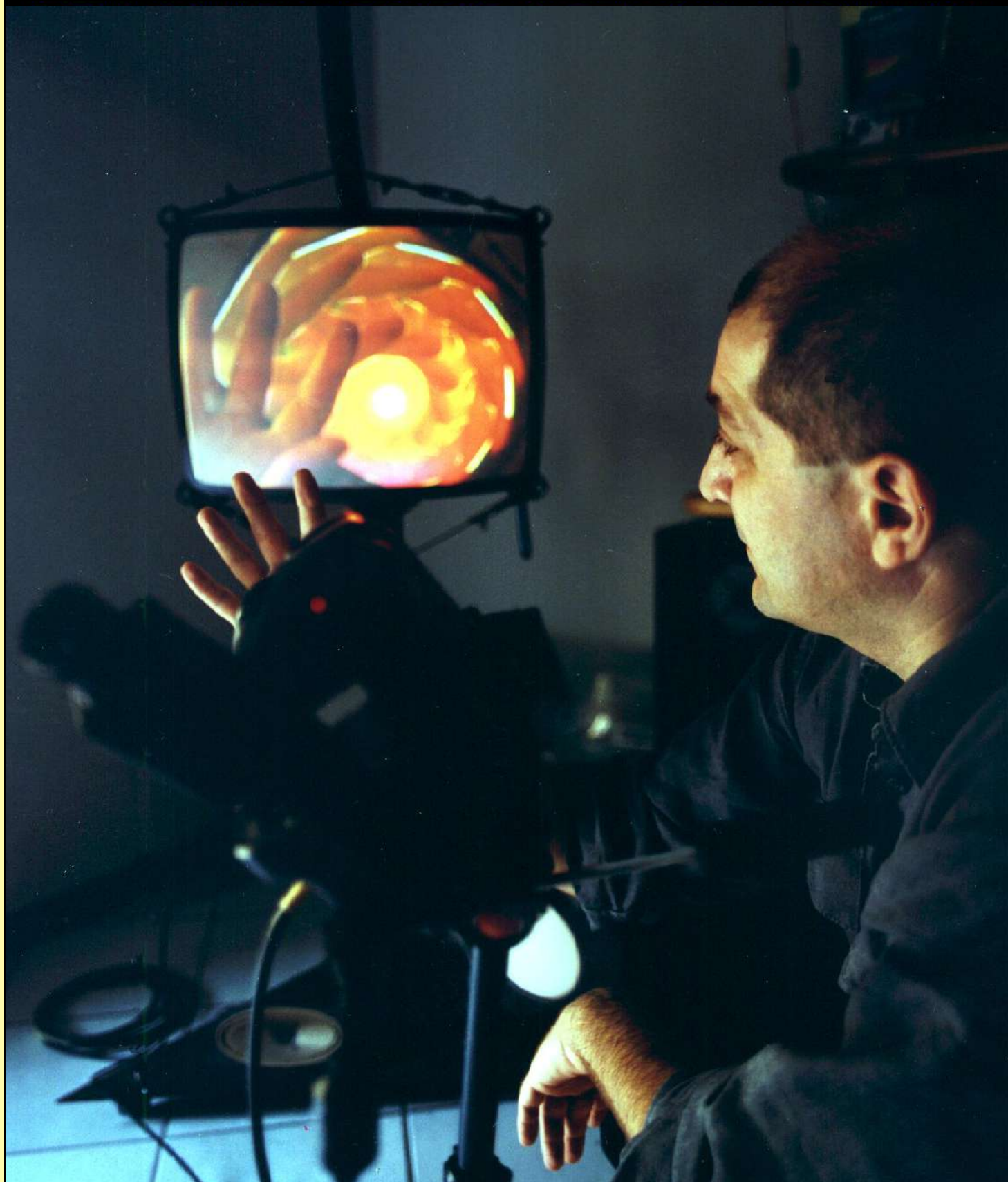




Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

n.1-05/2020

Giacomo Verde, tecnoartista



Comitato Scientifico ed Editoriale

Comitato editoriale e redazionale

Anna Maria Monteverdi (Ricercatore, Università Statale, Milano), direttore e membro del Comitato editoriale

Vincenzo Sansone (Docente a contratto di: Scenografia digitale lab, UniMi, Videoteatro, Accademia di Belle Arti di Brera), editore capo

Flavia Dalila D'Amico (Assegnista di Ricerca, Dip. di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Università di Roma La Sapienza), redattore capo

Laura Gemini (Docente Associato, Università di Urbino Carlo Bo), editore

Silvana Vassallo (Art Curator), editore

Collaboratori del team editoriale: **Alessandro Giannetti/Associazione Dada Boom; Clemente Pestelli; Tatiana Bazzichelli; Liliana Iadeluca, Vanessa Vozzo**

Comitato scientifico

Elio Franzini (Università Statale di Milano)

Alberto Bentoglio (Università Statale di Milano)

Gabriella Cambiaghi (Università Statale di Milano)

Raffaele De Berti (Università Statale di Milano)

Giorgio Zanchetti (Università Statale di Milano)

Andrea Balzola (Accademia di Belle Arti di Torino)

Tatiana Bazzichelli (Disruption Network Lab)

Massimo Bergamasco (Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa)

Giovanni Boccia Artieri (Università di Urbino Carlo Bo)

Vittorio Fiore (Università di Catania)

Gabriella Giannachi (Università di Exeter)

Sandra Lischi (Università di Pisa)

Aldo Milohnic (AGRFT, Università di Ljubljana)

Emanuele Quinz (Università Paris 8)

Tomaz Toporisic (AGRFT, Università di Ljubljana)



Giacomo Verde, tecnoartista

Connessioni remote n.1-05/2020

Indice

- p. 3** Anna Monteverdi, *GIACOMO VERDE TECNOARTISTA (EDITORIALE)*
- p. 17** Giacomo Verde, *ARTIVISMO TECNOLOGICO*
- p. 21** Giacomo Verde, *SVENDITA DI ARTE USATA*. Catalogo della mostra (2014)
- p. 25** Giacomo Verde, *VIDEO-FONDALI E VJING LOW-TECH*
- p. 31** Anna Monteverdi, *IL TECNOTEATRO DI GIACOMO VERDE*
- p. 40** Giacomo Verde, *INTERNET IN THE STREET (En)*
- p. 49** Anna Monteverdi, *STORIE MANDALICHE (2000-2004)*
- p. 56** Giacomo Verde, *RACCONTARE NON È RECITARE*
- p. 61** Silvana Vassallo, Francesca Maccarrone (a cura di) *TRA ARTE E ATTIVISMO. ISTRUZIONI PER L'USO 1.0*. Catalogo della mostra (2011)
- p. 62** Alessio Pizzech, *UN TELERACCONTO PER LA LIRICA: MAHAGONNY*
- p. 67** Giacomo Verde, *ANNI OTTANTA: FRANTUMANDO GENERI*
- p. 85** Giacomo Verde, *BIT*
- p. 90** Andrea Balzola, *UN VIAGGIO MANDALICO CON GIACOMO VERDE*
- p. 100** Tatiana Bazzichelli, *INTERVISTA A GIACOMO VERDE*
- p. 113** Collettivo Dada Boom, *MANIF(È)STO R(È)O DADA*
- p. 118** Flavia Dalila D'Amico, *DELL'ARTE ULTRASCENICA: l'incontro tra Giacomo Verde e il Tam Teatromusica + glossario ragionato* (di Michele Sambin).
- p. 141** Silvana Vassallo, *ITALIAN INTERACTIVE INSTALLATION ART: AN ASSESSMENT OF THE PIONEERING WORKS OF G. VERDE, M. CANALI, P. GIALARDI E STUDIO AZZURRO*.
- p. 156** AA.VV. *DOSSIER TELERACCONTO*.



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

Archivio Giacomo Verde p. 157

p. 157 GLI ANNI OTTANTA E NOVANTA

p. 158 MARATONA VERDE. Video selezionati

L'arte è inutile come una cannuccia annodata-omaggi artistici p. 159

p. 160 Pierangela Allegro, *EMERGONO RICORDI, A STRAPPI*

p. 161 Michele Sambin, *PER GIAC*

p. 165 Lino Strangis, *PER SEMPRE VERDE*

p. 166 Guido Segni, *THERE'S NO PICTURES IN LATENT SPACE, JUST SECRET MISUNDERSTANDINGS*



Giacomo Verde, Lungomare di Viareggio, *Performance R(E)O Dadaista*, 2019 ciao Giac.....ci mancherai



Giacomo Verde tecnoartista

Anna Maria Monteverdi

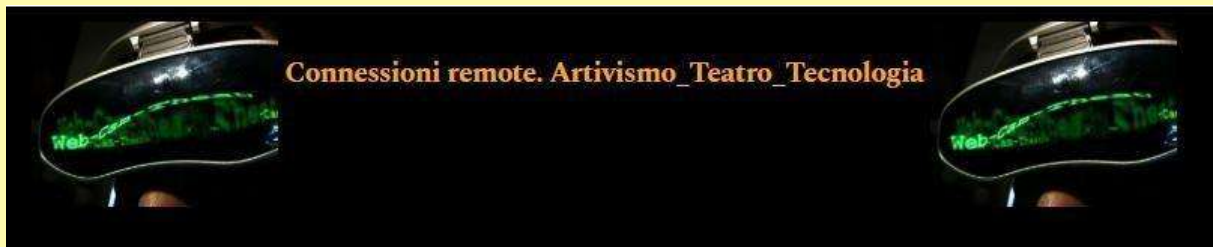
Giacomo Verde nasce in provincia di Napoli nel '56. Figlio di emigranti si diploma all'Istituto d'Arte di Firenze. Migrante, ha passato 12 anni a Treviso, ora vive a Lucca ma lavora nel mondo. Negli anni Settanta ha fatto animazione teatrale, concerti di musica popolare, teatro di strada e comico. Negli anni Ottanta ha fatto teatro di ricerca, techno-performances, videoarte, il suonatore di zampogna, teatro per ragazzi, l'ospite in TV, computer grafica ed ha inventato il Tele-racconto. Dai primi anni Novanta si occupa anche di televisione ed arte interattiva, realtà virtuale, didattica video, telematica, teoria della comunicazione e si accorge di essere (stato) un cyberpunk. Dal 2000 è anche docente in due Accademie di Belle Arti.

E tutto questo senza perdere l'accento toscano.

Così l'artista napoletano Giacomo Verde (1956-2020) - a cui è dedicato il primo numero della rivista «Conessioni remote» - amava raccontarsi nel suo sito, nei libri, nelle presentazioni pubbliche; ed è così che anche a noi piace introdurlo, perché è la perfetta sintesi di un percorso di oltre quarant'anni d'arte.

Anzi di arti, al plurale: video, teatro, performance, installazioni, pittura: liberate dalla singolarità, Verde le aveva accoppiate, combinate insieme in improbabili collage, frantumandole letteralmente e dando vita a nuovi formati ibridi¹.

¹ Per uno sguardo completo sull'attività di Giacomo Verde cfr.: S. Vassallo, Giacomo Verde videoartista, ETS, Pisa 2018. Chi scrive ha condiviso dieci anni di vita e di progetti artistici con l'artista, descrivendone l'attività in moltissimi libri: La maschera volubile (2001), Le arti multimediali digitali (2005), Nuovi media nuovo teatro (2011). Leggere lo spettacolo multimediale, uscito nel febbraio 2020, contiene un testo originale di Verde sul rapporto tra le sue creazioni e la bassa tecnologia. Il testo è disponibile per i lettori della rivista «Conessioni remote».



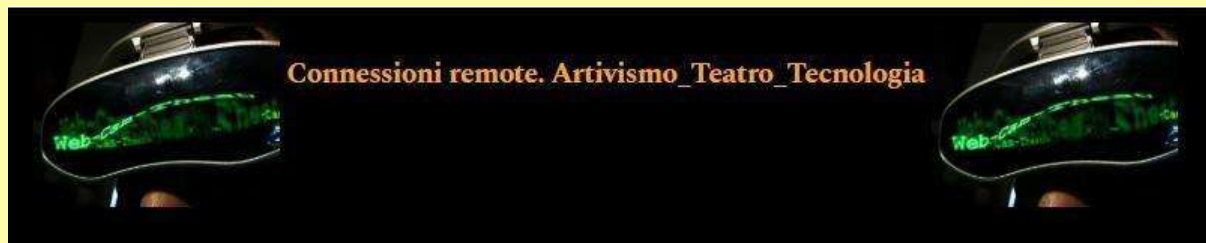
Giacomo Verde: il videoartista che aveva rinnegato la videoarte, l'inventore del teatro che usa la Tv, il suonatore di grancassa con la Banda Osiris; l'artista che aveva plasmato sculture- installazioni con apparecchiature domestiche, che aveva insegnato alle maestre a usare la telecamera per fare una "didattica ludica", e ai bambini a far scoppiare tubetti di colore, radiocomandandoli dal cellulare. Che aveva mostrato ai ragazzi la regola del "mettere mano" alle tecnologie non per creare arte ma nuovi mondi.

Giacomo Verde: il compagno di "viaggio" di Paolo Rosa e di Antonio Caronia con i quali aveva firmato il primo Manifesto sul Virtuale *Per una cartografia del reale* nel 1993, alla Galleria Mudima di Milano. Il professore d'Accademia, il Mago Giac, il R(Ξ)O Dadaista, il poeta Giak Verdun, il punto di riferimento della cultura antagonista, il documentarista politico che aveva raccontato l'"altra Genova" durante il G8 e la storia dell'anarchico pisano Franco Serantini. Come ha ricordato Antonio Caronia nella prefazione al volume di Verde *Artivismo Tecnologico* il video *Solo Limoni* sui fatti di Genova è il più potente videodocumentario politico degli anni 2000.

Moltissime sono le anime che convivevano nell'artista tosco-campano, ed è un'impresa impossibile incasellare le sue *oper'azioni* in un'unica disciplina perché semplicemente le arti, come spesso lui amava ricordare, nascono intermediali.

Verde era partito dal teatro di strada e dall'animazione teatrale, appassionato della tradizione popolare toscana (quella dei cantori del maggio, prima fra tutte) alla fine degli anni Settanta: suonava la chitarra, la zampogna e la ciaramella, faceva il trampoliere e il mangiafuoco nelle fiere e raccontava storie con il classico tabellone disegnato, insieme con Sandro Berti con il quale fonda il Teatro Instabile e Contento (TIC) e con Sergio Bini "Bustric"².

² Impossibile elencare le decine di performance, azioni musicali con street band effettuate negli anni Ottanta tra l'Emilia Romagna e la Toscana da Giacomo Verde (anche se c'è ampia traccia nel costituendo Archivio): un percorso molto utile viene proposto nel numero speciale dedicato all'artista sul blog on line [93% Materiali per una politica non verbale](#) a cui senz'altro rimandiamo. Gli interventi di Verde con Banda Roselle, Banda Osiris, Banda Magnaetica e i primi spettacoli con il Teatro delle Albe



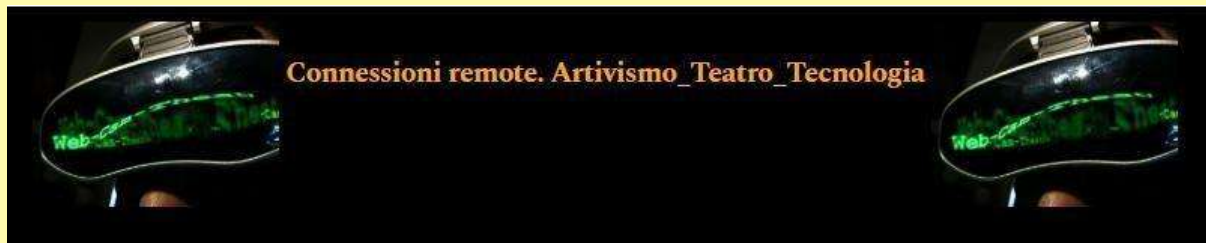
Approda, poi, nei primi anni Ottanta al Terzo Teatro, dopo essere stato selezionato per un corso di formazione biennale al Centro di Ricerca e Sperimentazione Teatrale di Pontedera. Di quel periodo rimangono i suoi appunti per un *Gabbiano* in cui aveva messo in pratica il “metodo Grotowsky” e diverse annotazioni scritte nei suoi diari ancora inediti: non soddisfatto, non finì i due anni del corso e si rifugiò di nuovo a fare teatro in strada, travestendosi da *Zampognaro galattico* – una specie di cybermusicista ispirato ai personaggi della rivista di fumetti e fantascienza *Métal Hurlant* –.

Nella metà degli anni Ottanta dà vita a happening rumorosi arricchiti di musica elettronica con la techno Banda Magnaetica fondata con Flavio Bertozzi e Frank Nemola; insieme inventano diverse “follie organizzate” in forma di performance (come *Macchin'azione*) che lo vedono approdare in Tv con i capelli verdi e gli occhialetti tondi a specchio e incidere un vinile colorato per collezionisti (prodotto dall’etichetta Attak Punk Record).

La Banda Magnaetica irrompe nel 1986 a U-Tape, uno dei più importanti Festival di arti elettroniche, suonando a molti decibel e interrompendo una conferenza del famoso “poetronico” Gianni Toti, episodio che Verde citerà spesso nelle sue memorie autobiografiche come significativo del suo modo di “demitizzare” l’arte ufficiale.

Dal teatro di strada al teatro che usa la TV (il *teleraconto*: una divertente narrazione per bambini con uso di televisore, telecamera in macro e piccoli oggetti come scenografia), alla videoarte: il comune denominatore è l’uso della strumentazione domestica o da addomesticare e l’utilizzo originale del mezzo se non addirittura la sua totale reinvenzione.

e con Giallomare Minimal Teatro presentati al Festival di Santarcangelo diretto da Antonio Attisani (1989-1990) e al Festival di Narni, sono raccontati nel blog da Renzo Boldrini, Carlo Infante, Massimo Marino, Ermanna Montanari e Marco Martinelli. Verde aveva conservato tutti i materiali di questo periodo (compreso il tabellone del contastorie usato dal TIC per *La storia del prigioniero triste*) in enormi scatoloni, insieme alla raccolta di racconti popolari, rime toscane scritte a mano, dattilografate o fotocopiate. Un inventario che ridefinisce la figura dell’artista tecnologico che aveva, in realtà, le radici ben salde nella tradizione.



L'“altra Tv” di Verde funzionava con le Tv da rompere, con le Telestreet, con vecchi apparecchi televisivi “decollati” e “ri-funzionalizzati”, con schermi che trattenevano sgocciolature di colore o tagli “alla Fontana” effettuati con pennelli appuntiti. Verde ha portato avanti per tutta la vita la sua personalissima estetica legata alle “tecnologie povere”, per mostrare come la creatività “non dipenda dalla potenza tecnologica”.

Nascono così *Fine fine millennio* (opera video e installazione, 1988-1990), *1° Totem di Est- Etica antica-t-astro-fica* (1986) ispirata alla teoria delle catastrofi di René Thom, *Col-Tv-Azione* (Festival di Narni) in cui gli attori e gli spettatori spaccavano una Tv per poi “invasarne” i pezzi e osservare il ciclo di vita delle “videopiante” e *Stati d'animo* (1990, video ispirato al *Trittico* di Boccioni, vincitore del premio per i migliori storyboard Opera Video VideoTeatro di Narni).

Ecco qua l'arte “ultrascenica” (secondo la sua stessa definizione) di Giacomo Verde di cui rimangono centinaia di straordinari disegni in parte inediti, corredati di colorate schede con le “istruzioni per l'uso”. E poi ancora: chromakey casalinghi, veloci montaggi in macchina con effettistica fai-da te e in seguito, video creativi fatti col cellulare, fondali teatrali video-live creati artigianalmente e mixati con software per Vj³.

È presente con le sue videoinstallazioni e conferenze, nei luoghi “caldi” dei dibattiti sull'estetica dei media e delle arti elettroniche negli anni Ottanta (U-Tape a Palazzo Diamanti, Ferrara; Arte elettronica, Camerino) e Novanta (ArtMedia, Salerno; Naturale Artificiale, Castelmadama; InVideo, Milano; Arte tra azione e contemplazione, Pisa).

Sono proprio questi gli anni che hanno impresso – dopo la dirompente ondata di Fluxus – una svolta decisiva alle forme di partecipazione e ai modi di produzione

³ Il vj o vee-jay cioè *video jockey* è un termine derivato da dj: come il disc jockey mixa e alterna musica in diretta per l'intrattenimento in discoteca, il vj mixa video e luci a ritmo di musica. Da diversi anni ormai, è diventata un vero e proprio genere artistico a sé, applicato a svariati ambiti performativi. La parola *Vjing* definisce proprio questo ambito artistico che negli ultimi anni si è “evoluto” in parallelo alle nuove tecnologie e usa anche effetti *glitch* e videomapping live. Sul fenomeno esistono on line una grande quantità di siti specializzati. Sull'uso in teatro del vjing vedi A. M. Monteverdi, *Nuovi media nuovo teatro*, FrancoAngeli, Milano 2011.



dell'opera d'arte in una direzione di interattività: si intrecciano, infatti, sempre più “artificialità e natura, immaterialità e alta definizione, macchina e corpo. Dalla sostituzione di realtà (incorporante, immersiva) della Realtà Virtuale alle flessibilità dinamiche dell'arte in rete”⁴.

Verde ha sempre visto l'interattività delle sue opere-installazioni come strumento e occasione per “restituire l'arte agli spettatori”, per smitizzare la tecnologia ed attivare contesti fondati su relazioni empatiche, socialmente ed eticamente significative, tra artista e pubblico: la sua poetica-politica dell'arte interattiva in parte si intrecciava, in parte si distaccava da quella enunciata negli stessi anni, da Paolo Rosa e messa in atto con lo Studio Azzurro⁵.

The screenshot shows the Treccani website interface. At the top, there is a navigation bar with the Treccani logo and links for 'ISTITUTO', 'MAGAZINE', 'CATALOGO', 'SCUOLA', 'LIBRI', and 'ARTE'. Below this is a search bar. The main content area features the title 'tecnoartista' in a large, bold font. Underneath the title, it says 'Neologismi (2008)'. There are two buttons: 'Crea un ebook con questa voce | Scaricalo ora (0)' and 'Condividi' with social media icons for Twitter, Facebook, and LinkedIn. The definition of 'tecnoartista' is provided in a text block, starting with 'tecnoartista (tecno-artista), s. m. e f. Artista che fa uso di molteplici tecnologie nelle sue creazioni.' and including references to Geraldine Schwarz (2001) and the *Giornale di Brescia* (2003). At the bottom of the definition, it states 'Composto dal confisso *tecno-* aggiunto al s. m. e f. *artista*.'

Fig. 1. Schermata della voce “Tecnoartista” dall’Enciclopedia Treccani on line

⁴ S. Bordini, *Più che un'immagine. Considerazioni sull'arte interattiva*, in S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2004.

⁵ Proponiamo come argomento di studio, la comparazione tra le diverse poetiche di Verde e Studio Azzurro a proposito dell'arte interattiva, ricordando la riflessione di Paolo Rosa sulla necessità etica dell'essere proiettati dentro la rappresentazione ma al contempo del preservare nuclei di consapevolezza. Rimane maggiormente evidenziata, in Verde, la questione della reciprocità di scambi e relazioni che avviene attraverso l'opera considerata interattiva per definizione.



Fig. 2 Giacomo Verde con gli studenti del suo corso all'Accademia di Belle Arti di Carrara

Molte sono le compagnie teatrali e gli artisti del palcoscenico con cui Verde ha collaborato; l'elenco è troppo lungo, ma ricordiamo tra questi: Teatro delle Albe, Teatro La Baracca, GialloMare Minimal Teatro, Tam Teatromusica, Teatro La Piccionaia, Aldes, Babelia produzioni, Marco Paolini, Adriana Zambon; con le Albe a cui era particolarmente legato, partecipò al progetto di "meticcio teatrale" afro-romagnolo *Ravenna-Dakar* (1990) facendo parte del tour in Senegal anche come attore e suonatore di zampogna (in *Siamo asini o pedanti* e *Lunga vita all'albero*).

Con i GialloMare Minimal Teatro (fondato a Empoli da Renzo Boldrini e Vania Pucci), il lavoro comune parte dai primi teleracconto alla fine degli anni Ottanta⁶ (*Hansel e Gretel*, *Boccascena*, *Lieto il fine*), continuando con moltissimi progetti di formazione e coproduzione di spettacoli che vedono Giacomo Verde stare dietro le quinte a creare e animare personaggi e video scenografie (*DG Hamelin*, *Bit e Bold raccontano Biancaneve*).

⁶ La fortunata invenzione di Verde della telecamera a circuito chiuso in macro che riprende piccoli oggetti mentre il narratore racconta storie con quelle stesse immagini che appaiono su un grande schermo (giocando sullo scarto percettivo tra la "cosa" e l'immagine della cosa) viene "adottata" da diverse compagnie di teatro-ragazzi. La Piccionaia di Vicenza, con Carlo Presotto e Paola Rossi utilizzano il teleracconto in collaborazione con Verde per *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*, *Bar Miralago*, *E fu così che la guerra finì*.



Al Tam Teatromusica resterà legato artisticamente e umanamente, a lungo: Verde segue il progetto teatrale triennale della compagnia *Medit'azioni* all'interno del Carcere Due Palazzi di Padova per dare vita a un lavoro video monocanale molto toccante, dal titolo *Tutto quello che rimane* (1993), ispirato agli affreschi di Giotto della Cappella degli Scrovegni. Ancora oggi è considerato uno dei capisaldi del videoteatro italiano: il teatro entrava nel territorio del sociale, dentro le istituzioni totali e il video aveva la funzione di comunicare quella realtà invisibile e indicibile del carcere sotto forma di performance interpretata dai detenuti stessi, guidati sapientemente da Pierangela Allegro e Michele Sambin⁷.

Verde ha collaborato a lungo, inoltre, con il poeta e amico Lello Voce e con Nanni Balestrini, aggiungendo immagini elettroniche astratte ai loro reading per Festival, inventandosi nei primi anni Duemila, un formato (e un nome) mai apparso prima sul palcoscenico: il *videofondale*. Si tratta di riprese live di oggetti, giocando con lampi di luci di lampadine e strati di immagini creati e manipolati artigianalmente, sovrapponendo fotografie stampate su pellicole di acetato poste sullo schermo del pc portatile. Il procedimento sarà adottato per i *visual* dei concerti (di Stefano Giannotti, Gavino Murgia, Luigi Cinque e molti altri), per la lirica (con la regia di Alessio Pizzech per *Ascesa e caduta della città di Mahagonny*, 2009) e per il teatro di prosa ufficiale (con Giorgio Albertazzi).

All'epoca della creazione dei videofondali, l'hacker artist e rasta coder Jaromil aveva ideato programmi liberi open source come *FreeJ* per applicare effetti e mixaggi a immagini fisse e in movimento in tempo reale: Verde fece sempre riferimento nei suoi lavori live, a questa pratica diffusa in rete che partiva dal pensiero del "software libero".

⁷ La collaborazione col Tam continuerà con altri progetti: video-sintesi, performance, opere video monocanale. L'intera produzione artistica di Sambin e del Tam teatromusica è stata digitalizzata e resa disponibile in cofanetti dvd antologici. Vedi <http://www.tamteatromusica.it/>
Sulla storia del Tam vedi F. Marchiori (a cura di), *Megaloop. L'arte scenica del TamTeatromusica*, Titi-villus, Corazzano 2010 e A. Parolo, S. Lischi, *Michele Sambin performance tra musica, pittura e video*, Clued, Padova 2014.



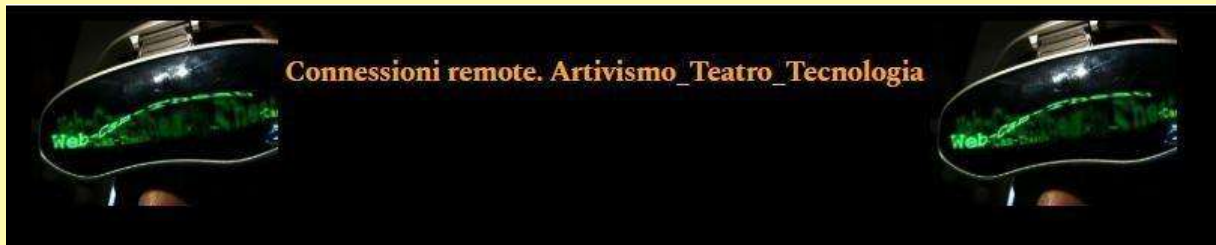
Vicino alla teorizzazione dell'Artivism (attivismo artistico) e dell'Hacker Art divulgata da un nutrito gruppo di studiosi molto attivo sul fronte del *critical media* (citiamo tra gli altri Arturo di Corinto, Tommaso Tozzi, Tatiana Bazzichelli), Verde aderisce con convinzione al movimento, partecipando a numerosi *hackmeeting* italiani e al network Isole nella Rete⁸: da quel momento firmerà sempre le sue *oper'azioni* come "artiviste". E proprio al suo "artivismo tecnologico" dedicherà la raccolta di suoi testi e interviste in un libro (edito nel 2005 dalla BFS edizioni di Pisa) che decise di rilasciare con licenza Creative Commons.

Arte e politica mai disgiunte l'una dall'altra:

Anche se si pensa di non essere responsabili di come "va il mondo", di essere inattivi e quindi "innocenti", siamo comunque coinvolti attraverso una rete di connessioni elettronico-economico-emotive, 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 che si confrontano e contrastano con un processo opposto di massificazione, di serializzazione produttiva, di spettacolarità tecnologica fine a sé stessa, che provocano l'impoverimento espressivo dei linguaggi e delle differenze (anche etnico- culturali), nonché un rischioso "consenso mediatico". 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 "animazione 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 (G. Verde, dal sito di Connessione remota, 2001).

Estraneo alle logiche del sistema dell'arte, Verde ha sempre agito da "single" promuovendo però, un'idea di "gruppalità": in questo senso le residenze artistiche e i Festival teatrali (Inteatro di Poverigi, Arboreto di Mondaino, Inequilibrio di Castiglioncello) gli

⁸ Sulla scena legata alla Net Art vedi M. Deseriis, G. Marano, *Net Art. L'arte della connessione*, Shake Milano, 2008; ed inoltre T. Bazzichelli, *Networking, la rete come arte*, Costa & Nolan Genova, 2006; A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hactivism. La libertà nelle maglie della rete*, ManifestoLibri Roma 2002.



hanno offerto occasioni di scambio molto creativo, testimoniato da alcune importanti produzioni (come il progetto di scrittura condivisa *EutopiE*).

Con Correnti Magnetiche prima, poi con Stefano Roveda, membro di Studio Azzurro, inizia a animare con i *virtual glove* il personaggio BIT dal 1993 (per il Museo della scienza di Napoli, per spettacoli da palcoscenico e da strada), intorno al quale inventerà, con Renzo Boldrini del GialloMare Minimal Teatro, un divertente spettacolo per bambini.

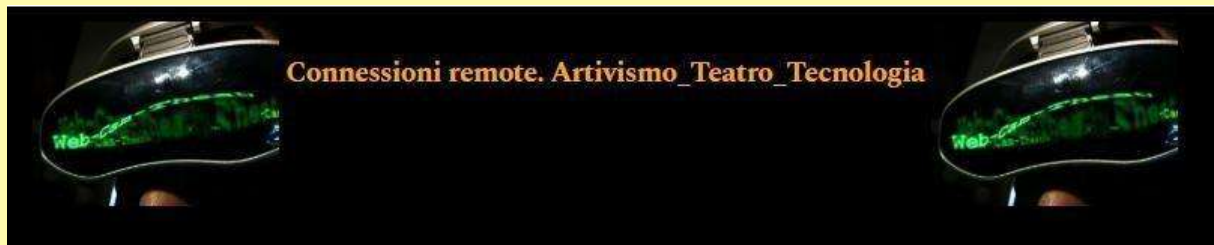
Verde approda artisticamente in rete con le sue operazioni nel 2000, in epoca di ADSL, ovvero con la banda larga oltre la soglia dei 144 kbps: dallo *Sciopero della rete* insieme a Tommaso Tozzi (*Net strike 214-No cens*), all'opera di Net Art *qwertyu.net* (per la rivista Domus) fino alla prima performance telematica italiana (*Connessione remota*).

Carlo Infante lo chiamò, infatti, nel 2001 al Museo Pecci di Prato per il progetto "Alveare" del Festival Contemporanea, insieme a numerosi gruppi italiani riuniti nell'etichetta "Teatri 90": Motus presentarono una prima versione del loro iconico spettacolo *Twin rooms*.

Verde per l'occasione aveva creato un'interfaccia in cui si visualizzavano le "interazioni" via chat con gli utenti e da una piccola finestrella nella homepage collegata alla webcam, era possibile vedere l'azione del performer. L'interfaccia di immagine e scrittura insieme, all'epoca non era ancora disponibile: Verde la programmò per l'occasione.

L'ambizioso progetto poteva essere indebolito dalla fragilità della connessione degli utenti, dalle differenti velocità della Rete, dai continui e inevitabili *refresh* della pagina che fungeva da interfaccia/palcoscenico (ovvero, l'aggiornamento a intervalli regolari dei dati); così Verde si inventò la "drammaturgia dell'errore tecnologico", quindi in sostanza, il *glitch*, che oggi imperversa tra le forme d'arte digitale, governando lo scarto tra il corpo del performer e l'immagine remota, tra il ritardo e l'azione⁹.

⁹ Sulla performance telematica *Connessione remota* vedi l'articolo A.M. Monteverdi *Tempo d'attesa 15"* (giugno 2020) sul blog *93%. Materiali per una politica non verbale* <https://novantatrepercento.it/>



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia



Fig. 3 Interfaccia grafica della performance telematica *Connessione remota*, 2001.

I primi anni 2000 (1998-2003) lo vedo impegnato con il gruppo Zonegemma nella creazione della tecnonarrazione *Storie mandaliche*, il primo spettacolo interattivo italiano con (iper)testo drammaturgico di Andrea Balzola. Usando prima il *Mandala system* e poi il programma di animazione Flash, Verde entra in campo di nuovo, dopo molti anni, come narratore, anzi *cybernarratore*, come vuole farsi chiamare; indossando i *Virtual eyes* crea ogni volta, una modalità diversa di interazione col pubblico, non attraverso un'interfaccia computerizzata, contando sulle strategie e sulle tecniche dei vecchi contastorie: al posto del telo disegnato Verde ha stavolta, sfondi video-animati con cui costruire un groviglio di storie, ricche di bivi ipertestuali.



Nel 2016 si era spinto a realizzare uno spettacolo di narrazione a animazione 3D per bambini, *L'albero della felicità* in cui veniva usata la tecnica della proiezione olografica: la modalità teatrale non è distante, però, dallo storico teleracconto, perché il cuore dello spettacolo non è la tecnologia ma ancora una volta, il narratore che crea lo spazio-tempo adatto alla narrazione.

Piccolo diario dei malanni (2018), il suo vero testamento artistico, è un racconto autobiografico molto toccante del “malanno” che lo aveva colpito alla fine del 2014: un tumore che non gli lascerà scampo ma contro il quale aveva lottato in maniera straordinaria.

Con disegni, una telecamera come “lente di ingrandimento” e il suo diario disegnato, Verde ci include nel suo racconto dove si mette a nudo nelle difficoltà della vita, nella sua cronica precarietà, negli incontri con la malattia sua e quella degli amici. Uno spettacolo doloroso che ha un finale catartico, con una danza dell'artista già in difficoltà nel camminare, che è un inno alla vita e un invito al ricongiungimento con l'armonia del mondo, come le danze Sufi. Dello spettacolo e dei risvolti nell'ambito del “sistema teatrale istituzionale” che lo emarginava più di quanto lui stesso non si autoemarginasse, della sua precarietà d'artista, parla diffusamente Roberto Castello, fondatore di Aldes e amico di Verde, nel numero speciale di *93% Materiali per una politica non verbale*. Castello mette in luce la responsabilità delle istituzioni artistiche che prediligendo artisti “normalizzati” e accomodanti, rifuggendo da tematiche politiche per la scelta di spettacoli da programmare, hanno allontanato dal panorama culturale un artista importante ma “scomodo”, “controverso”.

Sullo spettacolo *Piccolo diario dei malanni* ci piace far riferimento all'ottima scheda di presentazione per il canale video del Teatro di Roma, della giovane studiosa Dalila D'Amico:

Ci sono tre costanti che permeano tutta la ricerca dell'artista: il creare comunità, il ribaltamento di ogni limite o problema in opportunità creativa, la continuità tra l'arte e la vita. *Il piccolo Diario di Malanni* riassume con dirompente semplicità queste tre caratteristiche del suo fare artistico all'interno della forma di una stella, solitamente occultata dall'abitudine di tagliare il frutto in senso verticale. Ecco l'invito a superare le abitudini e cambiare il nostro sguardo sul mondo, proprio come l'autore trasforma un quadernetto di promozione farmaceutica in un diario intimo,



un testamento prezioso sulla precarietà e la miseria cui è destinato l'artista che non si piega alle mode e agli interessi del mercato. Giacomo Verde riprende con una telecamera i disegni e gli appunti sedimentati in quel piccolo taccuino negli anni, trasformando i "malanni" (fisici ed economici), in un incontro esorcizzante con la morte. Una danza estatica che libera la malattia dal dominio della medicina per condurla a quello del rituale collettivo. Un inno alla vita che culmina nella condivisione gioiosa con gli spettatori della mela tagliata all'inizio.

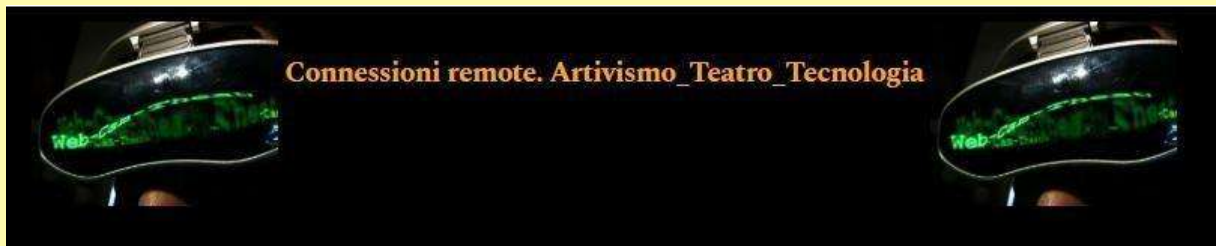
Verde ha fatto parte in modo molto attivo negli ultimi cinque anni, del collettivo artistico e sociale R(Ξ)O Dada fondatore dell'Officina d'arte Dada Boom con sede a Viareggio, nel quartiere popolare del Varignano; qua Verde partecipava assiduamente alle attività con mostre, iniziative e laboratori d'arte e video. La comunità vivace, attivista e giovane del Dada Boom aveva riacceso nell'artista l'idea di "mettere mano" non solo alle tecnologie ma a utopie vecchie e nuove: dietro la scelta del lavoro comune in arte c'era ancora una volta, la volontà di cercare una tecnosocialità condivisa.

Col gruppo R(Ξ)O Dada (con il quale Verde aveva stilato un "Manifesto") ha realizzato happening di solidarietà sociale e di attivismo politico e civile, lavorando non più solo con il video, ma anche con l'Intelligenza Artificiale, grazie alla collaborazione con Alessandro Giannetti, Clemente Pestelli (aka Guido Segni) e Luca Leggero, suoi ex studenti, oggi artisti già affermati nel mondo della fotografia, della Net Art e della AI art.

"Arte come creazione di contesti partecipati" non era uno slogan per Giacomo Verde, ma una vera prassi di vita quotidiana, in una fusione totale, ormai assai rara da trovare, di arte-vita. Di una vita trasformata in un ampio e articolato network artistico e umano.



Fig.4 Locandina della Prima Esposizione Reo Dada al Dada Boom di Viareggio, 2019



In questo primo numero della rivista la Redazione di **Connessioni Remote** (composta da **Anna Monteverdi**, da **Dalila D'Amico** e da **Vincenzo Sansone**) ha preferito selezionare alcuni testi scritti dallo stesso Verde, alcuni dei quali editi in volumi ormai introvabili; tra questi, alcuni capitoli da una autobiografia mai terminata e pubblicata in parte sul volume collettivo *Arte immateriale e arte vivente* (1998) e in parte su *Digital performance* (a cura di Emanuele Quinz, 2001 in tre lingue); abbiamo aggiunto, inoltre, una sua divertente riflessione sul personaggio virtuale Bit (*Salve, sono lo schiavo umano di Bit*) e l'intero volume *Artivismo tecnologico* (pubblicato da Verde nel 2005 con la BFS di Pisa e rilasciato con licenza Creative Commons).

Abbiamo inserito, poi, il catalogo della mostra *Tra Arte e Artivismo: istruzioni per l'uso 1.0* (2011) curata a Pisa da Silvana Vassallo e Francesca Maccarrone e il testo di presentazione della rassegna antologica videoteatrale di Verde per Riccione TTV (2005) a cura di Anna Monteverdi. Ed inoltre: il catalogo della mostra *Svendita di Arte usata* (Casciana-Pisa, 2014) dove per l'occasione, Verde mostrava il risultato della curiosa *home performance* dal titolo *L'Arte è inutile*, annodando 150 cannuce e aggiungendo a ciascuna un QR code da cui il pubblico, poteva rivedere la performance. Importante è il Dossier Teleracconto (1991) con testi di critici teatrali e artisti e schede tecniche dei primi teleracconto.

Ci sembrava importante inserire, poi, una delle interviste a cui Verde era più legato: quella realizzata nel 1998 dalla studiosa di *artivism* Tatiana Bazzichelli e disponibile sul sito di StranoNetwork, in cui l'artista parla diffusamente del suo impegno attivista.

Abbiamo chiesto, inoltre, al critico e drammaturgo Andrea Balzola di scrivere appositamente per la rivista, una memoria e una testimonianza di *Storie mandaliche*, come autore del testo; a questo ho aggiunto – quale testimone di tutto il processo creativo dello spettacolo – un personale intervento su quella memorabile esperienza teatrale¹⁰.

Il lavoro di selezione, riscrittura e impaginazione dei saggi è a cura di **Dalida D'Amico** e **Vincenzo Sansone**.



Abbiamo collegato alla rivista anche un canale [YouTube Connessioni Remote](#) dove, per il numero speciale dedicato a Verde, si è deciso di rendere disponibili alcuni spettacoli in video. Oltre alle diverse versioni di *Storie mandaliche*, abbiamo messo in rete il video dell'opera lirica *Ascesa e caduta della città di Mahagonny* (2011), con la regia di Alessio Pizzech (che ha anche scritto anche un testo per la rivista); ed inoltre un capitolo dello spettacolo *Reportage Chernobyl* con Roberta Biagiarelli nella versione che debuttò a Castiglioncello (Inequilibrio Festival, 2005) e alcuni videofondali live per concerti e reading.

Il video dell'ultimo spettacolo di Verde prodotto da Aldes, *Piccolo diario dei mallanni* (2018), che è il suo vero testamento artistico, lo abbiamo inserito nelle news con un link al portale video del Teatro di Roma dove è possibile vederlo integralmente.

Flavia Dalila D'Amico racconta per la rivista, il lavoro di Verde con il Tam teatromusica per l'operazione artistica tra musica-performance e installazione *Lupus e Agnus* (1988), ricostruendone la genesi; Sambin traccia a sua volta, un ricordo personale del lungo sodalizio d'arte e di amicizia con il videomaker e artista di teatro quando viveva a Treviso.

Nella sezione **ARCHIVIO GIACOMO VERDE** abbiamo inserito una prima galleria fotografia degli anni Ottanta e Novanta che verrà periodicamente aggiornata. L'artista ha lasciato un immenso patrimonio di memorie (grafiche, fotografiche, audiovisive) solo in parte digitalizzato: la rivista sarà uno dei "luoghi" dove poter conservare memoria e condividere i materiali che verranno progressivamente messi a disposizione. La Redazione auspica questi possano diventare un'occasione per nuove ricerche e percorsi di studio sull'artista.

Infine, nella sezione OMAGGI D'ARTE Michele Sambin Pierangela Allegro, Lino Strangis e Clemente Pestelli/Guido Segni hanno regalato ai lettori di *Connessioni remote* video e interventi artistici originali molto speciali, dedicati a Giacomo Verde.

A futura memoria.

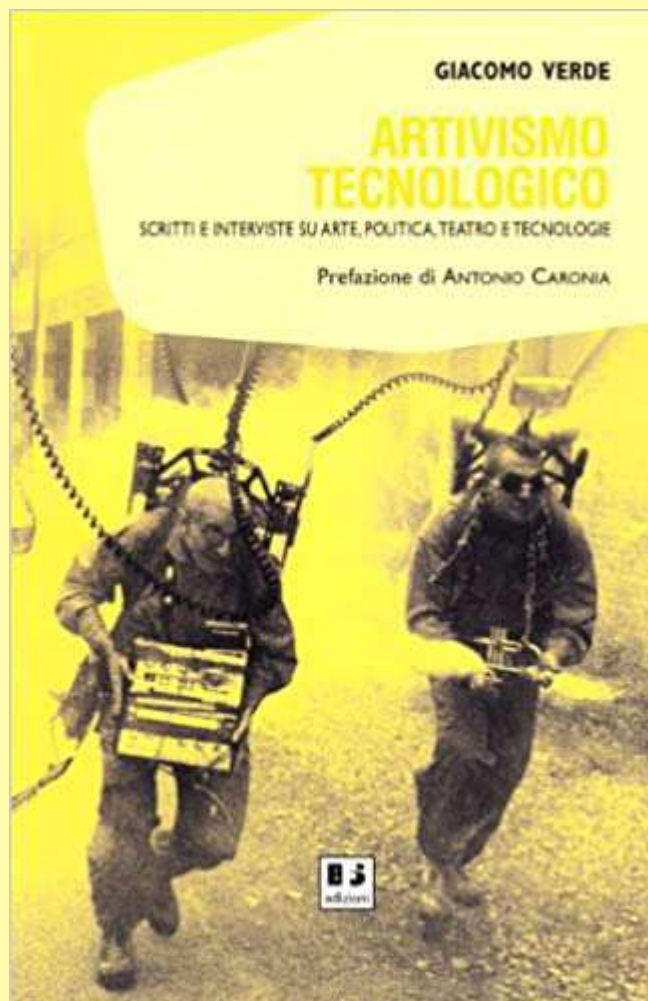
Artivismo Tecnologico

Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie.

Prefazione di Antonio Caronia

Edizioni BFS – Biblioteca Franco Serantini - Pisa 2007

Giacomo Verde



INDICE

7 ARTE, ARTISTI, LIBERAZIONE

Introduzione di Antonio Caronia

17 PAROLA DI GIAC

19 ARTI -----

21 PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE
di AA. VV.

24 L'ARTE OBSOLETA DI ORLAN E STELARC

29 ARTE E TECNOLOGIA
Intervista di Amanda Reggiori

30 LA WEB-ART-NO-PROFIT DI X-8X8-X

32 REALTÀ TECNOLOGIC@MENTE AUMENTATE
Intervista di Lello Voce

36 DAL NETSTRIKE 214-T AL NO-CENS-214-T
Di G. V. e Tommaso Tozzi

40 LA CONDIZIONE DI CYBORG
Chat tra G. V. e Antonio Caronia

45 BELLEZZA E GIUSTIZIA
APPUNTI PER UNA RIFLESSIONE SU ARTE, POLITICA, G8 DI GENOVA

48 OLTRE LE VIDEO INSTALLAZIONI
Intervista di Andrea Zaccone (Zak)

56 ARTIVISM: QUANDO L'ARTE DIVENTA CONSAPEVOLE
Intervista di Tatiana Bazzichelli

59 I 5 LIVELLI DELL'INTERATTIVITÀ

61 VIDEO -----

63 L'IMMAGINE ASTRATTA: CINQUE DOMANDE AGLI AUTORI VIDEO ITALIANI
Intervista di Felice Pesoli

66 SDRAMMATIZZANDO LA TV

68 LA TV PER I BAMBINI. NUOVI LINGUAGGI PER NUOVE GENERAZIONI: LA TELEVISIONE È DI CHI LA FA.

74 FIGURINE FUORI FORMATO

76 COS'È LA MINIMAL TV

79 NON CREDERE AI TUOI OCCHI
Intervista di Riccardo Pensa

95 TEATRO -----

97 **PER UN TEATRO TEKNO.LOGICO VIVENTE**

101 **DALLA STRADA AL VIRTUALE, APPUNTI DI MUTAZIONE ARTISTICA**

103 **TECNO-TEATRO DOMESTICO: DAL TELE-RACCONTO A STORIE MANDALICHE**

Intervista di Anna Preti

108 **SUL WEB-CAM-TEATRO**

Intervista di Filomena Di Zio

111 **NOI SIAMO I MUTANTI DI OVIDIO**

Intervista di Carmen Lorenzetti

116 **CERCANDO UTOPIE OLTRE GLI SCHEMI DEL TEATRO**

Intervista di Lorenzo Donati

119 **DIETRO IL V-JING**

Intervista di Alessandro Martinello

121 **LE MACCHINE CHE ANIMANO IL TEATRO**

Intervista di Daria Balducelli

125 **BIBLIOGRAFIA**

Scarica file ArtivismoGiac.zip

<http://www.verdegiac.org/artivismo.html>

contiene il PDF del libro

In copertina:

Bandamagnaetica *Decontamin'azione Acustica*, Bologna 1986.
Giacomo Verde e Frank Nemola (foto di A. F. Cossarini)

Progetto grafico e layout di copertina: fuoriMargine (Verona)
info@fuorimargine.it



Questa opera è pubblicata sotto una Licenza Creative Commons.

Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia.

Per leggere una copia della licenza visita il sito

web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA.

L'autore legittima l'atto di fotocopiare in parte o integralmente questa opera se non utilizzata a fini commerciali. La presente opera saggistica è rivolta all'analisi e alla promozione di autori e

opere di ingegno. Si avvale dell'art. 70, 1° e 3° comma, del Codice Civile circa le utilizzazioni libere, nonché dell'art. 10 della Convenzione di Berna.

2007 © BFS – Biblioteca Franco Serantini

amministrazione e distribuzione:

Libercoop s.c.r.l.

sito web: www.bfs-edizioni.it

ISBN 88-89413-20-0

Libri e interventi di Giacomo Verde

G. Verde, L. Voce, Solo Limoni (Libro e video), *Shake Underground*, Milano 2001

G. Verde, Frantumando Generi, in AA.VV., *Arte immateriale, Arte Vivente, Essegi*, Ravenna 1994

G. Verde, *Per un teatro tecnologico vivente*, in A.M. Monteverdi, *La maschera volubile*, Titi-villus, Corazzano (PI) 2000

G. Verde, *Living Frankenstein*, in A.M. Monteverdi, *Frankenstein del Living Theatre*, BFS, Pisa 2001

G. Verde, *Strada-Internet*, in E. Quinz, *Digital performance*, Anomos, Parigi 2001

G. Verde, A. Amaducci, *Macchine sensibili*, in A. Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino 2003

G. Verde, *Oper'azioni interattive*, in S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2004

G. Verde, *Riflessione soggettiva sull'interazione*, in A.M. Monteverdi, A. Balzola, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004

G. Verde, *Pensieri dietro la Minimal TV*, in M. Pecchioli (a cura di), *Neotelevisione. Elementi di un linguaggio catodico globale*, Costa & Nolan, Milano 2005

G. Verde, *Free cell. Video Art. Un'esperienza di Video Arte con il cellulare*, in M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi (a cura di), *Il film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici, Pisa 2009

G. Verde, *Oltre il teatro*, in A. Balzola (a cura di), *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Audino 2011

G. Verde, *Terza Immagine costante*, in N. Balestrini, *Tristanoil*, catalogo della mostra, Il Caneto, Genova 2012

Svendita di arte usata. La mostra di Giacomo Verde

Anna Maria Monteverdi

Giacomo Verde nel 2013 aveva inaugurato la mostra *Svendita di arte usata di Giacomo Verde* alla Galleria SottoVetro curata dall'associazione *Fuori dal museo* a Casciana Terme (Pisa). All'ingresso ti veniva offerta della spuma rossa e dovevi pescare dal barattolo un biglietto per un'estrazione a sorte per vincere una spuntatina al ciuffo dal parrucchiere *Il bello delle donne*. E' Giacomo Verde a raccontarci come ha organizzato i materiali per la mostra: [Videointervista a Verde di Anna Monteverdi](#)

Così in un'atmosfera casalinga, molto colorata e un allestimento da mercatino delle pulci, Verde, che da sempre ha smitizzato l'arte, il suo sistema e il suo mercato, vende a buon prezzo, come qualunque fosse altro pezzo d'avanzo in casa, alcuni articoli della sua lunga carriera d'artista: perché, come ama ricordare proprio in una sua performance domestica, *L'arte è inutile*. E come ogni altra cosa inutile, prima o poi finirà su un banchetto di fiera. Sulla stessa linea le cartoline *Morto un Che se ne fa un altro (dal comunismo al consumismo)* del gruppo Theleme realizzate alla fine degli anni Novanta con l'intento di "aggiornare" i miti della cultura occidentale. Più espliciti i numerosi disegni a pastello che illustrano il piede ingessato dell'artista e che fanno parte del progetto *Opera d'arto* (di cui ha realizzato anche un video monocolore) su cui Verde ironizza: «Si dice che un'opera d'arte è più vera quando c'è la mano dell'artista. Allora la mia vale di più perché oltre alla mano c'è anche il piede».



Ma l'ultima "non opera" che viene esposta è la più significativa: *150 Knots*, testimonianza in gigantesche stampe colorate, le 150 cannucce colorate annodate realizzate in forma di performance a cui viene associato un *QR code*, ovvero un codice leggibile da un dispositivo con apposito APP che rimanda al video della performance e alla frase "L'arte è inutile" che dà il titolo alla mostra. Queste cannucce annodate rappresentano il gesto dell'artista che, dopo l'arte Dada, dopo Pollock, e soprattutto dopo le mille versioni dell'affermazione che nega l'arte ad opera della corrente FLUXUS per bocca di Ben Vautier (*L'art est inutile. Rentrez chez vous; Art is Useless, Go Home*), è diventato semplicemente inutile. Verde non riqualifica l'oggetto d'uso comune (la cannuccia nella fattispecie o lo schermo della TV) immettendolo nel circolo auratico dell'arte, piuttosto abolisce lo stacco fra oggetto d'uso e oggetto d'arte, sceglie la banalità inutile di un gadget colorato e bizzarro, tendenzialmente prodotto per la massa, contro ogni sofisticazione elitaria da collezionismo. Nel mondo dell'Artivismo cui Verde appartiene come protagonista, c'è spazio solo per una utilità sociale e politica del manufatto, della tecnologia, azione che da tempo l'arte non svolge più.

Gli autoritratti fotografici dell'artista come *Zombie*, opera del 2013 che prende spunto dal trucco usato per una parte in un film horror, propongono l'idea dell'artista come sopravvissuto, come morto vivente dentro un sistema che continua a tenere in vita cadaveri d'arte. Se l'arte è morta gli artisti sono zombie. Gli Artisti vivono d'arte, come gli zombie mangiano i vivi. Qua il [video](#)



Questa una delle epigrafi dell'artista Zombie:

L'Arte è morta, gli Artisti sono zombie.

L'Artista è uno zombie azzanna tutto quello che vive

L'Artista è uno zombie si nutre di tutto quello che vive

L'Artista è uno zombie più lento della vita anche se corre

L'Artista è uno zombie un morto vivente schiavo nelle piantagioni dell'immaginario

L'Artista è uno zombie schiavo degli eventi e dell'istinto di sopravvivenza

Parte integrante della mostra i disegni del *Trittico di Goré*, realizzato a Dakar durante un viaggio a fianco del Teatro delle Albe (da cui realizzerà anche il video *Ravenna-Dakar*).

L'architettura di Goré che raccoglieva schiavi da destinare a lavori forzati, diventa una forma archetipica (un ideale abbraccio o anello di scale) da restituire in svariate modalità artistiche. Dai disegni in forma di storyboard, Verde creerà un'animazione di 3 minuti.

Ancora, i disegni a frottage a carboncino che restituiscono oggetti digitali (dvd, cassetto usb, tastiere di computer) e i bellissimi disegni colorati per il *Countdown* di RaiSat, uno dei più ambiziosi progetti tecnologici della RAI (l'opera poi realizzata in Paint box da Verde si chiamerà *Countdown Classical Music*).

Per approfondimenti su Giacomo Verde, videomaker e artista tecnoteatrale:

<http://www.annamonteverdi.it/digital/il-tecnoartista-giacomo-verde/>

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

- A. Balzola, F. Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.
- E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.
- A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.
- V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.
- M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

Video-fondali e Vjing low-tech¹

Giacomo Verde

La mia prima performance di quello che poi sarebbe stato chiamato “video-fondale” o “VJing” è del 1992. Si chiamava *Ri-: immagini d’eco*. Riprendevo indiretta lo schermo di un piccolo monitor a cristalli liquidi al quale era collegata la videocamera e, accompagnato da 5 brani musicali, realizzavo circa 50 minuti di immagini giocando con il loop video al quale applicavo i diversi effetti della mitica Sony CCD – V5000E Hi8Pro.

Ho, poi, continuato a realizzare immagini live come video-fondali per i reading di poesia di Lello Voce. La tecnica era quella utilizzata per il *tele-racconto* (del 1989): la ripresa in macro di oggetti, disegni o mani che entrano in scena, nella videoproiezione, seguendo il ritmo del reading e il significato del testo, usando pochissimi effetti speciali tra quelli incorporati nella videocamera. Io sono sempre in vista, sul palco, in modo che gli spettatori possano vedere come nascono le immagini e fare il confronto tra la percezione teatrale, reale, dell’azione e il risultato ottenuto nello schermo. Questa è una costante che ho sempre mantenuto nella creazione di video-fondali: rivelare e non nascondere la macchina e il suo funzionamento.



¹ Testo scritto da Giacomo Verde per il volume di Anna Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

Nel 2001, durante un festival di poesia a Tokyo, dovendo sopperire alla mancanza della tecnologia che avevo richiesto (per fare le classiche riprese di poeti e musicisti da trasmettere in diretta sul fondo del palco) ho recuperato l'idea del loop video utilizzando un normale tv con lo schermo rivolto verso il cielo (come fosse un tavolino), al quale ho nuovamente collegato la videocamera: l'ottima Sony DCR- TRV900E MiniDV. Poi mi sono fatto dare da ogni poeta un oggetto che considerava significativo per il suo testo. Così manipolando l'oggetto ripreso in macro, che posizionavo tra l'obiettivo e lo schermo video, e con qualche effetto della videocamera, ho improvvisato tre serate di video-fondali. Ancora non ero a conoscenza del termine né delle tecniche del live cinema o del VJing.

Comunque, il successo fu così grande che altri poeti e musicisti iniziarono a chiedermi di realizzare video-fondali per le loro performance. Sulla spinta di queste richieste ho quindi sviluppato diversi set per realizzare video-fondali. Per prima cosa ho sostituito lo schermo del televisore con lo schermo del pc portatile. Ma ho dovuto cercare un notebook che permettesse di aprire completamente lo schermo e che avesse l'ingresso FireWire per collegare la videocamera. Caratteristiche che avevano pochissimi pc. Poi ho cercato un programma di acquisizione che mi permettesse di avere il *preview* a tutto schermo: *ScenalyzerLive*. In sostanza ho assemblato un set utilizzando in maniera insolita, diversa, l'hardware e il software disponibili a quel tempo (2001) a basso costo.

Già dagli anni '80 c'erano artisti che facevano performance di video-proiezione per serate dance o concerti di musica pop, remixando brevi sequenze video o immagini fisse al ritmo della musica. Qualcuno utilizzando software autoprodotti (e non distribuiti) oppure mixer video collegati a lettori VHS e poi DVD. E comunque i costi delle attrezzature non erano di facile accesso per la maggioranza degli artisti. Nel mio caso le immagini erano totalmente generate in tempo reale manipolando oggetti o materiali con attrezzature low-tech facilmente reperibili da chiunque.

Verso i primi anni del 2000 iniziano a essere prodotti e distribuiti software dedicati al VJing. Uno dei primi è *FlxER* (1999), di Gianluca del Gobbo, che viene distribuito gratuitamente e che ha dato vita a una comunità di VJ molto attiva prima sul sito flxer.net e da poco trasferita su avnode.net.

Ma il software che io ho scelto di utilizzare per mixare immagini registrate e ripresa in macro è ArKaos VJ, che offre anche la possibilità di aggiungere molti effetti video, è molto intuitivo e consente di avere il preview a tutto schermo. Adesso *ArKaos* è diventato *GranVJ* e offre anche una consolle da collegare al portatile, come molti altri programmi per VJing.

Oltre ad ArKaos tra i programmi più utilizzati dai VJ ci sono: *Resolume* e *Modul8*. E poi tantissimi altri con funzioni e interfacce diverse per tutti i gusti e le tasche. E per chi ha voglia di personalizzare al massimo i propri set, con un po' di programmazione, ci sono *Max/MSP/Jitter*, *Isadora*, o *Pure Data*.

Nel corso di questi trent'anni di esperienza ho utilizzato diversi set, dai più semplici ai più complessi, in base al tipo di performance o video- fondale che intendevo realizzare. Dalla ripresa in macro all'utilizzo di più videocamere o webcam. Ma sempre con la filosofia del *low-tech* e dello svelamento della macchina. Interessante e utile è stata la scoperta delle possibilità offerte dalle riprese di immagini stampate su lucido trasparente assieme al loop video e a oggetti: si creano manualmente le sovrapposizioni di livelli con risultati che vanno oltre la meccanicità dell'effetto digitale. Inoltre, permette di improvvisare con una libertà che la programmazione spesso non offre. Il set con i lucidi l'ho reso pubblico nel corso del *Progetto EutopiE*.

L'utilizzo di lucidi trasparenti (più oggetti e loop) mi è stato molto utile durante le cinque edizioni del festival internazionale di poesia *Absolute Poetry* a Monfalcone, dal 2005 al 2010, con la direzione artistica di Lello Voce. Il festival si svolgeva nel corso di tre o quattro serate. Ogni serata si esibivano dai quattro ai sei poeti di diverse nazionalità, e io dovevo fare i video-fondali che accompagnavano i reading di ognuno di loro. I testi mi venivano comunicati dalla tarda mattinata al primo pomeriggio di ogni giorno. Io concordavo con i poeti delle immagini o degli oggetti che entravano in "risonanza" con i loro testi, poi le stampavo sui lucidi, facevo delle prove veloci di ripresa con gli oggetti e i possibili effetti (nelle due o tre ore che mi restavano) e la sera improvvisavo i video-fondali, a vista sul palco, seguendo l'andamento della loro performance. Fu un grande successo.

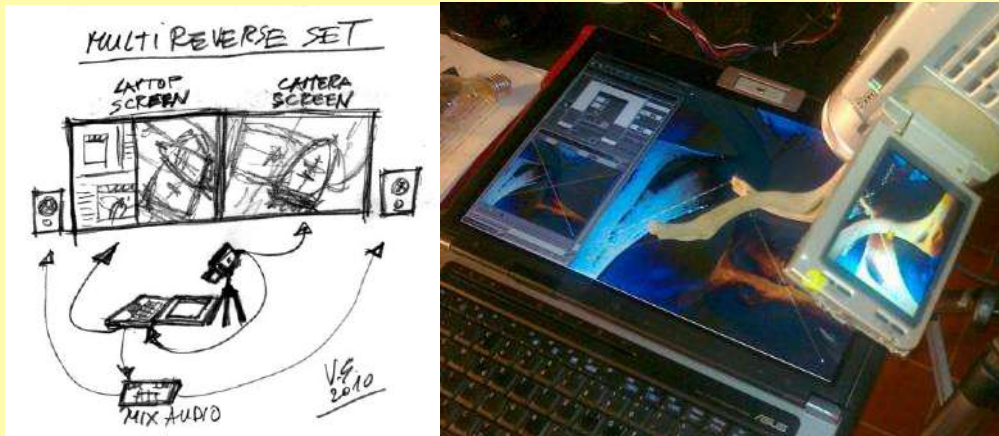


Fast blood, Live poetry. Video: Giacomo Verde, Lello Voce (testi e spoken words) e Frank Nemola (tromba)

La cosa importante da tenere in conto durante la creazione di video- fondali (per i reading di poesia come per i concerti o il teatro) è che le sequenze di immagini non devono essere “autosufficienti”, ovvero devono lasciare il tempo, all’occhio dello spettatore, di passare dal video alla performance senza che abbia il timore di “perdere qualcosa”. Le immagini devono alludere, accompagnare, fare da supporto all’evento performativo e non rubare tutta l’attenzione per sé. Cosa che invece deve essere pensata, e ben organizzata, nel caso si tratti di una video-performance in cui è il

performer che realizza ed elabora le immagini in tempo reale, e quindi tutta l’attenzione dello spettatore si concentra sul video come risultato finale dell’azione. In questo caso, prima di arrivare a improvvisare bisogna avere una profonda conoscenza del proprio set e delle possibilità che offre, sia che si tratti di remixare sequenze registrate che riprese live. Un altro campo di indagine che ho provato a esplorare è stato il ribaltamento della logica che sta alla base di tutte (o quasi) le opere di VJing: le immagini seguono o sono generate dalla musica. Ho provato invece a creare un set dove la musica fosse generata in tempo reale dalle immagini. A quel tempo (nel 2010) non esistevano software capaci di fare questo. Si poteva arrivare a risultati interessanti solo attraverso la programmazione, che non sapevo e non volevo fare. Così forzando l’utilizzo di un software nato per la danza interattiva, *EyeCon*, nel 2010 è nata la performance [*MultiReverse*](#). Due grandi schermi mi facevano da sfondo: uno collegato al laptop e l’altro alla videocamera. La videocamera era collegata anche al laptop e ne inquadrava lo schermo. Lo

schermo del laptop mostrava l'interfaccia del programma interattivo EyeCon settato in modo che trasmettesse la ripresa della videocamera. *EyeCon* permetteva di attivare la generazione di loop audio o di scale di suoni in base alla mappatura dell'immagine di sfondo.



Così muovendo oggetti che interagivano con le zone rese interattive potevo generare sia immagini che suoni. Non era esattamente quello che avrei voluto, comunque il risultato è stato molto interessante. In questi ultimi anni ho dovuto cambiare il normale set perché i nuovi notebook non hanno più l'ingresso Fire-Wire per la videocamera e le videocamere hanno solo uscite HDMI che permettono di vedere le riprese live su monitor, o videoproiettori, ma non sul pc. Così ho comprato una scheda per video gamer, la *AGPtEC*, che trasforma il segnale HDMI della videocamera (una piccola ed economica Sony HDR-CX240E) in USB3 in modo da poterla collegare al notebook e poi (dato che non posso permettermi un convertibile potente con porta HDMI, e i notebook normali non consentono di aprire completamente lo schermo) ho preso un monitor portatile (per vedere video in automobile) che mi dà la possibilità di ricreare il loop video.

È davvero incredibile constatare come la tecnologia sia sempre meno "elastica" e più "chiusa". Le cose che potevo fare nei primi anni Duemila ora sono molto più difficili, perché il mercato tende a specializzare le macchine ed è sempre più complesso assemblare o "forzare" le macchine a basso costo per utilizzi diversi da quelli per cui sono state create. Comunque rimango dell'idea che quello che conta non sia tanto la potenza delle

macchine quanto piuttosto l'idea di forzarne l'utilizzo per un uso creativo che vada oltre la loro progettazione. In fondo la creatività non costa nulla ed è disponibile per tutti.

Lucca, novembre 2019

Riferimenti bibliografici sul teatro multimediale

- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004. A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011
- S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007
- V. Fiore, L. Ruzza (a cura di), *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa 2013
- L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano 2003
- G. Giannachi, *Virtual Theatres. An introduction*, Routledge, London-New York 2004
- A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia 2001
- A. M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Nuove teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011
- N. Pittaluga, V. Valentini (a cura di), *Studio azzurro. Teatro, Contrasto*, Roma 2012
- A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013
- E. Quinz, *Digital Performance*, Anomos, Parigi 2002
- Paolo Ruffini (a cura di), *Ipercorpo. Spaesamenti nella creazione contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Roma 2005
- V. Valentini, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Mondadori, Milano 2007
- Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, Bfs Edizioni, Pisa 2007

Il tecnoteatro di Giacomo Verde

Anna Maria Monteverdi

“Le tecnologie miglioreranno il mondo solo se saranno usate con un’etica diversa da quella del profitto personale incondizionato”
Giacomo Verde

Con questa frase Giacomo Verde computer artist, mediattivista, performer e regista di spettacoli multimediali, in un testo intitolato *Per un teatro tecno.logico* vivente iniziava un lungo ragionamento sulla necessità di scuotere lo spettatore teatrale, ponendo rimedio a quella anestesia che lo ha colpito.

Come rendere con le tecnologie lo spettatore “necessario” a teatro? Le tecnologie possono essere -come auspicava Gene Youngblood- strumenti risocializzanti, “laboratori di trasformazione”? Verde è attore-narratore (per i *Teleracconto* e per *Storie mandali-che*), autore di videocreazioni teatrali (*Il cerchio nell’isola* e *Tutto quello che rimane*, opere video sul lavoro del Tam teatromusica insieme con i detenuti del carcere Due Palazzi di Padova), animatore di personaggi virtuali (Euclide per Studio azzurro), creatore di sintesi video (*Macchine sensibili* per il Tam teatromusica), e di videofondali live e/o interattivi progettati per performance, reading poetici, concerti.



Il teleracconto, ideato nel 1989 e inaugurato con la versione “televisiva” di Hansel e Gretel (*H & G Tv*), coniuga narrazione teatrale realizzata con piccoli oggetti e macroripresa in diretta. In riferimento al teatro gli schermi e le tecnologie (non soltanto di riproduzione ma anche di trasformazione dell’immagine) possono offrire alla scena nuovi spa-

zi per l'immaginario, modificare i modi di percezione, permettere non solo la visione e l'esplorazione di un mondo, ma rendere consapevoli di poter partecipare al suo cambiamento (etico, sociale, politico). Dice Verde:

La Vista è uno dei sensi più facilmente ingannevoli. Quando non si riesce a capire di bisogna metterci mano, e allora il potere dell'illusione diminuisce fino anche a sparire. In un momento dominato sempre più dall'intoccabile immaterialità delle immagini, si rende necessario fare esperienze tattili e esperienze di dialogo cercando di eliminare il diaframma tra l'arte e la non arte, tra il vedere e il toccare, tra il dire e il fare.

E ancora:

Le immagini o le 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.

Le *oper'azioni* di Verde sono da sempre variazioni in *low tech* sul tema della necessità di un uso politico e di una riappropriazione-diffusione capillare dei mezzi tecnologici, tema che oltrepassa ogni argomentazione di tipo estetico. L'interattività proposta da Verde è significativamente connessa con una pratica sociale dell'arte: «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»; con la Minimal Tv (insieme con il gruppo Quinta parete) proponeva uno dei primi esperimenti di broadcasting comunitario autogestito, predecessore delle attuali telestreet: si tratta di un set-Tv che viene montato in occasione di mostre o feste il cui scopo è far manomettere la televisione segnalando che "la tv è di chi la fa"; in *Per mettere mano. Azione installativa di riciclaggio tv* l'intervento est-etico interattivo proposto come gioco collettivo condiviso, prendeva le sembianze di una manipolazione ludica del televisore, attraverso una rottura dei vecchi apparecchi Tv; coi *Teleracconti* Verde ci aveva mostrato come è facile attraverso una telecamera "far credere che le cose sono diverse da quelle che sono", in altre parole, che le immagini trasmesse dalla televisione non sono quelle della realtà ma quelle di chi vuole fissare per noi un punto di vista sul mondo. Il teleracconto, tecnica teatrale televisiva ap-

plicata inizialmente a spettacoli per bambini poi sviluppata autonomamente come modalità di base per videofondali *live*, smaschera un procedimento mediatico.



5 modi per scassare la tv

Dedicato a chi vuole "liberarsi" del proprio apparecchio. Rischio distruttivo: assoluto.

Allora: non ne potete più della televisione? Oppure volete un apparecchio migliore e il rivenditore non vi dà una lira per quello usato?... E' arrivato il momento di liberarsi del vecchio televisore.

Non abbandonatelo vicino al cassonetto così com'è: non è divertente! Fatelo a pezzi con le vostre mani così vedrete davanti a cosa siete stati seduti per tanto tempo. Meglio se lo fate con qualche amico. Potete anche mettere su la vostra musica preferita come colonna sonora.

==> Materiali necessari:

* una scatola di cartone, grande quanto il tv, dove mettere i pezzi.

* un telo di nylon di circa 1,5 x 1,5 m. da mettere a terra e sul quale pogerete il tv.

* guanti da lavoro abbastanza robusti, per non tagliarsi con i vetri o per fare tutto con le sole mani

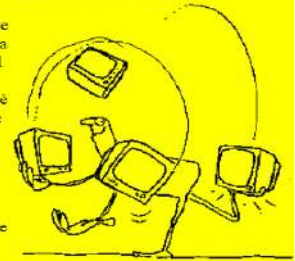
* se usate gli attrezzi sono sufficienti: un cacciavite; un paio di pinze; un martello.

==> Istruzioni comuni ai 5 modi:

* Attenzione a non farsi male! Anche se il tv non scoppia, come normalmente si crede, ma implode (perché è vuoto), è bene non farsi prendere dalla foga.

* Staccare la presa della corrente.

* Poggiare il tv su un telo a terra.



Una telecamera inquadra in macro alcuni oggetti collocati vicinissimo alla telecamera; questi, attraverso la riproduzione televisiva e soprattutto attraverso la trama del racconto orale associata alla disponibilità immaginativa del pubblico, sembrano altro rispetto a quello che sono normalmente, si trasfigurano fino a diventare quello che la storia ha necessità di raccontare. L'esperienza percettiva, come ricordavano Arnheim e i teorici della *Gestalt*, non è solo un mezzo di orientamento ma è soprattutto un'attività intellettuale strutturata, dinamica e creativa, una "conquista attiva e soggettiva": «La visione non è una registrazione meccanica di elementi, ma l'afferrare strutture significanti». Gli oggetti nei teleracconti di Verde sono chiamati a far parte della narrazione per similitudine morfologica, per somiglianza di forme, di colore ma soprattutto lo spettatore è chiamato a intervenire con l'immaginazione a coprire lo scarto tra quello che l'oggetto è nella realtà e quello che deve significare nel "racconto per immagine": il guscio di una noce ripreso in macro può sembrare, come in *Hansel e Gretel Tv*, il volto della strega, le dita, alberi vecchi e nodosi, un pomodoro, un sole accecante. Queste azioni servono a mostrare lo scarto percettivo tra la realtà e l'immagine, ma anche gli schermi e i filtri culturali, soggettivi e ideologici, anteposti tra noi e la realtà: perché "l'immagine della cosa non è la cosa; il problema sta nel fatto che nel sistema televisivo e dei media in genere, si

tende a utilizzare le immagini televisive come rappresentazione del reale, non dell'immaginario.



Questo procedimento di chiamare una cosa con un nome che non gli corrisponde ricorda l'opera di Magritte *L'usage de la parole* (1928): la scritta *Ceci n'est pas une pipe* sopra il disegno di una pipa sancisce la non confrontabilità tra linguaggio verbale e linguaggio visivo. Così Verde sconfessando la perfetta corrispondenza tra realtà e sua interpretazione mediatica pone la stessa problematica relazione di Magritte tra icona e cosa denotata: l'immagine televisiva non è l'*analogon* dell'oggetto bensì un suo sostituto parziale e incompleto.

Antonio Attisani a proposito del *Teleracconto* in una comunicazione inedita (1990) scriveva che siamo di fronte a una rarissima e positiva invenzione linguistica che ci riconduce alle origini del teatro, perché l'attore si esprime usando il video come sua appendice e "supporto":

Supporto come maschera, che impone o crea una propria sintassi ma che non elimina l'attore e con essa il suo sapere la sua tecnica, la sua responsabilità. Bisogna considerare che anche colui che muove una figura, una marionetta è attore, è attore chi manipola e

non parla, perché è lui il responsabile, il padrone del tempo della percezione teatrale, è lui la parte vivente dell'opera, lui è il maieuta dell'arte dello spettatore.

La maschera, dono di Dioniso, icona indossabile, incarna il gioco delle metamorfosi e allude alla possibilità per l'uomo di trascendere il proprio essere diventando un altro. La scatola del televisore che per convenzione ospita la visione di un mondo apparentemente intoccabile e inavvicinabile, diventa magico contenitore -maschera- di un universo brechtianamente trasformabile.

Giacomo Verde riflette da tempo sulla possibilità di fondere l'esperienza estetica con la pratica comunicativa dell'arte in un'ottica di "decentramento produttivo", esplorando anche attraverso i media e il web, nuovi modi di "fare mondo" e di "creare comunità attive".

La pratica del teatro sperimentale, il legame strettissimo con le tradizioni popolari (Verde è stato suonatore di zampogna e artista di strada¹) lo hanno condotto "naturalmente" verso l'utilizzo del video in scena:

Negli anni Ottanta ho scoperto la possibilità di usare i video in scena come elemento drammaturgico, oltre che scenografico. Così mi sono accorto che lo strumento video si adattava molto bene alle mie "capacità artistiche", permettendomi di esprimere visioni difficilmente realizzabili con altri strumenti comunicativi e dato che mi occupavo di cultura popolare mi è sembrato naturale fare i conti con la televisione e le comunicazioni elettroniche, che oggi hanno ereditato e modificato gli archetipi dell'immaginario popolare. Occuparmi di video e di televisione (che sono due cose ben diverse) ed ora di computer è stato come decidere di vivere nel contemporaneo, superando vecchie e inutili ideologie di comportamento artistico, accettando il confronto creativo piuttosto che la fuga conservativa.

L'uso della bassa definizione e della bassa fedeltà risponde al principio di non mitizzare mai le tecnologie e mostrare come grandi rivoluzioni possono essere fatte con piccoli strumenti; l'uso delle tecnologie in scena, in questo senso, non può che essere politico. Contro l'hi-tech "a tutti i costi" per non sembrare "fuori moda" Giacomo Verde ripro-

¹ Sulla prima esperienza di artista di strada Verde ha scritto il diario *Frantumando generi* in *Arte immateriale, arte vivente* (1990); ed anche *Strada-Internet* in E.Quinz, *Digital performance*, Parigi, Anomos, 2001: dall'esperienza del teatro di strada al web con la stessa logica di ricerca di un'aggregazione collettiva, inseguendo sempre una reale "connessione emotiva". Sulle diverse "formazioni" artistiche di Verde vedi anche A. M. Monteverdi *Vita in tempo di sport. La Bandamagnetica di Giacomo Verde in Catalogo Teatri dello sport*, a cura di A. Calbi, Milano, 2002

pone le tecnologie domestiche come segno di una lotta che parte dal basso ma che per il futuro “si sta attrezzando”.

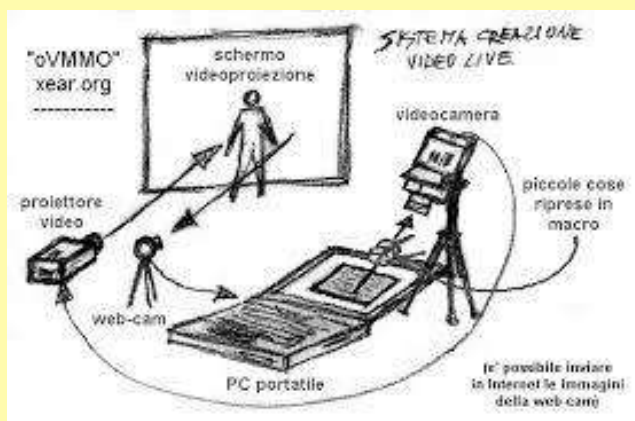
Sempre esplicito nello smascherare i poteri che stanno dietro alle nuove tecnologie soggette anch'esse ormai all'obsolescenza della moda, Verde mantiene sempre un coraggioso atteggiamento critico e polemico: il problema non è più quello di essere eccessivamente ottimisti nell'esaltazione della tecnologia, né di rifugiarsi all'opposto in un mondo arcaico anti o pretecnologico; si tratta di impossessarsi degli strumenti tecnologici, impararne le fondamentali istruzioni per l'uso e adoperarle secondo un'etica solidale socializzando saperi:

Non mi sento un ottimista tecnologico e tanto meno un feticista. La mia formazione culturale mi ha portato a condividere il punto di vista cyberpunk e oggi hacker: uno dei miei motti preferiti è “Tutta la tecnologia al popolo”. L'uso democratico e creativo della tecnologia è frutto di una battaglia costante. Anche se il digitale dà grandi possibilità creative e di comunicazione, esistono interessi economici (di pochi) che fanno di tutto per mettere freni e gabbie. Guarda cosa sta accadendo con Internet e la new economy. Le tecnologie miglioreranno il mondo solo se saranno usate con un'etica diversa da quella del profitto personale incondizionato. Quello che mi dà speranza è che anche le associazioni non governative, i promotori del commercio equo e solidale e i gruppi di controinformazione in generale stanno usando la rete per organizzarsi.²

In *x-8x8-x*, operazione multimediale interattiva ideata insieme con il musicista Mauro Lupone e l'informatico Massimo Magrini per la manifestazione *Techne* (Milano, 1999) Verde creava un sofisticato lavoro digitale a metà tra net art e web design: il visitatore, muovendo le mani sul *touch screen* applicato al computer, scopriva i siti web delle Organizzazioni Non Governative (www.x-8x8-x.net); in *qwertyu*, opera di web art prodotta dalla rivista di architettura “Domus”, l'avventore della rete poteva giocare con le frasi e gli elementi dell'architettura per costruire-mattoncino per mattoncino e parola dopo parola- ambienti video-sonori sempre diversi e vedere scorrere sul proprio schermo, poesie (scritte da Lello Voce) contro le mine antiuomo.

In questi ultimi anni Verde ha sviluppato una propria tecnica per la creazione di videofondali live e interattivi per performance e reading poetico-musicali (per Lello Voce, Carlo Sanguineti, Luigi Cinque).

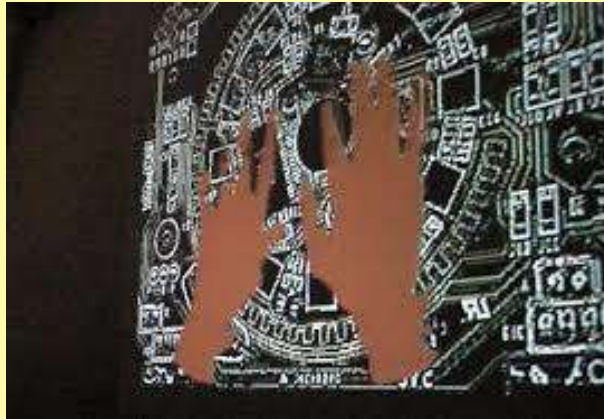
² Intervista a Giacomo Verde a cura di R.Vidali, “Juliet”, n. 71, febbraio-marzo 1995, p.35



Ha messo a punto una macchina più complessa ma in sostanza riconducibile al tele-racconto, nelle scenografie digitali live di *oVMMO* (con Xear.org) in cui dal tema delle *Metamorfosi* di Ovidio i miti vengono raccontati per metonimia o per astrazione da pochi oggetti degni di un teatro “povero”: carta da regalo, confetti, rametti, scatole colorate ingranditi dall’ottica della telecamera e digitalizzati in tempo reale e mescolati a immagini catturate in scena da una webcam insieme al classico videoloop. Nel teatro globale di *Connessione remota*, uno dei primi esperimenti italiani di Webcam Theatre, andato contemporaneamente in scena e in diretta Web dal Museo Pecci di Prato (2001), gli spettatori in “connessione remota” potevano assistere alla performance dal Web, incontrarsi in rete, chattare tra loro, dialogare e scrivere in tempo reale con lo stesso performer: «Questi esperimenti mi hanno confermato l’intuizione di poter fare un teatro con/per la rete tenendo conto del senso di comunità che spesso si attiva in Internet in maniera più convincente di tanti altri luoghi materiali».

Storie mandaliche 3.0 (2004) è l’ultima versione del tecnospettacolo ideato da Giacomo Verde e Andrea Balzola che ha anche scritto il testo insieme con il gruppo Gemma dopo un restyling di tecnologie (dal Mandala system al programma Flash Mx). Sono sette storie ipertestuali ispirate al mandala e al suo significato di trasformazione spirituale dell’individuo. La narrazione avanza parallelamente su sette fronti con scene visive animate e sonorità elettroniche gestite dal narratore che cambia direzione del racconto ad ogni bivio ipertestuale a seconda della scelta del pubblico. Nel narrare molto da vicino facendo sentire il “suono delle parole” e facendosi accompagnare non dalla tela disegnata ma da immagini in videoproiezione con i quali interagisce, il cybercontastorie Verde si permette col gesto, col corpo, con l’abilità “digitale” e con la colorazione affettiva tipica

dell'oralità, l'equivoco dello stare nella duplice condizione di narratore e di personaggio, dell'uscire continuamente per poi rientrare con rapidità dentro il cerchio mandalico delle storie ma senza rinunciare alla propria individualità. Chi è nel cerchio modifica la storia, anche se questa sembra immutabile, ma quale storia è immutabile, quale mondo è immutabile?



La prima versione di *Storie mandaliche*, 1998.



L'interfaccia di *Connessioni remote*, 2001.

Bibliografia selezionata su Giacomo Verde

- M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi (a cura di), *Il film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici, Pisa 2009
- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche*, Nistri-Lischi, Pisa 2005
- A. Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Dino Audino, Roma 2011
- T. Bazzichelli, *Networking. La rete come Arte*. Ed. Costa & Nolan, Milano 2006
- M. Borelli, N. Savarese, *Te[a]tri nella rete: arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Carocci, Roma 2004
- G. Callegari, *Educablob - Laboratorio della comunicazione audiovisiva*, Erickson, Trento 2003
- S. Cargioli, *Sensi che vedono: introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa 2002
- A. Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzio, Padova 1996
- D. D'Amico, "L'anima militante del video nell'epoca digitale", *Sciami* n.6 ottobre 2019

- L. Gemini, *L'incertezza creativa: i percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2003
- C. Infante, "L'esperienza-matrice di Giacomo Verde, l'attivista cantastorie del digitale", Urban experience, web, 15 aprile 2018
- S. Lischi, *Il Linguaggio del video*, Carocci, Roma 2005
- A. M. Monteverdi, *La maschera volubile*, Titivillus, Corazzano 2001
- A. M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011
- A. M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale: attori, scena e pubblico*, Marsilio, Venezia 2003
- A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013
- C. Presotto, *L'Isola e i teatri*, Ed. Bulzoni, Roma 2001
- E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie Digital Arts, Paris 2002.
- M. G. Tolomeo, P. Segà Serra, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, Gangemi, Roma 1998
- S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2004
- S. Vassallo, *Giacomo Verde videoartista*, Ets, Pisa 2018

Strada-Internet or Internet on the street¹

Giacomo Verde

I began to be interested in the relations between theater and technology, and the imaginary which is bound to it, at the beginning of the 80s.

I already had a long experience of street theater as a "street narrator", and I had deepened popular culture's variations. At a certain point, I realized that the popular imagination that I was engaged in, and the forms with which I expressed myself in the street, even though successful did not illustrate the times in which I lived. What was formerly expressed in fables, street tales, popular theater, now took the form of comic strips, television and science fiction.

I also chose to work in the street to find an audience untouched by the vices of the bourgeois theatre's public: it was a political and esth-ethical choice. It is with this same political intention that I then began to get involved in the use of technologies in the theater. Since the first experiments with video in clubs, and with "electronic" music in the street until the current phase of net theater research, my intention has always been to mix the good parts of popular culture with new communication technologies used in a creative and unconventional way. But it is also to react to its use by techno-artists, which is too often auto-referential, based on an ideology of miraculous technology. In this article, I illustrate in a broad outline, some stages of my research, by trying to give a description of it rather than a commentary, so that the reader can get a theoretical idea of it.

1982/85 Lo Zampognaro Galattico

Lo Zampognaro Galattico was a street performance (which was also given in bars, on the occasion of holidays, or in schools) of a variable duration. I used an electronic drum kit connected to loudspeakers fixed on a rucksack, which constituted the basis of

¹ In E. Quinz (ed.), *Digital performance*, Anomos, Parigi 2001.

the melodies played with the musette. The execution of the pieces served as an excuse to walk around town watching urban elements as if they were unknown things and to collect small objects like an astronaut on an alien planet. I announced i was a B17 replicant with mono-specific programming: to play in the streets of the galaxy. The direct relation with the spectators was deliberately reduced to the minimum, almost cold and distant. I had also mirrored glasses, with lateral protection, which prevented the spectators from seeing my eyes. My costume was inspired by Mœbius's comic strips and I had a real hat of the Foreign Legion. My voice was deformed with effects by a microphone. When it was possible, I also told a story by means of a videotape.

1986/87 Bandamagnaetica

Bandamagnaetica was composed of three elements endowed with multi-functional rucksacks, an electronic drum kit, a saxophone and a trumpet. Flavio Bertozzi, Frank Nemola and I, all proclaimed that we operated actions of acoustic decontamination. The musical repertoire extended from original fragments inspired by futurism to Techno-Beatles.

The effect was very ironic - technological. We had sculptured and colored hair and Ghostbusters type of overalls. Actions in the street were substantially aggressive. We never addressed the public (except in cases of communicating services and alarm calls) and all the actions were addressed to objects. For example we serenaded a bicycle. The language used was borrowed from the Futurists.

The amplifying technology that I had on the back was the best available at the time (a better relation between miniaturization and power). The musical basis on which Frank and Flavio played, if it was not generated by the electronic drum kit, was played with a Sony mini - player and it was all composed with a computer. From 1986 till 1987 we played on many occasions either in the street or in other places, we were invited to several television and radio shows. We produced a mini-album and a theatrical spectacle, *Vita in tempo di sport*, which transferred on stage this street experience.

1989/TvTale



The tele-racconto (TV tale) was born initially as a performance of video storytelling for children. Then the experimented "video mechanism" in these occasions showed itself capable of evolving in several directions for the theater and for performances. But how does the tele- racconto work? A camera films short stories of "objects", animated by a narrator, in real time and in a way visible to the spectators. A monitor, or screen (by way of video projection) broadcasts them live, as if it was a powerful magnifying glass, enlarging small actions until it gave them an aesthetic and narrative sense not perceptible before-

hand. Thus is born the "tele-racconto system": through "macro" recording, small objects become characters and the space of a sheet of paper becomes a television studio set with (almost) infinite potentialities.

First Tele-racconto told Hänsel and Gretel's tale, and among the "actors" there was a candy, a cockleshell, five spaghetti and a cracker having a dialogue with little fingers or on the bottom of the palm/cartography of a hand. A small box of tuna was the oven of the witch, and a subtle auto-irony moderated the tragic aspect of told events. Then I told the story of the Little Mermaid with some flowers and a glass of water, and then many other stories until the theatrical version of "Storia di una Gabbianella e del Gatto che the insegnò has volare ". One of the most interesting aspects of Tele -racconto is that it became an instrument used in their performances by a certain number of artists and narrators - such as Vania Pucci of the Giallo Mare Minimal Teatro, or Carlo Presotto of the Teatro della Piccionaia (I quote here only those that deepened the technique with very personal results). At present there are five strings of development : the narration of sto-

ries for children by a single narrator through the use of objects; the narration of stories for adults through drawings and pictorial signs; the use of the macro take in collective theatrical spectacles, where narration mixes with representation; the creation of scenery for readings poems; the creation of scenery for concerts of classical or contemporary music.

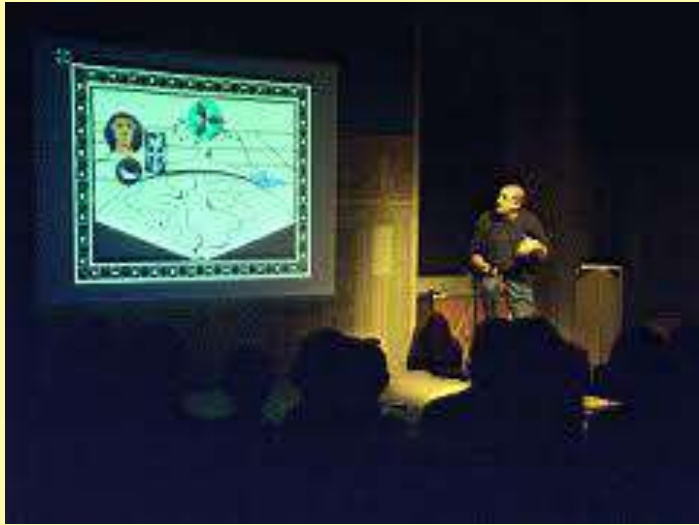
A constant characteristic of any performance which uses this technique is the co-presence on stage of the creator of images and its images. Indeed, Tele- racconto was born to put forward the gap between image and reality as a useful space for creativity. It is moreover fundamental that the spectator sees what the "anima(c)tor" uses to produce these images. The glance of the spectator must be able to ceaselessly run from the object situated under the lens to its metamorphosis on video, and from the video image to the body - face of the performer which creates it.

The experience of these years showed the potentialities of this co-presence on the scene of the bodies of the actors and the electronic images in a live relation to each other. The gap between " three- dimensional - person" and "two- dimensional- object", between the consistency of the body and the immateriality of the image, this exchange on stage clarifies this technologically increased " reality " in which we live.

But so that all this works, it is necessary to produce images in real time and to have actors who are "narrators" capable of looking at the spectators in the eye and of modifying in a evident way the progress of their performance. It is necessary to establish a sort of " techno- commedia- dell arte" capable of showing that the spectator is a "necessary" part of the representation, and where technology is a means which amplifies the contact between stage and public, and not a cage of prerecorded rules and rhythms of little usefulness for the theater.

On 1998 / ... Storie Mandaliche - ZoneGemma

Storie Mandaliche is a still current techno-tale conceived at the same time as the theatrical laboratory of " bio-technological culture" ZoneGemma. It has arisen from my meeting with the multimedia artist Massimo Cittadini, the sound-designer Mauro Lupone, the dramatist Andrea Balzola and the critic - theorist Anna Maria Monteverdi.



Different approaches met with the idea to make theatrical research interact with techno-artistic research (that is the use and experimentation of digital and audiovisual technology), to create interactive events and zones of communication and spectacle. ZoneGemma at present is a nomad laboratory,

open to connections, creative and auto - formative interfaces with other artists, researchers and curious spectators. It considers the fruits of its research (spectacles, performances, installations, events) as the techno-natural sprouts from a collective project. Its motivation is not an ulterior putting forward of new "products" for the theater and art market which is already very saturated, but rather the creation of new modalities, instruments and contexts of communication and spectacle. Indeed, an integral part of the ZoneGemma laboratory is the management of the Techno-Theatre mailing list. A list that tries to put in contact all the Italian artists who are interested in alterations generated by the links between the stage and digital video technology.

The realization of the techno-tale *Storie Mandaliche* began in July, 1998 during the theatrical Festival "Scantafavole" in Ripatransone (AP), during a laboratory open to the public. At the moment we are developing this perspective, with workshops and open rehearsals.

Storie Mandaliche was revived successfully in the shape of a studio in other festivals among which: Invideo, the Triennale Palazzo of Milan; Alveare, Prato's Museo Pecci; and Regio Teatro of Turin. Its first version was based on the interactive "Mandala system" for Amiga computers. This system allowed to integrate objects filmed with a camera, with active backgrounds and objects generated with an Amiga 3000 computer. The Mandala System can be integrated and connected with the "MAX / MSP" software on Mac for an interactive development on sound.

Thus it was possible to show on a screen, two- dimensional environments which reacted, by transforming and by generating sounds, to the touch of the narrator which became thus a cyber- narrator: instead of the drawn canvas we had video (or monitor)-projected images which he transformed according to the real time rhythm, of his tale.

At present *Storie Mandaliche* is in a development and rewriting phase to be turned from the Mandala System to Flash 5.0. In sort, the interactive backgrounds used by the cyber-narrator, can be also visible on the Internet, so as to have an ulterior development of the theatrical story on stage. We thus planned to create an website dedicated to the spectacle.

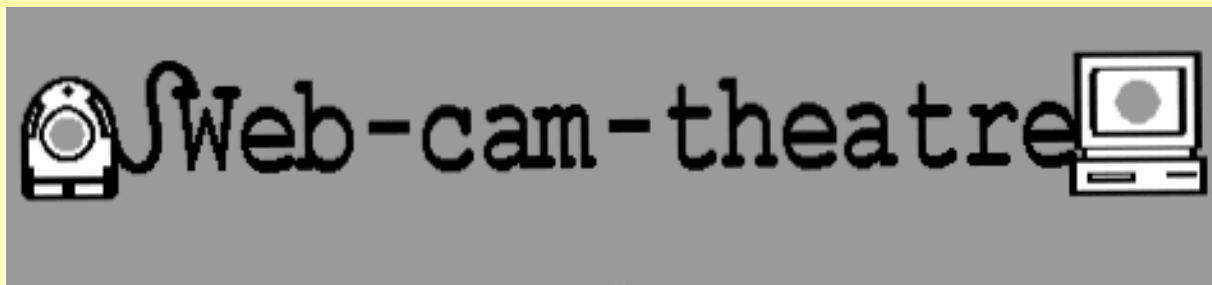
The narrative consists in 7 connected stories: the man-child; the almonds; the black princess; the raven; the white dog; the stone; the hermaphrodite.

Each story's protagonist also appears as a character in the other stories. The idea is that, exploiting the hypertextual potentialities of digital writing, every evening a spectator can decide by which story to begin the spectacle, while the progress of the narration will be determined by the audience's mood, which will should indicate (through a dialogue with the narrator) which direction to follow depending on a hypertextual cross-road.

The "Mandala" Term in sanscrit means " magic" or "mystic" search and it is, according to Jung, the symbol of half the Self as a psychic totality. "Mandalic" representations are universal archetypes and spring out during dream and imaginary activity, in situations characterized by dis orientation and perplexity, typical moods of this period marked by technological alterations which ceaselessly put in question the meanings of identity.

Storie Mandaliche, written for the occasion by Andrea Balzola, speaks exactly about this: of mutating beings and feelings in a world bursting with electronic - emotional connections.

2001/ ...Web - cam Theatre: Conessione Remota



With the use of Web - cams throughout the internet it is possible to see in real time very remote places and people. If we envisage the theater as the co-presence of actors and spectators in the same space-time, and if we consider the planet Earth as a single space-time, then we can use the frames of small images filmed by web - cams as if they were a set.

Doubtless the constraints of a small " global set" are not those of the traditional theater: the purpose of the Web-Cam-Theatre project is to discover them and update them through experimenting either in networks, or with a workshop.

Information about events and the state of development of the research are communicated shared through ZoneGemma's mailing List (TechnoTeatro) and whomsoever is interested can participate in the project with ideas, criticisms and propositions. The used technology is of an easy access, so that whoever, with a minimum computer literacy, can realize his Web - cam - theatre. Conessione Remota is the performance which inaugurated the project and site - www.webcamtheatre.org.

It forms a twofold reception - interaction situation: on stage at Prato's Pecci Museum(see May 25- 26, 2001: CONTEMPORANEA 01 "spectacle and arts for the new generation"), and through the network (another public place was active in Bologna during Digital_is_not_analog.01 the second international festival on net. art, hacktivism and net culture.)

There was also an interaction through a chat with the spectators that attended the performance on the net: they were "paradoxically" more active and "present" than those that attended the live event; besides, the people in chat rooms appeared to the audi-

ence as "characters" of the performance and whatever was said/ written by them took an always interesting dramatic value.

In the live version, we played with the delay echo effects (due to the video signal's slowness when it comes and goes through the network) with the gap between the performer's body and his "distant" image, between live manipulations of objects and the metamorphosis created by the network. There were thus two different points of view of the same performance: on-line and live.

The core of the performance consists of the execution of 10 + 1 small video - actions: Fantastic Worlds; digital Light; The sound of a single hand; Jibe; Advertisement; characters in search of...; Wherever I glance, I read; Cyb- visual- er reflection; My body dissolves; The fourth eye; Epilogue (now I become blind).

During the first 6 videos - actions, I do not go into frame, but I manipulate in front of the web-cam some objects or the " only hand ", and then in the second part, I show my face "masked" by a pair of " virtual- eyes" that hide my eyes and make me look like an underwater submarine, which allows a true "immersion" effect and allows me to always have the computer screen facing me.

I then started again at home. Indeed, since the 15th of June 2001, it is possible to ask for the on- line vision of the performance (on appointment).



There were spectators, having attended the performance on stage, that wanted to see it again on the net. And they announced, to my big satisfaction, that they preferred the Internet version because they felt more involved in the event.

In fact these first experiments confirmed my intuition that it is possible to envisage a " theater with/ for the network ", by taking into account the sensation of community which often bustles on the internet in a deeper way than in many other "material" places. Certainly, it is a different type of community but not for all that less important. Paradoxically I could say that the "magic", created formerly by the "nearness" in the theater, today can be compared to the one created by the "distance" in connection: it is a very similar kind of vertigo. I do not think that the one is better than the other, rather than both are justifiable and moving.

With that, I do not believe the net theater will ever replace the " theater house " (even though some think so) but I think that it will be able to reach the same aesthetic and cognitive quality. In the close future indeed, my intention is to deepen and develop all the possibilities offered by the net theater.

References:

- O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.
- A. Balzola, F. Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.
- E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.
- A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.
- V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.
- M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

Storie mandaliche¹

Anna Maria Monteverdi

Nella primavera del 1998 Giacomo Verde e il drammaturgo e critico Andrea Balzola pongono per la prima volta mano ad un progetto di narrazione teatrale con uso di tecnologia interattiva ispirandosi, per la stesura dei testi, alla forma e al significato del Mandala, guida della meditazione e simbolo della trasformazione spirituale dell'individuo, "cosmogramma" e "psicogramma" come ricordava Tucci².

Al Festival Scantafavole di Ripatransone (Ascoli Piceno, luglio 1998) inizia il primo laboratorio con conferenza dimostrativa pubblica in cui contestualmente alla scelta già predeterminata del sistema interattivo *Mandala System* (gestita da Massimo Cittadini), si pongono le premesse per la scelta dell'iconografia e il primo abbozzo di un testo che per adattarsi alle esigenze della macchina tecnologica fu concepito da Andrea Balzola con caratteristiche ipertestuali, ovvero connessioni, incastri, corrispondenze tra i personaggi e i luoghi. Balzola li definisce "iperracconti". Sono sette storie di trasformazioni nei diversi regni: umano, minerale, vegetale, animale e divino, ovvero sette storie di personaggi "linkate" tra loro che hanno un andamento "concentrico": il bambino-uomo, il mandorlo, la principessa nera, il corvo, il cane bianco, la pietra del parco, l'ermafrodita. Ogni storia e ogni personaggio è associato a un colore, ad un elemento e a un punto cardinale (nell'orientamento mandalico l'Est è rivolto in basso) più il Nord-Est che è nella simbologia mandalica il luogo del sole, il sud-ovest che è il luogo della luna, e il centro.

Il Mandala, il cerchio magico della tradizione tantrica, è un elemento fondamentale delle cerimonie rituali e delle pratiche di meditazione, secondo Jung "strumento per l'individuazione del sé" e "rappresentazione simbolica della psiche". La struttura del mandala è concentrica: ha quattro porte che corrispondono ai punti cardinali ed un centro che è particolarmente importante perché il mandala è la determinazione di un per-

¹ Testo originariamente pubblicato su Ateatro.it, 10-08-2003.

² G. Tucci, *Teoria e pratica del Mandala*, Ubaldini, Milano 1969.

corso che conduce all'illuminazione attraverso un rito di orientamento. Il labirinto greco, i rosoni delle cattedrali medioevali, la figura del serpente *uroboros* si ricollegano allo stesso sostrato simbolico³.



Fig. 1 L'icona del Bambino-uomo



Le "Storie mandaliche" che si raccontano parlano appunto di questo: di persone e sentimenti in mutazione in un mondo brulicante di connessioni elettronico-emotive.

Sono 7 storie originali, scritte da Andrea Balzola, collegate tra loro:

- L'uomo-bambino;
- Il mandarino;
- La principessa nera;
- Il corvo;
- Il cane bianco;
- La pietra;
- L'ermafrodita.

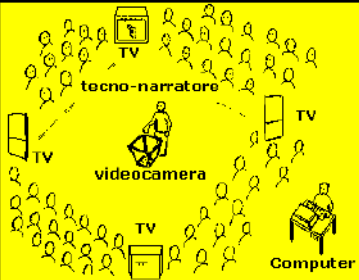

Sfruttando le potenzialità ipertestuali della scrittura digitale ogni sera uno spettatore potrà decidere da quale storia iniziare mentre lo svolgimento della narrazione sarà ogni volta determinato dal tipo di "umore" del pubblico.

Dopo un primo periodo di allestimento si è avviata la collaborazione con il Laboratorio di Tecnologie Sonore dell'Istituto Musicale Pireggiani L. Boccherini di Lucca. Si è così realizzata una "colonna sonora" interattiva che viene "suonata" dal narratore seguendo le modalità ipertestuali della narrazione. Autore delle musiche è il compositore Mauro Lupone, responsabile del suddetto laboratorio e da anni operante nell'ambito delle tecniche ed estetiche musicali contemporanee in rapporto alle moderne tecnologie.

Il Mandala System è un sistema per computer Amiga che permette di integrare figure riprese da una videocamera con sfondi e oggetti interattivi generati in tempo reale dal computer. In questo modo è possibile mostrare su uno schermo degli ambienti virtuali che reagiscono, trasformandosi e generando suoni, al tocco virtuale di un narratore che diventa così un Cyber-contastorie: al posto del telo disegnato ha delle immagini in video (oppure videoproiettate) che lui stesso può trasformare seguendo il ritmo, in tempo reale, del suo racconto.

Il termine "mandala" significa in sanscrito "cerchio magico" ed è, secondo C.G. Jung, il simbolo della meta del Sé come totalità psichica; le rappresentazioni a forma mandalica sorgono per lo più in situazioni caratterizzate da disorientamenti e perplessità, stati d'animo tipici di questo periodo segnato da mutazioni tecnologiche che mettono

Figg. 2-3 Dalla pagina di ZoneGemma, descrizione delle storie, schema di *Storie mandaliche* 1998

³ K. Kerény nel volume *Dioniso* riporta le iconografie greche antiche documentate a Mileto, nel Santuario dedicato ad Apollo, al Palazzo di Cnosso e su raffigurazioni provenienti da Atene relative all'immagine del labirinto: il meandro e la spirale continua (linee curve o angoli retti), percorso iniziatico aperto che conduceva al centro e poi con una *giravolta decisiva* di nuovo all'ingresso se la conversione avveniva esattamente al centro oppure, se tracciato chiuso, prigione eterna senza via di uscita in cui si perde la vita. Labirinto come luogo di morte o di illuminazione. Raggiungere il centro del labirinto significava, infatti, nel mondo greco antico, penetrare nei recessi sotterranei e protetti dei misteri divini, itinerario sapienziale per raggiungere una rinnovata condizione di "liberazione conoscitiva". K. Kerény, *Dioniso*, Milano, Adelphi, 1992; vedi anche K. Kerény *Nel labirinto*, Torino, Boringhieri, 1983.

La narrazione teatrale ha come unico elemento scenografico una piramide di legno a tronco rovesciato, come la montagna sacra della tradizione induista, intorno al quale il narratore agisce e racconta ripreso dalla telecamera posizionata a terra e con il pubblico seduto nel perimetro mandalico. In *Storie mandaliche*, che raccoglie l’eredità del tele-racconto, lo spettatore teatrale, collocato dentro il cerchio, entra dentro la narrazione, nel crocevia di tutte le storie con le immagini e i suoni in continua trasformazione grazie al programma informatico Mandala System.

Nel Mandala System è possibile fondere insieme sfondi, ambienti bidimensionali con oggetti tridimensionali attraverso la videocamera: la videocamera riprende in diretta il corpo o la mano del narratore che viene digitalizzata in tempo reale e la sagoma della figura ripresa, appare sovrapposta alle immagini e agli oggetti generati, invece, dal computer. Se la mano o il corpo ripreso dalla telecamera “tocca” (virtualmente) qualcuno degli oggetti, crea eventi di tipo visivo e sonoro, generando in diretta situazioni in continua trasformazione trasmesse nello schermo o nei quattro monitor angolari.



Fig.4 Schermata dell’azione interattiva.

Lo spettacolo ha attraversato diverse fasi e ha acquistato nuovi sviluppi narrativi e volubilità di forma a seconda dei contesti partecipati in cui era collocato e delle ipotesi di lavoro e delle ricerche del gruppo; il Mandala System è stato sostituito dalle animazioni in formato Flash, create da Lucia Paolini; a ogni animazione è legata una musica, del compositore elettronico Mauro Lupone.

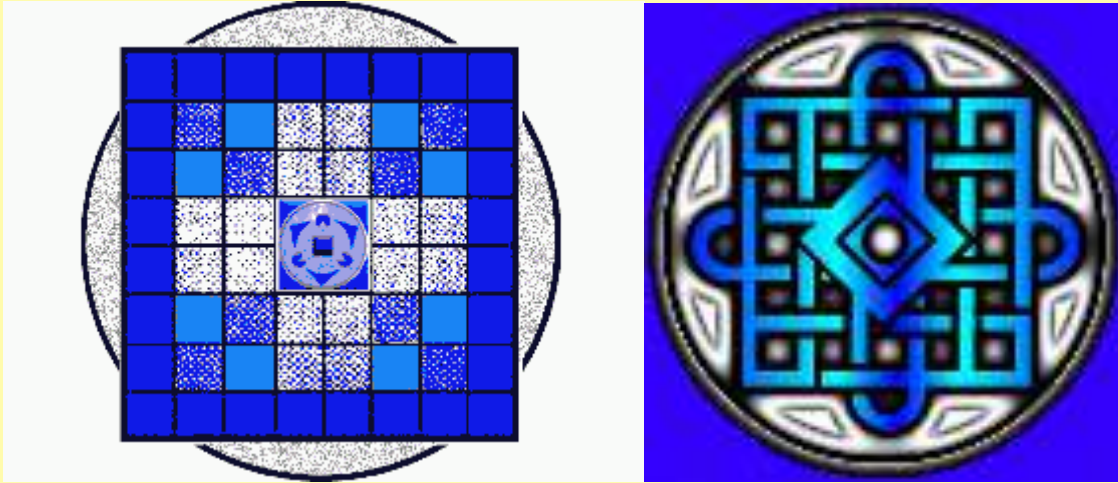


Fig. 5 Il gruppo di lavoro artistico di *Storie mandaliche 2.0* in residenza a Castiglioncello.

Nell'architettura labirintica e ramificata della narrazione non lineare e non sequenziale della scrittura ipertestuale creata per *Storie mandaliche* ognuna delle sette storie percorse conduce al centro – come ogni mandala.

Il centro, ovvero alla fine del tragitto, è la soluzione e il luogo fisico dove tutte le storie si intrecciano e si incontrano. La narrazione è quindi un percorso che conduce verso il centro, dentro l'intreccio dell'unica trama che lo spettacolo va a svelare: *chi si trasforma non muore, chi non si trasforma muore*, dietro cui si nasconde l'archetipico *topos* della mutazione-trasformazione presente in tutti i miti e leggende della tradizione occidentale e orientale.

La trasformazione è anche la caratteristica dell'ipertesto, ovvero "rete di segni interconnessi", la sua continua modificabilità e transitorietà dal testo di partenza in cui la responsabilità del percorso narrativo si trasferisce dall'autore al lettore (o al *digitatore*). Modalità "itinerante" e creativa" è stata definita la navigazione in uno spazio di scrittura ipertestuale da parte di un lettore attivo e a volte anche un po' invadente.



Figg.6-7 Grafiche per la storia della pietra e del mandala delle storie

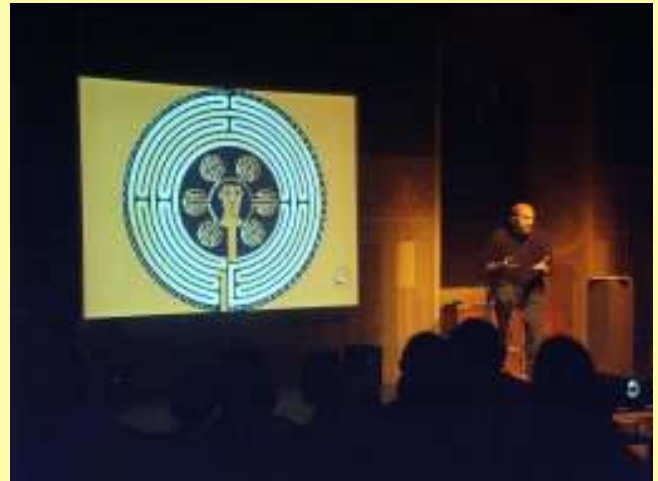
Nella modalità del racconto orale inoltre, la storia viene ogni volta modificata, ricreata, si aggiungono particolari, se ne omettono altri a seconda dello “stato d’animo” del pubblico: il narratore diventa, secondo una bella definizione di Giacomo Verde “un termometro dell’emotività della platea”; l’attore-sibilla, attraversato dall’umore del pubblico, partorisce parole, suoni e immagini. Longo ha riflettuto sulla recente riscoperta della narrazione, “attività non più unilaterale, rigorosa e sequenziale tipico della scienza bensì dalla dimensione immaginaria e dalla colorazione affettiva”⁴.

A tale scopo il lavoro del tecnonarratore unisce alla memoria orale l’abilità digitale (nel senso letterale e anche etimologico del termine): il *cyber contastorie* (la definizione è di Giacomo Verde, che ci tiene a definire il narratore sulla base dell’immagine del raccontastorie anziché la tela disegnata, ha davanti a lui immagini in videoproiezione che lui stesso può trasformare seguendo il ritmo in tempo reale del suo racconto.

Storie mandaliche, luogo politonale di ricerca di un teatro della parola, è la possibilità di giocare una parola differente, che prende corpo, suono e immagine potendo sdoppiarsi, metamorfosarsi, concettualizzarsi e riconvertirsi in nuovo significato conferendo allo spettacolo mobilità di identità e di senso, come era nella originaria natura della maschera. In questo nuovo teatro, gioco di scambio di estetiche e di stati d’animo, il narratore tra computer e video in scena, conduce l’azione in un percorso labirintico pri-

⁴ G. Longo, *Homo technologicus*, Meltemi, Roma 2001, p. 34.

ma della storia, prima di tutte le storie e lo spettatore dentro miti e archetipi invisibili. Lo spazio torna così ad assumere le connotazioni antropologiche e magico-rituali del “sacro recinto” arricchito di una sorprendente *imagerie*, frutto di un’elaborata scrittura scenica e di una raffinata partitura a più voci.



Figg. 8-9 Grafica della storia della mandorla, versione *Storie mandaliche 2.0*; a dx Giacomo Verde nella presentazione a Castiglioncello 2003

Riferimenti bibliografici:

- A. Balzola, *Per una drammaturgia interattiva e sinestetica*, in Catalogo Riccione TTVV, 1999.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, Nistri-Lischi, Pisa 2005.
- M. Borelli e N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, Carocci, Roma 2004.
- S. Cargioli, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.
- L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2002.
- C. Infante, *Imaparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000, pp.180-184.
- S. Lischi, a cura di, *Catalogo Festival Invideo*, Charta, Milano 1999.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, op.cit., pp.68-72.



Figg.10-11 Il saluto via social di Tommaso Verde al padre, 6 maggio 2020; in basso, autoscatto di Tommaso, Giacomo e Anna con intervento in Asci art di Giacomo Verde, Natale 2002

Raccontare non è recitare. Un mail durante le prove di *Storie mandaliche*¹

Giacomo Verde

Ciao Andrea e ciao a tutti,

Ultimamente ho assistito a diverse «narrazioni» che mi hanno dato molto da riflettere su come affrontare la nostra Narrazione. Ho visto Giuliano Scabia, Massimo Schuster che raccontava il *Mahabarata* (si scrive così?), Paolo Panaro che raccontava il Cunto Napoletano, Judith e Hanon del Living che raccontavano la loro storia e leggevano poesie, e poi Assemblea Teatro a Torino che raccontava *Il deserto dei Tartari* in una antica rocca e ci metterei anche Cesar Brie che raccontava la vita e la morte di un suo amico. E poi mi tornano in mente tutte le diverse fasi di Marco Paolini che ho visto nascere e crescere quando ancora non era nessuno.

Bene... di tutte queste narrazioni quelle che funzionano di più, che riescono a toccare il cuore e il cervello degli spettatori, sono quelle meno teatrali, oppure i momenti meno «costruiti» degli spettacoli teatrali (ad eccezione del *Vajont* che meriterebbe un discorso a parte).

Mi ha molto colpito una riflessione di Giuliano Scabia sul silenzio e sulla necessità di riascoltare la voce naturale: che in effetti ha molto funzionato in tutti i suddetti spettacoli che erano tutti senza microfono (anche in condizioni che sembravano impossibili come la Rocca di Fenestrelle).

Infatti vorrei davvero capire come usare il meno possibile (o meglio: con reale motivazione) il microfono. Mi ha molto colpito una affermazione della Judith-Living che diceva più o meno che «il teatro è una particolare situazione di incontro tra persone che non può essere sprecata: a teatro bisogna dire cose importanti e urgenti». E allora cosa ho di così importante e urgente da dire con le nostre *Storie mandaliche*?

¹ Testo originariamente pubblicato in A. Balzola e A.M. Monteverdi, *Storie mandaliche*, Nischi-Lischi, Pisa 2004.

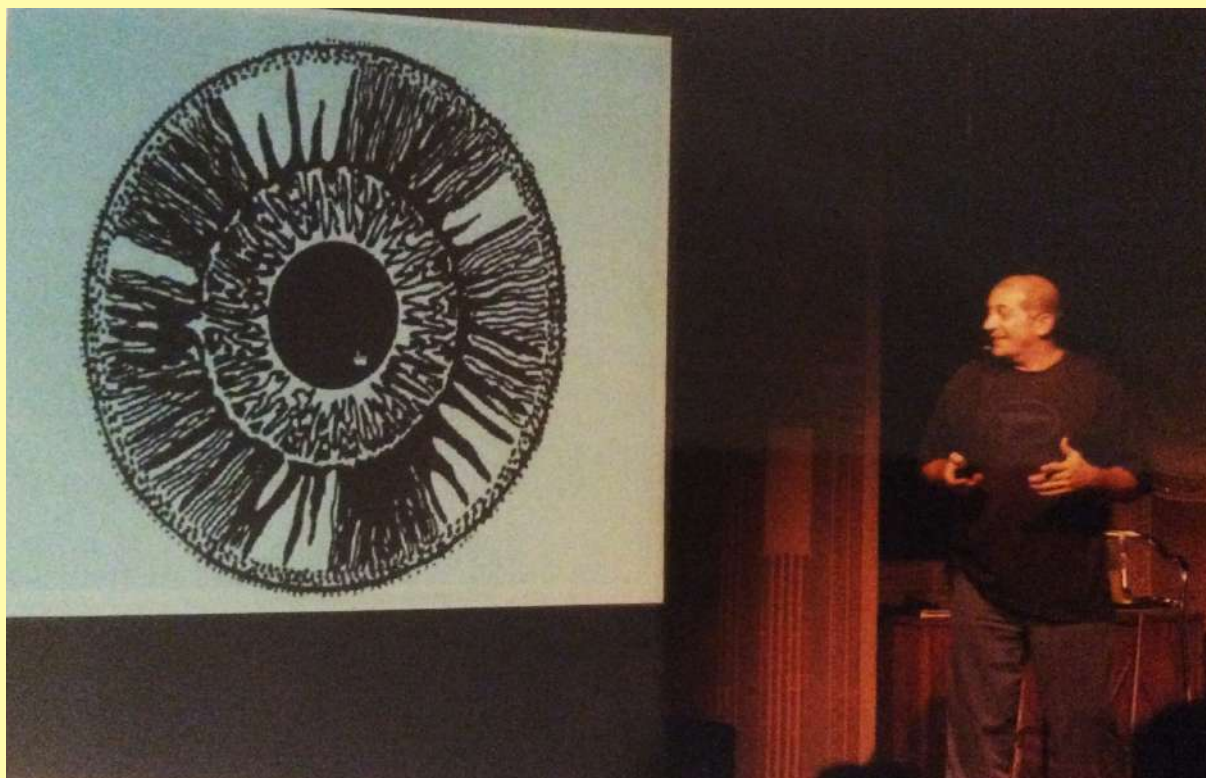


Fig. 1. Giacomo Verde – *Storie mandaliche 2.0*. Castiglioncello, 2004 (Foto di R. Buratta, Archivio Giacomo Verde)

È stata interessante anche una piccola chiacchierata che ho fatto con Massimo Schuster mentre cercava di «fare memoria» del testo riscritto del Mahabarata... e certe parole non c'era verso di farle entrare... certe frasi così buone sulla carta che non giravano nella sua testa... E poi quando l'ho visto raccontare ho notato che in effetti era più incisivo quando esitava, come quando si cercano le parole giuste per dire, o quando usava un ritmo (il vecchio trucco dei contastorie siciliani)... quando era meno teatrale.

Come è stato utile vedere Paolo Panaro che solo grazie al napoletano è riuscito a passare la cortina del racconto-scritto pur portandosi dietro il problema di dover rispettare "uno stile teatrale" che secondo me non ha fatto esplodere tutta la ricchezza contenuta in quel racconto (nonostante la sua bravura di attore).

Ma come spesso dico: raccontare non è recitare. Spesso gli attori non sono buoni narratori. Io confido nel fatto di NON voler fare l'attore. Non ho mai voluto farlo e meno che mai dopo averne apprese le tecniche da attori importanti come Marisa Fabbri, Jerzy Stuhr, Ciezlack (è sicuramente scritto sbagliato) ecc ecc

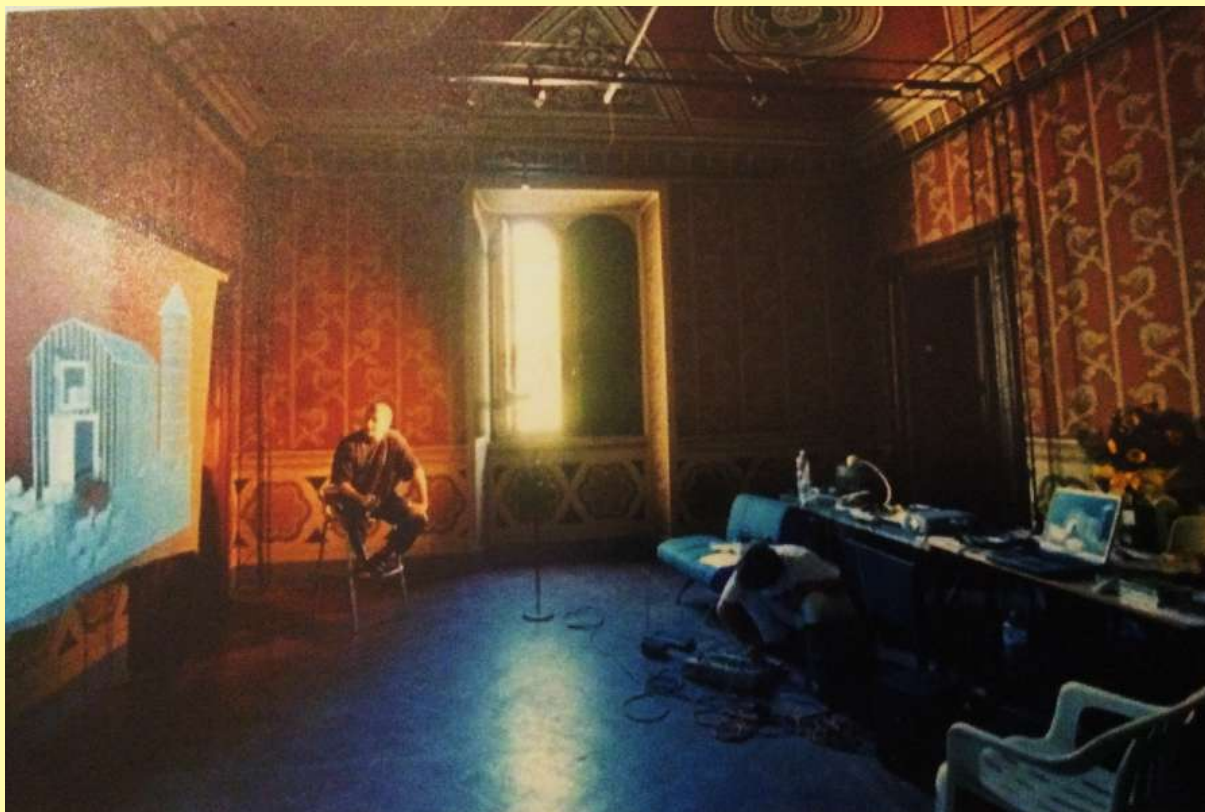


Fig. 2. Giacomo Verde, prove tecniche di *Storie mandaliche 2.0*. Castiglioncello, 2004 (Foto R. Buratta, Archivio Giacomo Verde)

Confido nel fatto di riuscire a trovare delle motivazioni «sincere e urgenti» che vanno oltre e nascono prima del fare «un bel tecno-spettacolo». Confido nel fatto di NON riuscire ad avere una buona memoria del testo: il che mi mette in una condizione di rischio molto vitale. Penso che saranno solo le parole davvero necessarie che mi rimarranno in testa e «nel corpo».

Inoltre mi faccio forza delle mie esperienze passate. Quando nell'agosto del 1977 mi rinchiuse per una settimana in una casa di campagna e feci il Cantastorie di Il Prigioniero triste da cui in seguito nacque tutta la mia vicenda di «professionista» del teatro. E poi ancora l'esperienza di *Hansel e Gretel*: nato in tre giorni, seguendo esigenze sostanzialmente ignorate da tutti i teatranti e proprio in un momento di totale rifiuto del teatro, e che poi è cresciuto in ormai centinaia di repliche ed evoluto in diverse esperienze. E per ultima l'esperienza con Renzo Boldrini per fare *dgHamelin.com*. Una continua «battaglia» per eliminare qualsiasi «trucco teatrale o attoriale» dalla narrazione di Renzo. Una battaglia alla fine vinta e che permette a Renzo di guardare gli spettatori negli occhi, di seguirne gli umori e anche di poter improvvisare.

... Questi i pensieri con cui mi accingo a fare *Storie mandaliche*... tutto il resto sarà lavoro con «divertimento»...sarà alla fine solo quello che riesco a «fare con naturalezza e sincerità» quello che resterà... tutto il resto sarà per un'altra volta...

salutoni

giac



Figura 3 – Giacomo Verde – *Storie mandaliche 2.0*, Castiglioncello 2004 (Foto Archivio Giacomo Verde).
Provino fotografico scelto da Giacomo Verde per documentare il laboratorio di Castiglioncello.

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F.Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M.Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

- A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.
- A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.
- V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.
- M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

SU STORIE MANDALICHE:

- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, Nistri-Lischi, Pisa 2005.
- C. Infante, *Imaparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000, pp.180-184.
- S. Lischi, a cura di, *Catalogo Festival Invideo*, Charta, Milano 1999.
- A. Balzola, *Per una drammaturgia interattiva e sinestetica*, in Catalogo Riccione TTVV, 1999.
- Teatro in Italia*, Annuario SIAE 2000.
- L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2002.
- S. Cargioli, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, op.cit., pp.68-72.
- M. Borelli e N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, Carocci, Roma 2004.
- Il Dramaturg*, a cura di Teatro Aperto, Il Principe Costante, Udine 2004, p.94.
- A. Caronia, A. Iacono, O. Ponte di Pino, in *Storie Mandaliche*, op.cit., pp.161-201, 2005.
- M. Pizza, *Regia digitale*, op.cit., pp.55-58, 2010.
- I. Conte, a cura di, *Il pubblico del teatro sociale*, Franco Angeli, Milano 2012, pp.135-140.
- S. Vassallo, *Giacomo Verde. Artivista*, a cura di S.Vassallo, ETS, Pisa 2018.

TRA ARTE E ATTIVISMO, ISTRUZIONI PER L'USO 1.0. Catalogo della mostra (Pisa, 2011)

Silvana Vassallo, Francesca Maccarrone (a cura di)

Si allega al primo numero di **Connessioni Remote** il catalogo della mostra *Tra arte e attivismo, Istruzioni per l'uso 1.0*. Mostra a cura di Silvana Vassallo e Francesca Maccarrone (Pisa, Studio Gennai, 2011). Il catalogo è disponibile tra gli allegati alla fine del fascicolo (**Allegato 1**). Di seguito si riporta l'indice.

INDICE

Alfonso M. Iacono - Intrecci fra tecnologia, studi umanistici ed arte, pag.4

Silvana Vassallo - Pratiche di condivisione tra arte, tecnologia e attivismo, pag. 5

Francesca Maccarrone - Free Cell Video Art / Scatti d-istanti: visioni digita(bi)li del quotidiano, pag.12

Sandra Lischi - Dal vivo: il gesto di Giacomo Verde, pag. 19

Marco M. Gazzano - TeleArti. L'opera di Giacomo Verde, "attivista tecnologico", pag.22

Maratona Verde: Videografia, pag. 26

Opere in mostra, pag. 43

Oltre la mostra: eventi collaterali, pag. 62

Performance video pittura Artivismo Dance

Ahacktitude Blasphemous Art Party

Ahacktitude work in progress 2011 - esempi di "creativismo" digitale

Seminario/laboratorio al Liceo artistico "F. Russoli" di Pisa e Cascina

Video-performance con Carlo Isola: 2 parole in scatola sull'importanza della mediocrità nel cosmo contemporaneo

Street performance - Inaugurazione Video Targa Digitale in memoria di Pietro Gori - In collaborazione con la B. F. S.

Dedicato al Rebeldia

Un teleracconto per la lirica: Mahagonny

Alessio Pizzatech

Era il 2009 e fui chiamato dalla Fondazione Teatro Goldoni di Livorno a mettere in scena un'opera come *Ascesa e Caduta della Città di Mahagonny* di Kurt Weill e Bertolt Brecht; per la seconda volta mi ritrovavo a faccia a faccia con la forza del teatro brechtiano e con quell'idea didattica del mezzo del palcoscenico.



Mi sembrava che qualcosa mi chiamasse verso un uso del cartello brechtiano che fosse di documentazione, di impressione, di narrazione, di tecnologia messa al servizio dell'uomo e da queste considerazioni nacque la collaborazione con Giacomo Verde che mi ha fatto dono in quell'occasione del suo artigianale sapere teatrale che mi ha coinvolto nel travaglio artistico e creativo di uno spettacolo che ha sicuramente segnato il mio percorso creativo ; Giacomo fu prezioso allora perché ci stimolammo vicendevolmente e

ci ritrovammo non solo a lavorare sui suoi meravigliosi fondali ma decisi che la sua tecnica del teleracconto sarebbe stata arma scenica che avremmo insegnato ai cantanti. Abbiamo avuto una bella squadra di giovani interpreti dell'Opera Studio dei Tre Teatri Lirici Toscani (Lucca Pisa e Livorno) che impararono ad utilizzare il teleracconto, a cantare agendo in scena le tecniche di Giacomo che faceva diventare oggetti vari, testimoni e segni di un processo didattico che voleva passare al pubblico i contenuti così importanti di quel capolavoro.



Nella cucina di Giacomo ci trovammo spesso al tavolino assieme in quella semplicità che è di coloro che portano un sapere che è corpo e vita; Giacomo era affascinato da quell'esperienza operistica e fu bello vederlo lavorare giorno dopo giorno all'interno della macchina del Teatro musicale. Giacomo faceva tutto questo con il piacere di chi trae linfa dalla propria artisticità e questo lo avevo sentito ed avvertito in lui quando qualche anno prima ci eravamo conosciuti ad Armunia, lui ospite del Progetto Etico ed io operatore del territorio che animava le relazioni tra Armunia ed il mondo della Scuola. Lo sentii

complice e capace di essere divulgatore e pedagogico; ciò mi colpì di lui e sentii che avrei voluti condividere qualcosa di più creativo e così accadde con [Mahagonny](#).



Vedevo in Giacomo il senso del processo creativo, la barra dritta di un dialogo tra l'uomo e la macchina a smascherare presunti saperi ed idee generiche.

Giocare...questa una parola che sento di lui di un artista bravo e buono, quando bontà significa "lavorare per gli altri" come voglia e atto d'amore verso il mondo.

Richiamai Giacomo a condividere con me il mio ritorno in scena anni dopo Mahagonny poiché mi ritrovai a realizzare una lettura da Rosso Malpelo e Giacomo contrappuntò quel mio racconto attorale con le sue meraviglie in teleracconto, facendo diventare plastiche, sabbie, terra dei mondi meravigliosi a cui abbandonarsi con occhi stupiti ed incantati. Mi parve forte in quella piccola operazione che facemmo assieme, che davvero la telecamera in mano a Giacomo andasse oltre il visibile e rivelasse le tante possibilità della materia; mi parve che rivelasse l'invisibile che spesso non cogliamo.

Quella telecamera era un terzo occhio sul mondo, un occhio dell'anima che riesce a andare oltre il limite, un sipario che si apre costantemente sulle possibilità del reale.

Giacomo è stato davvero in maestro che mi ha insegnato molto e lo ha fatto con rettitudine etica e morale, con un'umiltà, tutte parole che abbiamo perso per strada, che

Giacomo trovo che perseguisse e che siano l'eredità che egli ci lascia per affrontare le sfide del presente e vedere orizzonti di futuro.



Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F.Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M.Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.

A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.

A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.

M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

Anni Ottanta: frantumando generi¹

Giacomo Verde

Piuttosto che fare un'analisi solo teorica del decennio trascorso preferisco raccontare in prima persona come l'ho attraversato, in modo che il lettore possa trarne le considerazioni che vuole.

Raccontare i miei anni Ottanta è raccontare pezzi di storia di tanti gruppi, tanti nomi, è il racconto di un viaggio attraverso diversi "generi" teatrali con l'illusione di trovare il genere artistico con la A maiuscola per poi comprendere, all'inizio di questi anni 90, che proprio questo girovagare tra generi era, ed è, il mio "Genere". Unica costante la quasi INVISIBILITA', anche quando nell'86/87 sono andato in TV con la Bandamagnetica. Il Senso di quello che stavo facendo (la motivazione) è sempre stato espresso solo in parte: il cuore è sempre rimasto invisibile, doveva rimanere tale se volevamo essere validi. Fino alla fine del decennio non ho mai cercato contatti con la critica, con i giornali, ma solo con il pubblico e con chi organizzava gli eventi; è sempre stato un girovagare fuori dagli schemi del teatro ufficiale. Non è un caso se adesso mi ritrovo a teorizzare questa scelta di "marginalità" non come fuga o alternativa, ma come dato di fatto originale, autofondante di una nuova sensibilità che ha realmente superato le barriere imposte dall'ufficialità e dal mercato artistico, e che può autonomarsi - darsi un nome- non in relazione a qualche altra arte ma solo per se stessa. Per ora la chiamo "arte ultrascenica" ma questa sarà forse la mia storia degli anni '90.

1980, Il teatro di strada

Fuori dalle regole dell'ufficialità: il teatro di strada. Recuperando, studiando, sperimentando in prima persona le tecniche dei contastorie, dei giocolieri e dei saltimbanchi; passando dalle piazze di paese ai giardinetti condominiali, dai prefabbricati di quartiere

¹ Pubblicato in AA.VV., *Arte Immateriale Arte Vivente, Essegi*, Ravenna 1994.

alle sale parrocchiali o ai Festival dell'Unità. I **CONTASTORIE** del T.I.C. (Teatro Instabile e Contento) erano composti da due persone: io e Sandro Berti (adesso attore-musicista della Banda Osiris), Nel '79 siamo stati invitati al Festival di Santarcangelo dagli ELS COMEDIANTS insieme al Prof. Bustric (Sergio Bini: prestigiatore mimo e giocoliere di raffinata capacità e umorismo): si facevano serenate agli innamorati, ai passanti, a quelli che stavano a prendere il fresco nella parte alta del paese, dove il festival non arrivava. Io e Sandro si raccontava *La storia del prigioniero triste* su un mio canovaccio di qualche tempo prima. Sapevamo come cominciare, ed anche come finire, ma lo svolgimento veniva rimesso in gioco ogni volta seguendo l'umore del pubblico. Avevamo a disposizione diversi quadri-situazione che potevano essere narrati in due parole oppure approfonditi con canzoni e detti rielaborati dalla tradizione popolare toscana. Alla fine chiedevamo sempre i soldi con il cappello. Nei paesi ci "riconoscevano" e ci invitavano a pranzo o a cena, ci raccontavano di quando passavano i vecchi cantastorie erano curiosi di sapere della nostra vita: da dove si veniva, dove si andava, come si viveva ecc. ecc.

Per il pubblico, per la gente, era più importante incontrare due giovani cantastorie che ascoltare la storia raccontata; di questo mi sono accorto durante i nostri viaggi. Siamo stati in quasi tutta Italia, "abbiamo fatto" anche il terremoto dell'Irpinia. C'era anche Bustric che si vergognava un po' a fare spettacolo per i terremotati (si sentiva a disagio in mezzo a quel disastro), ma loro erano veramente contenti del nostro arrivo, e quella volta c'era anche il "matto" di Leo Bassi (leggere alla francese) conosciuto da Sergio in Piazza della Signoria a Firenze.

Allora Leo Bassi si presentava come antipodista (giocoliere con i piedi) "fuggito" dal circo di famiglia per esibirsi direttamente in piazza.

I suoi numeri non erano di sola acrobazia: ci mescolava gags dimezziali, attualità politica e musica rock. Adesso, dopo essere passato dalla TV con *Lupo Solitario* e Chiambretti, ed essersi scontrato con Costanzo lavora nelle discoteche per scelta estetico-politica. Realizza eventi speciali, scatenanti, che mettono il dito sulla piaga del "divertimento" con crudeltà ed ironia.

I Contastorie del TIC giravano pochissimo nel circuito dello sperimentale perché eravamo considerati poco intellettuali e soprattutto perché non condividevamo la poetica di impostazione Terzoteatrista: il training e la sofferenza del lavoro artistico. Noi sperimentavamo la Festa. Per questo ci siamo capiti con i Commediants e gli altri gruppi catalani. Siamo stati in Catalogna a lavorare in strada d'estate con: Marduix, Rocamora, Poltrona ecc. ecc. nell'epoca d'oro del "teatre al carrè" nella provincia di Barcellona. Sant Esteve de Palautorder, piccolo paese sulle pendici del Motesny, era la base poetica punto di incontro di questi gruppi. Ci abitano i Marduix Titellas, famiglia di burattinai, musicisti e poeti. A pochi chilometri, sul mare, c'è invece Canet De Mar dove vivono, tutti assieme in una grande villa, i famosissimi Els Comediants, che hanno gestito per un periodo il Festival di Tarrega facendolo diventare un importante momento di incontro e confronto teatrale (li vidi per la prima volta il gruppo de "La fura del baus"). Così, in seguito, imparai a parlare catalano e per molto tempo ho considerato quella terra come la mia seconda patria. Pensavo di stabilirmi definitivamente a Sant Esteve quando nell'autunno dell'84, in casa Marduix, ho incontrato quelli de La Baracca che mi hanno portato in Italia. In quel tempo (1980) ho cominciato a creare le azioni direttamente in strada. Ci davamo, io e Sandro, le coordinate dell'azione, i personaggi, la canzone e gli oggetti, poi ci buttavamo e la scena nasceva dal contatto con il pubblico. Ad ogni replica cresceva, migliorava e si raffinava. Così sono nate *Il Prognostico*, *Il Monumento all'amore*, *il Bacia la vecchia*, *il Prete e il Sindaco* e *L'inaugurazione*. Il nostro fine era di rivitalizzare i temi della cultura popolare sperimentandoli nella strada e non dietro la protezione del palcoscenico, di verificarne il valore corrente e non di museificarli. Per il pubblico erano comunque sane risate ed emozioni con qualche spunto riflessivo. Uno dei pochi che comprese appieno il senso del nostro lavoro è Giuliano Scabia (drammaturgo e docente al DAMS di Bologna) che per certi versi fu a sua insaputa, uno dei nostri ispiratori.

Nell'autunno dell'80 il Centro di Ricerca Teatrale di Pontedera organizzò il "Progetto Stanislavskij: l'eresia del teatro", con la direzione di Paolo Pierazzini e Dario Marconcini. Invitarono a dei provini gli attori "dissidenti" del terzo teatro per decidere chi ammettere in questo progetto. Si trattava di sperimentare la formazione di attori moderni fondendo le tecniche di base del metodo Stanislavskij con alcune tecniche del training terzo-

teatrista. Io e Sandro fummo ammessi. Intanto andai in provincia di Avellino, dagli zampognari, ad imparare la zampogna (mi servirà più di quanto possa immaginare) proseguendo la mia ricerca sulle tradizioni popolari.



Fig.1. Giacomo Verde e Sandro Berti, I CONTASTORIE del T.I.C., 1977 (Foto Archivio Giacomo Verde)

1981-1982, dalla strada alla scuola sperimentale

Gli altri attori-studenti del progetto Stanislavskij sono: Luciana Sacchetti, Luisa e Silvia Pasello, Roberto Mantovani, Paolo Billi Silvana Matarazzo, Roberdo Videla e inizialmente anche Marco Paolini. Gli istruttori fissi sono: Jerzy Sthur del Teatro Sary di Cracovia, Marisa Fabbri, Ryszard Cieslak, Maurizio Buscarino, Aldo Sisillo e inoltre un maestro di scherma, uno di tango e una di canto. Altri studiosi o teatranti si alternano per brevi periodi. Si lavora per due anni, con incontri mensili di circa sette giorni, su Dostoevskij e Pirandello, passando da Brecht. Si realizzano due studi che vengono presentati nel gennaio dell'83. Ma Roberto Bacci, direttore del Centro di Ricerca e regista del Piccolo Teatro di Pontedera, non vede di buon occhio la possibilità che, all'interno della "sua" struttura, possa nascere un nuovo gruppo con metodologie e poetiche non terzo-

teatriste. Due anni di lavoro diventano invisibili. Esiste solo un libro fotografico di Buscarino di cui non ho nemmeno una copia e che non ho mai visto. In quegli anni collaborare tra gruppi era prassi diffusa, così quando ci capitò di conoscere la nascente Banda Osiris decidemmo di girare un po' assieme. Nell'81 la Banda Osiris era composta da quattro elementi, ed era uno degli spettacoli del Teatro Portatile di Vercelli. Stavano appena imparando a suonare. Unimmo forze e conoscenze allargando i nostri giri. A volte facevamo parate e spettacolo insieme, altre volte separati sfidandoci a chi prendeva più soldi a cappello. Dato che la collaborazione funzionava iniziammo a pensare ad uno spettacolo da palco: pagavano meglio! Avevamo anche iniziato a lavorare con Roberto Mantovani, del Centro Roselle di Bologna, realizzando uno spettacolo di strada su Cristoforo Colombo: *Il Sogno di uno spazzino* debuttando, in versione ridotta, alla Festa di mezzaestate a San Giovanni Valdarno (insieme alla Giostra di Scabia) e poi al Festival di Polverigi. Così nell'autunno dell'81 (dopo un'estate di prove sul campo) debuttammo a Settimo Torinese con *Capriccio Italiano*. Si trattava di un montaggio di brani dei nostri differenti spettacoli di strada più un finale collettivo creato per l'occasione: la parodia di un'orchestra sinfonica e del suo direttore. Fu un vero successo. Passammo quei due anni alternando teatro comico e nottate con Cieslak, parate di strada e studio sui personaggi di Dostoevskij, musica popolare e analisi strutturale dei testi con Marisa Fabbri. Purtroppo cominciammo a pensare che il teatro che ci dava da vivere non fosse una cosa seria e artisticamente valida. Lasciammo la Banda Osiris e sciogliemmo i Contastorie. Si pensava di essere diventati dei grandi attori moderni, in grado di fondere il meglio del Terzo teatro con il meglio della tradizione più il meglio dei Post-Moderni, che ormai erano dilaganti. Ma in realtà la situazione non era particolarmente felice: nel Progetto Stanislavskij crescono le tensioni, non ci sono soldi, gli studi vengono boicottati: per me diventa sempre più evidente che non c'è la possibilità di realizzare qualcosa di veramente interessante. Alla fine sento sterile tutto questo studio sul teatro di parola (la prosa, la tradizione). Non riesco a capire come rendere le tensioni, le idee, i sentimenti del mondo in cui vivo attraverso quel tipo di messa in scena, seppur rimodernizzata. La recitazione naturalista, sofferta, attenta al minimo spostamento del sopracciglio mi appare sempre più ridicola e fuorviante: un circo dei sentimenti, una scuola di ipocrisia. Così tutto quello che pensavo di

negativo sul teatro di prosa, basandomi sulla mia esperienza di spettatore e sugli scritti teorici di altri (Artaud o Brecht), mi fu riconfermato dall'esperienza diretta. Lasciai il Progetto qualche mese prima della sua conclusione ufficiale e iniziai a lavorare ad un mio nuovo spettacolo.

1983, tecnologie audio-visive

Iniziai a lavorare a *Delitti Esemplari*, del surrealista Max Aub seguendo la metodologia appresa a Pontedera, ma poi lasciai perdere. Leggevo molti fumetti di fantascienza e Frigidaire, le suggestioni post-moderne erano forti. Lavorai ad uno spettacolo tratto da un fumetto di Lustall pubblicato da Metal Urlant *La notte del Caimano*. In scena avevo due televisori (per i video-pensieri del personaggio) e diapositive retroproiettate (per le tavole del fumetto), il tema era l'impossibilità-improponibilità del fuggire. Soldi ne avevo pochi, così imparai ad usare la telecamera (VHS preso a noleggio) e a sincronizzare i proiettori. Iniziai a interessarmi alla video arte e alle performance multimediali. Lo spettacolo si chiamava *Cattivo Tempo* e fu un vero disastro: i proiettori si incastravano, non ero riuscito a studiare il testo, la scenografia era pesante e soprattutto ero solo. Avevo fatto tutto da solo. Preso da un forte attacco di "anti-gruppo" cercai di fare una cosa di cui non dovevo rendere conto a nessuno. Feci anche un sacco di debiti. Lo spettacolo debuttò e terminò in maggio a Santarcangelo di Romagna. Fu ancora la strada a ritirarmi su. Presi la mia zampogna e un paio di occhiali a specchio, mi vestii come un personaggio dei fumetti di Moebius, feci uno zaino con casse acustiche e batteria elettronica incorporata: cominciai a vagare per le vie della nostra galassia col nome di *Syntonia 17*, zampognaro galattico, replicante della terza generazione con programmazione monospesifica. Le prime uscite non furono entusiasmanti (la prima fu alla Fiera di Bologna per i commercianti della zona ristoro: era ormai un appuntamento stagionale per chi lavorava in piazza), ma un po' per volta il personaggio, e il suo agire, si delinearono fino a diventare una vera e propria performance che poteva durare dai 15 minuti a una settimana. Potevo agire per i ragazzi nelle scuole, per strada, nei piccoli locali, in discoteca o nei festival di teatro. Avevo anche un video che mostravo mentre raccontavo una mia avventura su di un altro pianeta. Tra un brano di tecno-zampogna e l'altro dialogavo con il pubblico,

sia adulto che infantile, scambiando informazioni sui rispettivi pianeti. Intanto avevo fondato un gruppo, con amici di Empoli e Bologna, *Produzioni Termologiche* con l'intenzione di realizzare mostre e performances multimediali: durò il tempo di una disastrosa installazione. Comunque imparavo ad usare sempre meglio il video, tanto che Roberto Mazzi e Susanna Dini (allora artisti "clandestini" di teatro danza all'interno del teatro Mascara di Firenze) mi chiesero di curare le riprese di due loro performances replicate poche volte per pochi spettatori fiorentini. Cominciai a farmi la fama di "tecnologico" (Adesso mi viene in mente che uno dei miei motivi di rottura con la Banda Osiris fu il loro rifiuto di usare tecnologia elettronica negli spettacoli). In quello stesso anno comincio a frequentare Gabrio Zappelli: artista visivo di Firenze, esperto delle avanguardie storiche e regista. Alternava raffinati spettacoli di teatro di figura con conferenze-performances. Iniziamo a lavorare attorno ad un progetto sul *Mercure* di Satie che poi non andrà in porto come previsto. In autunno conosco Andrea Bini e Edoardo Ricci (Dado), artisti di musica concreta e improvvisata, formidabili improvvisatori. Un viaggio in Francia, invitati a rappresentare l'Arci Empolese ad uno stage internazionale sulla creatività, rafforza la nostra amicizia artistica.



Fig. 2. Giacomo Verde, *Syntonia 17*, 1983 (Foto Archivio Giacomo Verde)

1984, residual gruppe

Per l'allestimento di *Cattivo Tempo* avevo iniziato a registrare frammenti di trasmissioni televisive da usare in scena. Dopo un po' la mia attenzione si era fermata sulla quantità di immagini di guerra videotrasmesse senza che ci fosse una vera e propria guerra totale ufficialmente annunciata. Realizzai allora nel novembre dell'83 la performance con video *Prigioniero di guerra* chiedendo ad Andrea Bini e Dado Ricci di farmi la colonna sonora dell'azione. Cominciò così a delinearsi la possibilità di formare un gruppo che nel gennaio dell'84 si chiamerà Residual Gruppe. Realizziamo performances di musica concreta (suonando dagli strumenti a fiato al videoregistratore, dal mini Casio ai coperchi delle pentole) e anche alcuni video: *Costruzioni abbandonate*, *Stanlio e Olio a colori*, *Long Vehicle*. La poetica è quella del dopo bomba: assemblaggi di residui di memoria collettiva, frammenti di canzonetta e poesia scurrile dialettale, immagini video e free Jazz polisonoro.

Dal punto di vista musicale facciamo tesoro dell'esperienza dei N.E.E.M. (Nuove Esperienze di Eresia Musicale) gruppo-banda di jazz demenziale di Firenze (di cui Dado è un fondatore): mitico il loro LP *Come eravamo brutti da piccini*. I loro concerti oscillavano tra la provocazione futurista, il punk colto e il demenziale raffinato, mescolando Pascoli e Invernizzina, Mengelberg e Topolino. Il gruppo non aveva un numero fisso di elementi, oscillavano dai 5 o 6 di base ai 20-25 musicisti.

Nei Residual invece eravamo in quattro (si era aggiunta una giovane ballerina: Paola Del Cucina) e *Prigioniero di guerra* diventa lo spettacolo-performance "War Climax '84": si allude al romanzo di Orwell, si citano brani dall'Odissea e da Pinocchio, si fischiettano marcette, si srotolano diapositive di armi, si balla tango, si vedono videogiornali di guerra, appare la pietà, si fanno graffiti spray, si sparge colore rosso-climax... Lavoriamo anche ad una performance sullo scritto di Beckett *Immaginazione morta immaginata* per la quale realizziamo due video, uno dei quali (*Costruzioni abbandonate*) partecipa a Utape 84 a Ferrara. Faremo una breve e trionfale tournée nell'underground tedesco ma in Italia non riusciamo a farci conoscere. Intanto sopravvivo facendo attività video con i ragazzi delle scuole. Nell'estate, senza dircelo ufficialmente, ci scioglieremo perché ognuno di noi trova altre soluzioni di sopravvivenza. Io vado in Spagna con lo Zampognaro Galatti-

co, là conosco quelli della Baracca di Bologna mi invitano ad entrare in compagnia con loro. L'idea di avere uno stipendio minimo garantito è allettante e poi sono persone simpatiche.

1985, da Bologna a Treviso

Ecco dove va a finire tutta la scuola da attore fatta a Pontedera: faccio il Gufo e il Martin Pescatore in uno spettacolo per ragazzi! E mi diverto! Arrotondo facendo *Syntonia 17*, vagheggio sperimentazioni teatrali e continuo a trafficare con il VHS. Con la Baracca giro mezza Europa partecipando a 4 allestimenti: *Robinson chi è*, *L'Ultimo gioco*, *Pesca e Ribes*" ed infine *Cielo radente* di cui scrivo il testo, assieme a Paola Fiore Donati, mettendo insieme una serie di riflessioni raccolte attorno agli Angeli. Frequento l'ambiente bolognese. E la Banda Roselle (antica nemica della Banda Osiris) in cerca di un regista per la nuova azione di strada *Danger* mi chiede di entrare a lavorare con loro. Accetto immediatamente. Così con la B.R. giro l'altra metà d'Europa lasciata libera dalla Baracca. Facciamo festival di musica, inauguriamo Supercoop, festival di teatro e feste di paese. Americanino ci fa le tute gialle con i catarinfrangenti. Suoniamo e "coreografiamo" da *Guerre Stellari* a *Rosamunda* passando per Satie e *Tintarella di luna*. È un mix esplosivo dell'immaginario musicale collettivo contemporaneo: infatti usiamo anche molti petardi ma più come minaccia che come festa. Intanto riesco a collaborare anche con Gabrio Zappelli ad un laboratorio-performance sul tempo, *Time Out*, a Treviso, dove incontrerò la mia futura sposa. In autunno la B.R. decide di sciogliersi per problemi di gruppo e divergenze artistiche. La realtà è che in generale tutti ci sentivamo frustrati, perché il nostro lavoro era considerato arte minore e non sapevamo come fargli dare valore. Intanto ho pagato tutti i debiti e me la passo economicamente bene. Io e Silvia Battistella, conosciuti in luglio, decidiamo di sposarci il 12 ottobre. E' per me l'evento più importante dell'anno. Mi trasferisco a Treviso, feudo teatrale di Marco Paolini e del suo Studio 900, composto da non professionisti, spettatori emancipati molto motivati ed allenati a furia di laboratori e seminari di ogni genere. Ogni estate organizzano il Festival "L'Isola del teatro". Si scioglieranno qualche anno dopo. Nello stesso autunno Roberto Cimetta (direttore dell'ITC teatro di S. Lazzaro di Savena -Bologna-, direttore del Festival

di Polverigi e presidente della Coop. il Guasco - la stessa del Gran Pavese Varietà) viene a sapere dello scioglimento della B.R. e attraverso Flavio Bertore (ex B.R. e tecnico luci del Guasco) si dice disposto ad appoggiare la nascita di una nuova banda: il mercato è rimasto scoperto anche perché la Banda Osiris non lavora più in strada. Allora io, Frank Nemola, Flavio Bertozzi (tutti ex Roselle) decidiamo di formare una tecno-banda: la BANDAMAGNAETICA. Contemporaneamente comincio ad interessarmi della teoria delle catastrofi di Renè Thom rielaborandola in termini artistici.

1986, Bandamagnaetica

Nella B.M. si fa tesoro dell'esperienza tecno-musicale di Frank, dello spirito organizzativo di Flavio, delle mie pulsioni sperimentale-futuriste e della comune e diversa esperienza di strada. Nessuno di noi considera la Banda come attività unica, non siamo un gruppo ma un equipe: il procacciamento di cibo con divertimento è il collante inizialmente dichiarato. Anche in questo caso la performance nasce un po' per volta definendosi meglio ad ogni uscita. Iniziamo collaborando ad alcune azioni di Leo Bassi. Usciamo anche in un paio di serate del Gran Pavese Varietà, ma le nostre poetiche non collimano. Tutto il lavoro della B.M. è orientato a non colloquiare direttamente con il pubblico ma piuttosto ad affrontarlo nello spazio urbano. L'intento è di ridefinire la percezione della strada, spazio pubblico quotidiano, attraverso l'inserimento di 3 "corpi estranei". Portiamo occhiali a specchio, tute da pilota, i capelli sono scolpiti in strisce multicolori da Orea Malia, suoniamo musica su basi tecno amplificate da uno zaino. Tutti abbiamo tecno-zaini. Solo io parlo attraverso un microfono che distorce la voce, non mi rivolgo mai al pubblico ma sempre ai miei compagni attraverso "messaggi in codice".

Passiamo dal terrorismo acustico ai nasi finti. La gente non sa se ridere o prenderci sul serio. Qualcuno ha paura. Facciamo tecno-serenate alle biciclette e lanciamo petardi e fumogeni per difenderci da un nemico invisibile. Suoniamo rock'n roll e calipso, i Beatles e musica d'ambiente. Una volta i giovani che ci seguivano per strada iniziarono a "sloganare" contro la polizia, trasformando l'azione in una piccola manifestazione. Un'altra volta in un corteo di ultras, e poi in una rissa tra bande di discoteca. Il 113 è arrivato più di una volta. Certi organizzatori ci chiamavano per provocare i bar o la passeggiata dei

"benpensanti". Ma tutto questo, ed altro ancora, non era considerato Arte. E quasi nemmeno noi riuscivamo a considerarlo tale. Solo ora comprendo in pieno il valore delle nostre azioni: nello spazio-tempo reale della strada materializzavamo l'immaginario tecnologico attraverso i nostri tecno-corpi, agitandone i fantasmi e le euforie, il pericolo e il divertimento, l'estraneità e la sconcertante familiarità: costringevamo i luoghi a rivelare le inquietudini che li attraversavano dietro l'apparente tranquillità borghese. Adesso potrei dire che siamo stati il primo gruppo Cyberpunk italiano ma a quei tempi non esisteva ancora questa parola e nemmeno la piena coscienza del proprio agire. Dicevamo di fare *Decontamin'azione Acustica* ma era tutto più complesso.

Parallelamente approfondivo la mia attività di videoartista. A dicembre la sala polivalente della Galleria d'Arte moderna di Ferrara espone una mia videoinstallazione (*1° Totem di Est-Etica Antica-T-Astro-Fica*), risultato delle mie elaborazioni teorico-artistiche sulla teoria delle catastrofi; inoltre ricevo una segnalazione per il video teatrale *In attesa dei soccorsi* su l'omonimo spettacolo di Roberto Mazzi e Susanna Dini.

Verso la fine dell'86 Patrizio Roversi e Paolo Scotti stanno preparando Lupo Solitario per Canale 5 e chiedono alla B.M. se vuole partecipare. Il caso vuole che proprio mentre mi trovo a Ferrara, per Utape 86, decidiamo di girare un provino da proporre alla trasmissione. Giancarlo Bocchi (video maker milanese) prende la sua 3/4 e giriamo il nostro biglietto da visita per Lupo Solitario, Poi irrompiamo nella Polivalente interrompendo un intervento-fiume del Poetronico Gianni Toti: un applauso colmo di gratitudine accoglie il nostro ingresso. Per Lupo Solitario giriamo 16 interventi in 4 giorni. Irrompiamo a sorpresa nella Biblioteca Comunale di Bologna, nei Macelli Pubblici, in una palestra di body building, in un allevamento di pecore, alla stazione delle corriere ecc. ecc.

Non ci scandalizza lavorare per la televisione: cominciamo a teorizzare, tra di noi, la possibilità di saltare tra i generi artistici, di superare le barriere tra arte di massa e d'élite: l'importante è non avere paura di sporcarsi e di accettare le sfide che i diversi canali di comunicazione artistica propongono, restando fedeli al proprio "stile". Decidiamo di realizzare uno spettacolo "da interno" in cui tradurre l'energia e l'esperienza fatta in strada.



Fig. 3: Banda Magnetica, *Vita in tempo di Sport*, 1987 (Foto Archivio Giacomo Verde)

1987, oltre la vita in tempo di sport

Nello spettacolo della B.M. non si dovrà recitare, ma agire, suonare, giocare. Faremo una "cosa" un po' concerto, un po' performance, un po' teatro, un po' comico e un po' tragico: VITA IN TEMPO DI SPORT - MUSIC'AZIONE. La voce di Sandro Ciotti, rielaborata, farà da filo conduttore, e la scansione delle azioni sarà quella di un incontro sportivo. I testi, in proto-rap, sono la riscrittura di cronache o commenti giornalistici. Una rete separa il "palco" dalla platea per proteggere il pubblico dai nostri lanci di lattine e dalle pallonate. Rompiamo ogni volta tre televisori, ci ingessiamo i piedi per poi frantumarli con mazze da baseball. Il pubblico deve sentire la voglia di ballare e agitarsi, non deve sentirsi sicuro, non deve solo guardare ma rendersi conto di tutto il proprio corpo. Jumpy Velena, dell'Attak Punk Record, rimane entusiasta del nostro lavoro e decide di produrci un disco. Così facciamo un mini LP *Document'azione 86-7*. Su un lato ci sono alcuni brani di "Decontamin'azione" e sull'altro di "Vita..."

Carlo Infante (critico d'arte di "confine") organizza un festival di video-teatro, in maggio a Narni, al quale mi chiede di partecipare con una performance creata per l'occasione. Insieme a Gabrio Zappelli e al suo gruppo, realizzo *ColT.V.azione* coinvolgendo gli abitanti di un palazzo popolare nel cuore di Narni. Si frantuma un televisore per seminarne i frammenti che permetteranno la nascita di nuove piante-TV. Gli spettatori vengono trattati come intrusi e scacciati sul finire dell'azione, che viene accolta con successo: questa è Arte! Ma il rapporto che si crea tra la nostra azione e gli abitanti del palazzo è veramente interessante e unico, più di quanto gli spettatori possano vedere e comprendere. In questa occasione conosco Antonio Attisani (critico e studioso di teatro, attuale direttore del Festival di Santarcangelo), Antonio Caronia (singolare critico d'arte contemporanea, in bilico tra arte e scienza, esperto di scienze fiction e fumetti), Dario Evola (giornalista e critico elettronico) e Nico Garrone (critico e giornalista teatrale di Repubblica) con i quali inizio, a diversi livelli, un onesto scambio di opinion artistiche.

La B.M. continua ad alternare azioni di strada con spettacoli al "chiuso". Facciamo anche dei "siparietti" per una stupida trasmissione su Rai Tre. Partecipiamo al Festival di Polverigi, dove conosciamo meglio il Tam TeatroMusica, e al Festival di S.Anna Arresi conosciamo le Albe di Veraheren (che fanno *I brandelli della Cina che abbiamo in testa e Confine*) e il Cada Die Teatro che organizza la manifestazione. In settembre andiamo a vedere il convegno per il nuovo teatro "Ivrea 87" (non siamo invitati); rimango abbastanza nauseato dai toni "dotti" delle affermazioni, dal clima di "intrallazzo ministeriale" e di incomunicabilità tra gruppi e critici. Giancarlo Biffi (regista del Cada Die) mi parla di un suo progetto di incontro tra registi dedicato all'anno 2000. Si chiamerà *-13 lontano dai rifugi* per rispondere al clima di pessimismo culturale e restaurazione già presente in quel periodo. Dopo un paio di incontri e contatti preparatori si fa il primo incontro ufficiale il 7 e 8 dicembre a Cagliari. Si comincia sul traghetto da Civitavecchia e l'8 si presentano, sotto forma di performance e letture, le nostre riflessioni poetiche ad un ristretto pubblico di invitati. Rel'Attori: Giacomo Verde, Marco Martinelli, Giancarlo Biffi, Gigi Gherzi e l'assente Marco Baliani. Io realizzo un video di presentazione del mio progetto di teatro d'arte *Antica-T-Astro-Fica*, pentadimensionale, e lo mostro mentre realizzo un quadro-scultura con i frammenti di un televisore sfasciato al momento. Stringo una forte

intesa poetica con Marco Martinelli. Concordo profondamente con l'etica espressa dal loro teatro "politittttico" e con la commistione scenica di personaggi e non personaggi, di tempi teatrali più tradizionali e modi performativi.

Quella stessa estate ero stato anche al festival di Micro Macro a Reggio Emilia, a dare una mano ai vecchi amici empolesi del Giallo Mare Minimal Teatro. Realizzavano *Per un attimo una stella* spettacolo per uno spettatore solo. In circa 4 minuti ad uno spettatore per volta, veniva fatta rivivere, in una stanza da attraversare, la nascita, la fortuna e la fine di una stella del cinematografo. Ogni spettatore era video-ripreso per 30 secondi nel momento culminante dell'azione. Dopo una settimana di repliche, e più di 200 spettatori, si organizzò una festa finale con la proiezione delle riprese e la votazione della "migliore stella" con relativa consegna dell'Oscar. Vinse una giovane parrucchiera di Reggio Emilia. Sul finire dell'anno realizzo, per e con i Giallo Mare, un video-bocca per il loro spettacolo *Caccia al Bautumb*, tratto da un racconto di Carroll. Si tratta della ripresa di una bocca che, durante lo spettacolo, dà le istruzioni di comportamento ai "cacciatori di Bautumb". Sovrapposti alla bocca appaiono segni e materiali inerenti alle descrizioni, basate su giochi di parole e non sense. Il tutto montato in macchina, in VHS e con mezzi poverissimi. Adesso (1987) ho un camcorder Hitachi E500, che mi sono comprato con i soldi di *Lupo Solitario*.



Fig. 4. Bozzetto e documentazione del Video Totem Antica-T-Astro-Fica, 1987 (Foto Archivio Giacomo Verde)

1988, crollo teorico

Quando è troppo è troppo. Non ce la faccio più a girare, non ho tempo né energia per riflettere a fondo su tutto quello che faccio. L'adrenalina messa costantemente in circolo dalla B.M, diventa pericolosa. Mi taglio una mano in scena, faccio a botte con uno spettatore in discoteca, sono spesso irritabile e nervoso. Nella Banda non riesco a discutere-teorizzare come vorrei del lavoro. Ho scambi teorici con il Tam, le Albe, Zappelli e altri. Decido di lasciare la B.M. Chiediamo a Mario Pardi (ex Roselle) di sostituirmi in "Vita..." (di cui abbiamo fatto anche una versione radiofonica per "Audiobox") e il 1 Maggio facciamo l'ultima azione di strada, dopo essere stati ospiti di D.O.C. su Rai 2 per quattro volte (ma non ci piace come veniamo usati).

Al Festival di Narni (sempre in maggio) faccio una grande video-installazione composta da alcune videosculture in ferro distribuite nelle stanze della Rocca Albornoz. Fanno da "scenografia" all'azione della coop teatrale Koinè *Memorie di pietra*. Il pubblico segue la performance attraverso delle radio-cuffie, spostandosi nei diversi ambienti del castello, in una visita guidata dalla Voce fantasma del Cardinale Albornoz.

Il Tam TeatroMusica di Padova mi chiede di collaborare ad un progetto speciale per il Festival di Micro Macro *Chi pecora si fa lupo se la mangia*. Partecipano anche Paola Nervi (attrice milanese) e Susanna Dini. Il pubblico, limitato a 30 persone, entra in un ambiente composto da 5 stanze. Nelle due stanze principali, confinanti-separate da un muro, agiscono due persone per ambiente in "comunicazione" con le persone dell'altra stanza, Lo spettatore ha, quindi, una visione dimezzata degli eventi e può decidere se spostarsi di continuo da una stanza all'altra, per tentare di ricostruire il senso globale, o rilassarsi nella propria metà. L'ambiente-performance rimane accessibile per 3 ore e gli spettatori possono entrare ed uscire come ad una mostra. Prima di lasciare la B.M. avevo proposto di fare una nuova azione di strada con Gabrio Zappelli: *Macchin'azione*. Gabrio aveva realizzato una grande macchina triangolare semovente per un suo spettacoloso gioco *Anna: una rotta per la torta*. Due attrici e un musicista si giocavano i testi e i percorsi possibili per lo svolgimento dello spettacolo, diversificandolo ogni sera, La proposta è di mettere insieme l'adrenalina della Banda con la Macchina di Gabrio: così li lascio al lavoro... Ad agosto al Festival di Dro (in Trentino) si fa un altro incontro di -12 *lontano dai*

rifugi. L'intenzione è di realizzare una performance collettiva mettendo insieme le poetiche e le tecniche dei partecipanti. Non ci riusciamo. Viene fuori solo un collage di interventi. Mostro il mio video *Fine fine Millennio* (realizzato nell'87) e suono la ciaramella. Il fatto di non riuscire a creare un evento collettivo per me è devastante: a parole siamo tutti d'accordo ma nella pratica è impossibile trovare una sintesi comune. Decido di non partecipare più al progetto che si delineava incentrato sulle parole. Sono stanchissimo. Mi dò al silenzio. Decido di non parlare-teorizzare-proporre opere per almeno due anni. Forse il teatro non fa per me. Non la pensano così le "Albe" e Paola Nervi. Martinelli mi chiede di entrare nel gruppo come zampognaro e Paola di aiutarla nella regia del suo *Pernò*, di cui farò anche la scenografia. Dopo travagliati ripensamenti accetto la proposta delle Albe perché stimo molto il loro lavoro (e perché dovrei solo suonare). Accetto poi la proposta della Paola perché è un'amica, il progetto è interessante e non è mio. Il Giallo Mare mi chiede invece di realizzare un video su *Hansel e Gretel*.

1989, solo pratica

All'inizio dell'anno partecipo, con una piccola borsa di studio, a dei corsi per computer grafica al Palazzo Fortuny di Venezia, come primo atto di presa di distanza dal teatro. Inizio a lavorare senza sentire il bisogno di teorizzare. La prima creazione è *H & G TV*, nata per gioco, semplicemente per raccontare la fiaba di Hansel e Gretel con la TV, mostrando come nascono le immagini dal vivo. Con la telecamera in macro riprendo le mie mani o piccoli oggetti commestibili, creando in diretta le immagini utili alla narrazione degli eventi. Lo spettatore, grande o piccino che sia, vede contemporaneamente lo schermo video e come-cosa viene messo davanti alla telecamera. *H & G* ha molta fortuna, e successive teorizzazioni. Ancora oggi mi dà da vivere, mi diverte e crea spunti riflessivi. Entro lo stesso anno faccio la regia di altri due Tele-Racconti (così si è deciso di chiamare il genere): *Lieta il fine* da *La sirenetta* di Andersen con Vania Pucci (del Giallo Mare) e *InColore*, dalle *Cosmicomiche* di Calvino, con Adriana Zamboni e Lucio Diana (FIAT Teatro Settimo).

Con il Tele-racconto partecipo ai Festival di Narni, Santarcangelo, Sant'Anna Arresi e Melbourne in Australia. Con le Albe faccio il ruolo di "Giordano pastore zampognaro"

nello spettacolo *Siamo asini o pedanti*, seconda opera della formazione afro-romagnola che riunisce attori italiani e senegalesi. Partecipiamo al Festival internazionale del Cairo: è il primo contatto con il suolo africano, in attesa di tornarci nel gennaio del 1990 in Senegal. La mia attività video prende sempre più campo. Realizzo video per il Tam, per il pittore Gianni Asdrubali e collaboro già da tempo con un piccolo studio di Treviso (Blow Up audiovisivi) realizzando documentari e video-matrimoni. A maggio vinco il concorso "Le scritte del visibile" con lo story board *Stati d'animo*. Si tratta di una animazione in computer grafica dell'omonimo trittico di Boccioni. A novembre a Melbourne realizzo una video-performance per me molto importante, *Rivel'azione*, dove metto bene a fuoco il mio rapporto con le immagini video. Ancora una volta rompo un TV-color, ne estraggo l'anima in rete metallica, ci realizzo un quadro che viene applicato al centro di un Mandala composto da un cerchio di cartone, traforato dallo schermo di 4 televisori disposti a croce che trasmettono la ripresa in macro della nascita dell'opera. Altri 2 monitor laterali trasmettono la ripresa totale. Musiche etniche del Mediterraneo fanno da sfondo al "rito". Alla fine della performance rimane l'opera-installazione a raccontare la propria genesi come la genesi di qualsiasi immagine.



Fig. 5. Documentazione su *Rivel'azione*, 1989 (Foto Archivio Giacomo Verde)

Così termino gli anni 80.

Adesso nel '92, dopo essere stato in Africa e aver lasciato le Albe e dopo aver fondato il Progetto Teleracconto, sto ricominciando a teorizzare con molta discrezione. Mi occupo prevalentemente di arte elettronica e sono certo di non voler fare teatro: di non voler confondere il mio agire artistico con il teatro. Sento solo l'esigenza di rinominare il mio "fare" per dargli il suo giusto valore, senza rincorrere nessuna A maiuscola.

Salve sono il primo schiavo di BIT. Come si dà l'anima a un personaggio virtuale¹

Giacomo Verde

[Bit](#) è un burattino virtuale governato da un cyberglove, ovvero un guanto con sensori. È nato nel 1993 e ha animato molte situazioni (al [Museo della scienza di Napoli](#)), è diventato uno spettacolo teatrale per bambini (*Bit, Bold e Biancaneve*, produzione Giallomare Minimal teatro con Giacomo Verde e Renzo Boldrini). Bit fa parte del *Progetto Euclide*, ideato e coordinato da Stefano Roveda (Ideazione del personaggio BIT Massimo GIACOM) dal 1993, con la collaborazione artistica di Giacomo Verde. E' un progetto della società [E-tica](#).



Bit è sempre piccolo come un bambino, perché viene riprogrammato ogni 6 mesi. Sua mamma è la “scheda madre”. E vive dentro al computer. Bit è curioso di sapere come funziona il mondo degli umani. Per questo chiede continuamente informazioni alla gente. Però capisce a modo suo e quindi dice spesso strafalcioni... che però svelano inconsueti lati del mondo degli umani. Gli piace fare amicizia con tutti e gli piace ridere e scherzare su ogni cosa. Ha molti travestimenti e sa raccontare storie... quando se le ri-

¹ Dalla brochure pubblicata per Il museo della scienza di Napoli e riedita in A.M. Monteverdi, *Nuovi media nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011

corda... altrimenti le reinventa a modo suo. Bit ha uno “schiavo umano” che gli permette di muoversi e parlare e che si può vedere girando dietro al suo teatrino (ma senza disturbarlo).



Bit e il suo “schiavo umano” Giacomo Verde

Bit, e prima di lui gli altri personaggi virtuali della famiglia Euclide, sono stati creati dall’incontro con il pubblico. Ricordo che a volte provavo delle battute, prima di incontrare le persone, ma spesso poi, non funzionavano come immaginavo perché il rapporto che si stabiliva con la gente era diverso da come mi aspettavo. Specialmente i primi tempi.



Verde anima Bit (1993 e 2013)

Adesso infatti quando “prendo in mano” un nuovo personaggio mi limito a inventare e provare le gag visive (le entrate, le uscite, le trasformazioni, le smorfie possibili) ma quasi mai le battute perché in effetti le battute me le suggerisce il personaggio nel momento dell’incontro con il pubblico. Anche per questo dico che sono il suo “schiavo”.

In effetti quando animo Bit mi trovo a dire cose che altrimenti non direi, a fare battute o a sollecitare confidenze che con qualsiasi altra “maschera” (perché in effetti di una maschera elettronica si tratta, piuttosto che di un burattino) non potrei fare.

Con Euclide-Bit ho potuto sperimentare il gioco della “comunicazione teatrale” fuori dai tempi e dalle tecniche imposte dal palcoscenico. Ho capito fin dall’inizio che non si trattava di fare uno spettacolo o di fare scherzi tipo “specchio segreto” (anche per questo abbiamo scelto io e Stefano Roveda, di tenere l’animatore sempre visibile) perché la possibilità offerta da questa “maschera elettronica” è quella di far “recitare” anche gli spettatori: è una maschera doppia che trasforma anche il pubblico da passivo ad attivo. Infatti i momenti più interessanti e divertenti, sono quando le persone dialogano con il personaggio dicendo di essere altro da quello che sono, o quando inventano spiegazioni fantastiche per rispondere alle risposte di Bit.

Sarebbe stato facile inventare delle gag tipo cabaret, ma siccome penso che una delle caratteristiche delle nuove tecnologie sia la possibilità di creare interattività, ho cercato di sviluppare il più possibile un altro aspetto della performance: per me la bravura



di un animatore- schiavo di Bit, infatti, sta nella capacità di far giocare la gente, di farla parlare, di riuscire ad attivare la comunicazione e il dialogo anche tra le persone che si trovano di fronte allo schermo, nel riuscire cioè a mettere a proprio agio chiunque. L’animatore

di Bit deve saper ascoltare prima di saper parlare e animare. E’ incredibile quanto si possa rimanere in silenzio animando Bit; proprio come quando si parla con un amico: il silenzio è una pausa per far nascere nuovi pensieri e non un vuoto da riempire. Inoltre mi sono accorto che, per animare Bit, bisogna anche avere dimestichezza con il mondo informatico, per due motivi: primo perché non si rimane intimoriti di fronte al computer

che genera il personaggio; secondo, perché la gente pretende da un personaggio simile, di avere anche informazioni sui computer.

Un'ultima caratteristica, ma fondamentale, è non dimenticare mai che il personaggio e l'animatore sono una cosa diversa. Una volta mi è capitato di salutare un bambino che si era fermato molto tempo a parlare con il personaggio. L'avevo fatto così, d'istinto, perché mi pareva ormai di conoscerlo e avevo l'impressione che anche lui mi riconoscesse. Ma mentre lo salutavo mi rendevo conto del suo imbarazzo nel rivolgermi la parola "fuori dal gioco". In effetti lui aveva parlato con Euclide-Bit e non con me. Un altro esempio. A volte accade che qualche bambino non sia contento delle risposte o del comportamento del personaggio, allora viene al tavolo da dove lo muovo e mi chiede con un tono di voce e atteggiamento diverso da quello che usa con Bit, di far cambiare le reazioni del personaggio. Dopodiché torna di fronte allo schermo e continua a dialogare con Bit, quasi con la consapevolezza di parlare con un personaggio che usa un umano e non viceversa. Infatti l'umano è per così dire, lo "schiavo" di Bit. Peccato che certi adulti non si rendano conto della bellezza di questo gioco!

Dopo essere apparso in tanti contesti istituzionali BIT ha deciso di incontrare la gente per caso. Così si è fatto costruire un teatrino smontabile che gli permette di apparire attraverso un monitor per dialogare con i passanti.

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F. Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.

A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.

A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.

M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

Un viaggio mandalico con Giacomo Verde

Genealogia di *Storie Mandaliche* il primo spettacolo interattivo ipertestuale in Italia

Andrea Balzola

Ho sempre stimato molto Giacomo Verde per la sua esperienza di videoartista e attivista, caratterizzata, fin dagli anni Ottanta, da un'instancabile e originale sperimentazione dei linguaggi multimediali e delle tecnologie low budget, unita all'idea della pratica artistica come impegno etico e politico di aggregazione e cambiamento sociali. Lo incontrai negli anni Novanta, lo avevo invitato a raccontare la sua esperienza creativa agli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Carrara e poi a insegnare nel nuovo corso sperimentale di Arti multimediali, che avevo ideato e avviato in quell'Accademia dal 1999 (fino al 2003, quando mi trasferii a Brera su invito di Paolo Rosa per contribuire a un corso analogo da poco introdotto a Milano).



Fig. 1 – Il gruppo di *Storie mandaliche*. Foto: Archivio Giacomo Verde

Quell'incontro fu accolto con entusiasmo dagli studenti per le grandi doti comunicative di Giacomo, e per la prospettiva diversa e innovativa che le sue idee e le sue opere

aprivano in un contesto ancora piuttosto conservatore e tradizionalista come le accademie di quegli anni. Cominciammo a frequentarci spesso, insieme ad Anna Maria Monteverdi, e diventammo amici. In quel momento io stavo lavorando alla drammaturgia per la messinscena di due spettacoli con l'attrice Marisa Fabbri e i registi Mauro Avogadro (*Il dolore*, Teatro Stabile di Torino, 1997-99), Luca Ronconi e il suo assistente Claudio Longhi (*Democrazia.Lia e Rachele*, Teatro di Roma, 1999).

Giacomo mi raccontò che voleva realizzare uno spettacolo multimediale interattivo insieme al computer artista Massimo Cittadini, utilizzando il software *Mandala System*, allora montato su computer Amiga, che offriva la possibilità di utilizzare la telecamera in modo interattivo. Io ero interessato a quest'idea dal punto di vista drammaturgico e gli proposi la scrittura di un ipertesto sul tema del *Mandala* (in sanscrito: "cerchio magico o sacro", analizzato da Jung come archetipo universale, uno "psicogramma" utile all'individuazione del Sè), un argomento che mi appassionava da tempo, anche grazie ai miei studi junghiani e alla mia frequentazione del Buddhismo tantrico tibetano. Nacquero così *I racconti del Mandala*, scritti in forma ipertestuale nella loro prima versione: sette storie collegate fra di loro, come in un ipertesto, ma anche come in un mandala (dove tutti gli elementi sono tra loro interdipendenti), con personaggi appartenenti al regno minerale (pietra) vegetale (mandorlo) animale (cane e corvo) umano (Riza e Karl) divino (Ermafrodito). La narrazione mescola dimensioni geografico-culturali (Africa, Medio Oriente, Asia, Europa) e temporali (età precristiana, medioevo, età contemporanea) differenti. L'ipertesto narrativo fu poi trasformato da me e Giacomo in un ipertesto drammaturgico multimediale, il primo realizzato in Italia, dove la narrazione dell'attore-regista (lo stesso Giacomo) interagiva con sequenze sonore digitali e sequenze visive animate in 2D e 3D. Il racconto non si svolge in modo lineare ma offre, come nei computer games, più opzioni e percorsi simultanei, che l'attore-regista sceglie insieme al pubblico. Per ogni replica quindi il percorso all'interno del testo può essere differente, coinvolgendo il pubblico nella decisione sugli sviluppi e le diramazioni della storia.

Dagli anni Ottanta le nuove tecnologie erano entrate nei teatri, in particolare con l'uso del video, per sperimentare l'incrocio tra scena reale e scena virtuale, una ricerca sviluppata negli anni Novanta e Duemila, da nuovi gruppi nati con il video e con il compu-

ter già nel loro DNA. Il rapporto con le nuove tecnologie è ormai interiorizzato e la scena non deve più ospitare il dispositivo come qualcosa di anomalo ed estraneo, ma è già concepita per essere uno spazio multimediale, animato dalle tecniche digitali interattive, dall'intelligenza artificiale, dalla robotica, etc. Anche i teatri istituzionali e l'opera lirica, nel frattempo, avevano accolto l'uso del video, ma in una chiave ancora prevalentemente scenografica.



Fig. 2 – *Storie Mandaliche*. Castello Pasquini, Castiglioncello (LI) Agosto 2003. Foto R. Buratta. Archivio Giacomo Verde

L'aspetto che, dal punto di vista teorico e creativo, mi ha sempre interessato di più è invece l'uso drammaturgico delle nuove tecnologie. Chi ha utilizzato questo tipo di sperimentazione ha in certi casi rifiutato o destrutturato nettamente il testo, per rompere con un teatro di parola considerato passatista. Altri invece hanno recuperato, poco alla volta, il senso e la funzione del testo, senza dimenticare l'esperienza della scrittura scenica degli anni Settanta e Ottanta, ma rigenerandola con l'impiego artistico delle tecnologie digitali. La contestualizzazione della parola in una scrittura scenica multimediale la spodesta dal ruolo dominante che aveva nel teatro classico senza però toglierle la sua potenza e le sue potenzialità espressive. Questa è la sfida che mi ha sempre motivato a sperimentare la parola in tanti e diversi campi della scrittura e dei progetti teatrali multimediali, il progetto di Giacomo era per me un'occasione importante per dimostrare come l'uso creativo sperimentale del dispositivo poteva essere integrato nel momento

DOI 10.13130/connessioni/13619.

stesso della scrittura drammaturgica. La scrittura dei *Racconti del Mandala* in modalità ipertestuale voleva integrare a livello drammaturgico l'innovazione linguistica e narrativa introdotta dalla rete, dai dispositivi e dai software digitali.

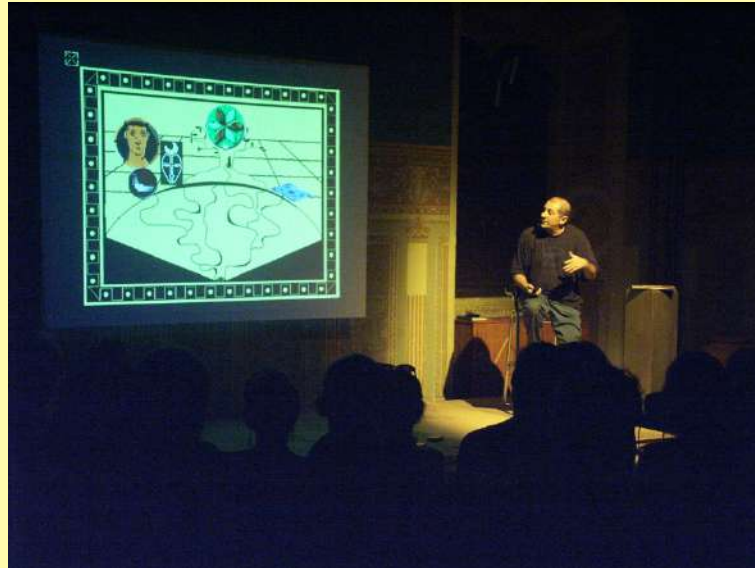


Fig. 3 – *Storie Mandaliche*. Castello Pasquini, Castiglioncello (LI) Agosto 2003. Foto R. Buratta. Archivio Giacomo Verde

Il passaggio dal testo scritto alla sua messinscena teatrale e multimediale naturalmente non fu semplice né tantomeno lineare, per trovare la forma finale del copione (pubblicata in Balzola e Monteverdi, 2005) lavorai a lungo insieme a Giacomo, con molteplici riscritture e assestamenti. Di fatto il rapporto di Giacomo con la parola era molto diverso dal mio, quasi opposto, lui partiva dall'immagine e dalla performance dal vivo, aveva spesso usato testi nei suoi progetti artistici e performativi, ma sempre in chiave di spunto e canovaccio libero e frammentario su cui improvvisare. Il confronto con una struttura definita e complessa del testo drammaturgico lo metteva in difficoltà, sia sul piano della memorizzazione non essendo lui un attore professionista ma un performer, sia sul piano della libertà d'improvvisazione, ed anch'io mi ritrovavo su un territorio nuovo, atipico per il teatro, di continua rimessa in discussione delle modalità espressive, di una ricerca avventurosa per creare un intreccio dei linguaggi multimediali, dove la parola poteva guidare il percorso ma non doveva prevaricare sull'immagine, sul suono, sulle modalità affabulatorie di Giacomo. Queste differenze e queste difficoltà reciproche rese-

ro complessa la collaborazione, ma nello stesso tempo ci spinsero ad andare oltre le nostre consuetudini e i nostri ambiti creativi, per sperimentare, a pari livello con tutti gli altri partecipanti al progetto, un nuovo modo di concepire e attualizzare il linguaggio teatrale.



Fig. 4 – *Storie Mandaliche*. Città del Teatro, Cascina, gen. feb. 2005. Foto A. Bastogi. Archivio Giacomo Verde

Per la messinscena dello spettacolo, che si avvale fin dall'inizio della collaborazione produttiva e critica di Anna Maria Monteverdi, fu costituita a Lucca l'associazione tecnoartistica "Zonegemma" (costituita da Giacomo, Anna Maria, me, Massimo Cittadini e poi Mauro Lupone), con l'apertura del sito omonimo www.zonegemma.it, che inaugurò la prima mailing list italiana sul "teconoteatro". Non avevamo finanziamenti alle spalle, ma quello che poteva essere un impedimento e un limite fu trasformato in una differente modalità e filosofia di produzione. Decidemmo di costruire e produrre in progress lo spettacolo, intitolato *Storie Mandaliche*, realizzando numerosi laboratori e residenze teatrali, ad ogni laboratorio corrispondeva uno step di avanzamento di un lavoro complesso, sia per le problematiche tecniche sia per l'intreccio ipertestuale e multimediale di diversi linguaggi. Il punto di partenza e l'impostazione di tutto il progetto si realizzò nell'estate del 1998, nell'ambito del Festival *Scantafavole* di Ripatransone diretto da Fernando Marchiori, con la partecipazione dell'attore Vanni Ciluffo, in seguito Giacomo, oltre alla regia,

assunse anche il ruolo di *cyber-narratore*. Le tappe successive furono nel 1999 all'Auditorium di La Spezia, al Museo Pecci di Prato per il Festival *Contemporanea. Lo spettacolo e le arti per le nuove generazioni*, al Festival teatrale estivo di Radicondoli diretto da Nico Garrone, al Conservatorio musicale "Boccherini" di Lucca, nel 2000 al Teatro Piccolo Regio di Torino, poi a Pisa, Livorno, Bologna e Padova. Nei primi anni Duemila si decise di realizzare una nuova versione (senza la partecipazione di Cittadini), partendo da un laboratorio interdisciplinare creato all'Accademia di Carrara nel nuovo corso sperimentale di Arti multimediali (diretto da me e dove insegnavano Lupone e Verde) con nuovi software (Flash MX, Photoshop), nuove animazioni artistiche, in 2 D e 3D, a cura di Lucia Paolini, e un elaborato sound design a cura di Mauro Lupone. La versione di *Storie Mandaliche 2.0*, fu poi messa a punto nel 2003 durante la residenza al Castello Pasquini di Castiglioncello, per il Festival *Armunia* diretto da Massimo Paganelli, con ulteriori assestamenti per la presentazione del lavoro finale *Storie Mandaliche 3.0* alla Città del Teatro di Cascina (con il contributo di Fabrizio Cassanelli) e infine al Fabbrichino del Teatro Metastasio di Prato. Il libro *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, pubblicato dalle edizioni Nistri-Lischi di Pisa, nel 2005, a cura di A. Balzola e A.M. Monteverdi, documenta dettagliatamente la genealogia di questa esperienza, con gli importanti contributi teorici di Antonio Caronia, Alfonso Iacono e Oliviero Ponte di Pino.



Fig. 5 – *Storie Mandaliche*. Città del Teatro, Cascina, gen. feb. 2005. Foto A. Bastogi. Archivio Giacomo Verde

Gli elementi innovativi di questo spettacolo erano molteplici: l'uso artistico delle tecnologie interattive, la costruzione ipertestuale della narrazione, la figura del cybernarratore che non era l'attore tradizionale, ma una sorta di esploratore narrante del racconto multimediale che pilotava lo spettacolo facendo interagire i diversi linguaggi e il pubblico, l'intreccio tematico di tradizioni mitologiche e simboliche differenti e multiculturali, le modalità di produzione e processualità creativa. Una processualità aperta: la costruzione in progress del lavoro mediante i laboratori aperti al pubblico, coinvolgeva infatti studenti, insegnanti, addetti ai lavori e critici, che di volta in volta testavano il progetto e partecipavano ad esso in varia misura, fornendoci indicazioni, critiche, suggerimenti. Questa scelta non era solo dettata dalle difficoltà produttive, ma dalla convinzione che, poiché l'interattività era il nucleo centrale del lavoro, questa dimensione partecipativa doveva manifestarsi a diversi livelli: interattività dell'azione del performer e delle sequenze narrative, sonore e visive, e interattività dello spettatore. Un aspetto centrale dell'idea e della sperimentazione di teatro interattivo era proprio il coinvolgimento dello spettatore che deve diventare *spett'attore*, il teatro come strategia di partecipazione creativa diffusa, anche ludica, è un tema sul quale Giacomo ha sempre lavorato, e che in una chiave diversa ricercava anche Studio Azzurro, con cui ho collaborato al progetto *Borders* (2000) e allo spettacolo *Galileo all'Inferno* (2006). Il significato stesso del Mandala e la sua forza archetipica consiste proprio nel suo essere microcosmo in cui tutti gli elementi al suo interno sono interdipendenti fra loro, e il percorso di individuazione del Sé che il soggetto intraprende mediante la sua visualizzazione interiore (nella meditazione tantrica) o nella sua costruzione rituale o artistica, mette alla prova la sua capacità di cogliere tutte le relazioni e interconnessioni. In questa prospettiva, una ricerca teatrale proiettata sul futuro, con la sperimentazione di nuovi linguaggi e nuovi dispositivi, recupera anche le matrici rituali originarie dell'evento teatrale, smentendo la contrapposizione arbitraria fra tradizione e innovazione. Il tecnoteatro resta e anzi vuole rilanciare un rito collettivo, in una chiave laica, non gerarchica e socializzante.

Riepilogando, gli elementi innovativi della sperimentazione drammaturgica avviata con *Storie Mandaliche*, sono: il passaggio da un testo lineare a un ipertesto polimorfico e multimediale, il coinvolgimento del pubblico nella processualità creativa con il passaggio

dal teatro spettacolo allo spettacolo laboratorio, dove il drammaturgo si trova a scrivere eventi performativi polisensoriali in tempo reale. La dialettica tra l'autore che scrive e tutti gli altri artefici della messinscena prosegue fino alla fine, il processo di creazione dell'evento si rivela così altrettanto importante del risultato conclusivo. Il quale non è mai un traguardo definitivo, bensì un momento di verifica, una sorta di tappa intermedia, perché lo spettacolo può essere ripreso e ripensato continuamente, com'è infatti accaduto nel nostro caso. Nel 2005 Giacomo, che è sempre stato un vulcano di idee e di progetti, avviò autonomamente un'altra impresa tecno-teatrale: *Cercando Utopie: Contagio*, creando un "kit drammaturgico" per un'autoproduzione diffusa di eventi performativi. Si chiuse così l'esperienza di *Storie Mandaliche* e di *ZoneGemma*, ma a dimostrazione della vitalità metamorfica di quell'idea, e più in generale della ricerca tecnoteatrale, con Mauro Lupone e Anna Maria Monteverdi decidemmo di dare un seguito a quel laboratorio creativo, aprendo un nuovo capitolo con la fondazione della nuova associazione e compagnia "Xlabfactory" (cfr. il testo di Lupone in Balzola, 2011) che ha prodotto quattro progetti crossmediali, tra il 2005 e il 2012: *I racconti del Mandala*, *La fattoria degli anormali*, *Oltre la vista del mondo: Message in a bottle*, *Le voci del vulcano (La torre di Hölderlin)*, con la collaborazione della Compagnia Verdastro-Della Monica, Jole Rosa e molti prestigiosi attori, performer, videoartisti, musicisti e tecnici. Nel 2007 è stata così realizzata una nuova versione dello spettacolo, intitolato *I Racconti del Mandala*, con l'uso di una tuta interattiva Data Suit, protagonista la performer e vocalist Francesca Della Monica, voci di Andrea Carabelli, Marion D'Amburgo e Massimo Verdastro, con video-proiezioni di Theo Eshetu e Samuele Malfatti, sound design di Mauro Lupone e luci di Liana Iadaluca (laboratori e spettacoli realizzati: Teatro dell'Università-Dams di Imperia, Teatro Civico di La Spezia, Teatro Colosseo di Roma, Piccolo Teatro di Milano).

Il carattere particolarmente innovativo dell'opera tecnoteatrale collettiva *Storie Mandaliche-I racconti del Mandala*, che ha avuto molteplici metamorfosi, quattro differenti versioni, con software e collaboratori diversi, nell'arco di quattordici anni (1998-2012) non ci permise la circuitazione che avrebbe meritato, perché le istituzioni teatrali che avrebbero potuto sostenerla sul piano produttivo e distributivo non hanno voluto o saputo coglierne le qualità e potenzialità artistiche. Però suscitò molto interesse nei critici-

ci e negli studiosi più sensibili e lungimiranti, a cui dobbiamo numerosi e importanti contributi e che qui voglio ricordare e ringraziare: in particolare Giovanni Ballerini, Maia Borelli, Simonetta Cargioli, Antonio Caronia, Concetta D'Angeli, Bruno Di Marino, Dario Evola, Nico Garrone, Marco Maria Gazzano, Laura Gemini, Alfonso Iacono, Carlo Infante, Sandra Lischi, Erica Magris, Antonio Pizzo, Oliviero Ponte di Pino, Marisa Pizza, Emanuele Quinz, Andrea Rustichelli, Nicola Savarese, Silvana Vassallo.

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F.Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M.Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.

A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.

A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.

M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

SU STORIE MANDALICHE:

A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, Nistri-Lischi, Pisa 2005.

C. Infante, *Imaparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000, pp.180-184.

S. Lischi, a cura di, *Catalogo Festival Invideo*, Charta, Milano 1999.

A. Balzola, *Per una drammaturgia interattiva e sinestetica*, in Catalogo Riccione TTVV, 1999.

Teatro in Italia, Annuario SIAE 2000.

L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2002.

S. Cargioli, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, op.cit., pp.68-72.

M. Borelli e N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, Carocci, Roma 2004.

Il Dramaturg, a cura di Teatro Aperto, Il Principe Costante, Udine 2004, p.94.

A. Caronia, A. Iacono, O. Ponte di Pino, in *Storie Mandaliche*, op.cit., pp.161-201, 2005.

M. Pizza, *Regia digitale*, op.cit., pp.55-58, 2010.

I. Conte, a cura di, *Il pubblico del teatro sociale*, Franco Angeli, Milano 2012, pp.135-140.

S. Vassallo, *Giacomo Verde. Artivista*, a cura di S.Vassallo, ETS, Pisa 2018.

Intervista a Giacomo Verde

Tatiana Bazzichelli

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 pro-

spettive, 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 crea-

re 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. È 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 im-

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 TELERACCONTO 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 scrivi: "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 parlarmi 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 rinunciare. 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 ne-

cessariamente. 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. È 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

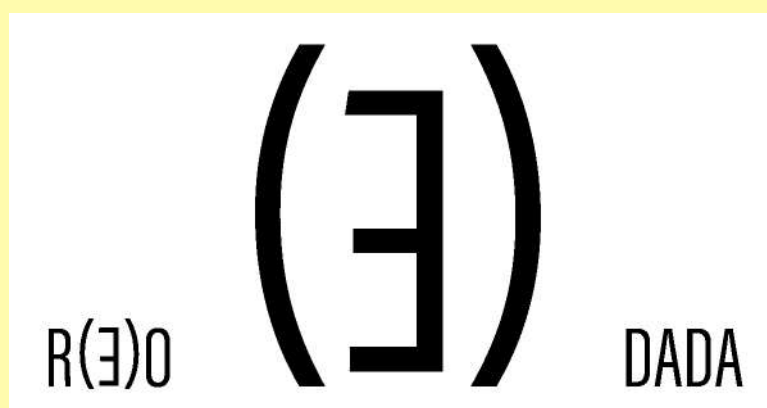
senso interagendo attraverso determinati oggetti e specifiche regole di comportamento. Questo al fine di vivere un'esperienza cognitiva e percettiva interessante per tutti i partecipanti all'azione o all'opera.

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

MANIF(Ǝ)STO REO DADA

Collettivo Dada Boom



manif(Ǝ)stO reo dadaista

Messaggio dal Collettivo Dada Boom del Varignano del pianeta Terra alle sorelle, ai fratelli e agli zii degli spazi intergalattici.

R(E)O (E) DADA
manif(E)stO reo dadaista

Messaggio dal Collettivo Dada Boom del Varignano del pianeta Terra alle sorelle, ai fratelli e agli zii degli spazi intergalattici.

Il Dada Boom non è uno “svuota cantine”. Fa parte del terzo pianeta, di un periferico sistema solare di una galassia a spirale, dove angeli e scimmie si sono ingroppati; si sono accoppiati e hanno generato l'arte. Arte che è sopravvissuta a se stessa e alle notti uggiose della storia. Il suono della lira è sopravvissuto a Nerone ma anche i cristiani ce l'hanno fatta! Il materialismo dialettico è sopravvissuto a Stalin e il calcio è sopravvissuto a Luther Blisset, Waldemar Victorino e Saadi Gheddafi, e i libici sono sopravvissuti al padre di quest'ultimo. Purtroppo nessuno è sopravvissuto agli americani. Non ce l'hanno fatta Gheddafi padre, Toro Seduto e Ivan Drago.

Un segno, come un sogno, ci è apparso durante le nostre azioni di agitazione culturale. Un segno multidimensionale e plurisignificante denso di promesse e non senso o ultra sensi. E' un simbolo tra parentesi di tre linee orizzontali e una verticale che potrebbe essere letto come una E rovesciata, un 3 o non letto affatto ma solo percepito.

Comunque questo è il segno: (E)

E ci ha dato le indicazioni, le similitudini e dis-soluzioni che trasmettiamo di seguito.

Il segno (E) è uguale ad azioni creative sul proprio quartiere guardando oltre le stelle visibili e invisibili, per tracciare rotte immateriali e concrete che ci diano soddisfazioni erotico-politiche qui e ora, subito.

Il segno (E) ci chiede di elaborare messaggi, opere ed azioni che vadano oltre i limiti della realtà per sguazzare nell'immaginario con la più grande libertà possibile in modo da trasformare i blocchi dell'esistente in una continua festa entropica.

In un universo parallelo è scoppiata una guerra tra Spagna e Italia perché entrambi i paesi volevano adottare lo stesso inno nazionale: Il Cha Cha Cha della segretaria. Alla fine grazie alla mediazione delle importanti potenze Europee, in primis Andorra e San Marino, si raggiunse un accordo:

il Cha Cha Cha della segretaria di Luis Ardiente è divenuto inno spagnolo mentre lo stivale italico ha adottato come inno il Cha Cha Cha delle limonata di Giuni Russo. Da allora il chachachaismo è divenuto una corrente nazionalistica dei paesi latini che va oltre i suoni rock.

(E) ancora (E) allora! (E) quindi? (E) dunque...
...dunque il segno (E) ci ha travolti, squarciati come un lampo,
un bombardamento

[manif\(E\)stO reo dadaista - reodada.org - reodadaista@gmail.com](http://manif(E)stO reo dadaista - reodada.org - reodadaista@gmail.com)

il segno (∃) ha stroncato le castrature costanti anche negli anni 20 del nostro secolo e ci ha sbalzato nella iper-entropia. Intorno e dentro noi un multiverso di contraddizioni.

Il tempo cosmico mostra le dimensioni della storia dell'umanità intrecciate, invischiata e capovolte, continuamente inerpicate sul microscopico IO e profondamente avviluppate negli O.

(∃) distrugge ogni barriera, illumina.

(∃) diffonde sopra ogni limite spazio temporale.

(∃) apre spazi di pensiero cosmico. EO'!!

Il nostro segno (∃) comprende e percepisce anche la "O".

"O" come elemento chiarificatore, come elemento che qualifica e identifica. "O" come certezza di quale sia il campo di gioco. "Con i rossi o con i neri." "O" come una barricata che divide chi sta da una parte e chi sta dall'altra: "Con gli sfruttati o con gli sfruttatori." "O" che non lascia zone di ombra che non permette ad opportunisti di nascondersi. Insomma una "O" che cancella equivoci e colloca nelle esatte coordinate spazio temporali. "Nord o Sud"; "Ieri o Domani". "O" come assunzione di responsabilità attraverso una scelta "Rimanere o Partire" "O" come scelta morale e politica. "O con i partigiani o con i fascisti." In questo caso in realtà si poteva anche non stare con nessuno e rimuovere quella "O" ma ciò significava ignavia, codardia, vigliaccheria quello che Gramsci chiamava il peso morto della storia.

Insomma "O" squarcia il velo, dirada le nebbie ed è pesante come un macigno. "O" non è un prodotto del mondo onirico; perché nei sogni si può essere prima e dopo, si può essere una persona e un'altra. "O" è figlia della realtà materialista che viviamo. Se sei X non puoi essere Y e viceversa. Quindi "O" per certi versi delimita e imprigiona ma l'elettrone che è sia onda sia particella ridimensiona "O" e lo scaglia in un universo parallelo predetto dalla fisica quantistica.

(∃) è per il superamento di tutte le dicotomie immaginabili, presenti e future, per la diffusione di ogni pluralità di forme, spazi ed esistenze ancora da immaginare, frequentare, coltivare, cucinare, ...

(∃) è una medicina: pastiglia salvifica dal virus del bipolarismo della "O", male assoluto dell' uomo e della donna moderni. Tuttavia si consiglia di leggere attentamente il foglio illustrativo del Medico, l'uso eccessivo di (∃) può dare controindicazioni:

Foglio Illustrativo Del Medico

L'assunzione eccessiva di (∃) può causare una (∃) più controindicazioni:

Disturbo del sonno. Se il paziente non riesce a prendere sonno per più di tre giorni consecutivi contattare immediatamente il medico.

Sposatezza. Se il problema persiste contattare il medico.

Mancanza di riferimenti patriarcali e di padroni. Se i padroni patriarchi rimangono contattare il medico.

Sfiducia nelle istituzioni, dispensatrici di grandi e piccole "O". Anche se le istituzioni rimangono contattare il medico.

Pensare che esistano interessi generali, contattare il medico.

Superamento della visione bipolare, presa di coscienza, ed evoluzione. In questo caso contattare direttamente la casa farmaceutica.

IL MEDICO

Dott. Luca Fani

Tenere il prodotto in luogo fresco e asciutto. Tenerlo alla portata dei bambini. Tenerlo in luogo protetto e lontano dalla borsa, banche, finanziarie, agenzie interinali, recupero crediti.

Casa farmaceutica Officina Dada Boom

manif(∃)stO reo dadaista – reodada.org – reodadaista@gmail.com

(∃) spinge a comportamenti che deridono leggi ed istituzioni accademiche, economiche, politiche e tecnologiche che pretendono di essere la verità definitiva, compresi noi stessi, da imporre a qualsiasi forma di vita presente nello spazio intergalattico o di quartiere.

E quindi?

E quindi tornammo nel quotidiano a scontrarci coi nostri marziani E l'intenzione cosmica con noi. Intorno e ovunque a perdita d'occhio le immani REazioni della nostra epoca.

Malati perché la nostra logica (∃) si ritrova intrappolata nel sensibile, nel qui e ora, negli anni 20 del nostro secolo contraddicevole.

E quindi nel mercato.

Tutto in vendita. Fuori Tutto. Distribuzione e stoccaggio di merci. Lo spazio dell'arte è a servizio. L'arte è moneta nei caveau delle banche. Ma noi vogliamo tutto.

(∃) che sia per tutt*

(∃) non vuole questo (O) quello, ma Questo (E) Quello, e che sia di TUTT*.

(∃) è la donna che brucia i panni da lavare per toccare il cielo con un dito

(∃) è il lavoratore sfruttato che sta andando a licenziarsi

(∃) è il povero che sa di non sapere, ma sa molto più del ricco

(∃) è il suono di uno strumento mentre sfugge al suo accordatore.

(∃) è maschile, è femminile, è entrambe i generi, è transgender, per un giorno o una vita, è oltre la separazione dei generi sessuali che vorrebbero limitare o giudicare le possibilità dei corpi innamorati.

(∃) è arte, ma non è forma, colore, parola; ma Azione che diventa Forma, Colore, Parola per essere condivisa e diffusa come vento.

E' impossibile disegnare (∃), perché (∃) non è, ma fa, e a forza di fare si è sempre "E" divers* dai se stessi* precedenti.

(∃) è un Godzilla DeGender, ecosocialista, radioAttivo che risorge dalle radiazioni dell'immaginario post atomico per contaminare il dna della specie umana.

(∃) è l'inizio, lo svolgimento e la fine di un discorso, ma è anche la frase taciuta.

(∃) è il respiro del pugile mentre si rialza dal tappeto.

(∃) è la creazione di happening che mettono in gioco, a confronto, in dissonanza armonica, opere artistiche di ogni genere come in una palestra di pugilato dove allenare e far crescere le proprie coscienze, non una vetrina.

(∃) invita a festeggiare per qualsiasi motivo, a dormire per qualsiasi motivo,

ASCOLTATE PORCO CANE!

a combattere per qualsiasi motivo, a fare poesia per qualsiasi motivo, a s-ballare per qualsiasi motivo, a collettivizzare per qualsiasi motivo, a restare soli per qualsiasi motivo, ad abbattere frontiere per qualsiasi motivo, a costruire rifugi per qualsiasi motivo, a vivere senza alcun motivo

E allora è ora

Tribu' intergalattica di (∃)

che avete trovato consapevolezza intercosmica

e spersi nell'inimmaginabile vita

galleggiare schizzando azioni creative atte a distruggere gli iceberg dell'esistente.

E' ora che siamo molteplici unico (∃)

che in ogni quartiere deride regole, dicotomie, O

che sberleffa la quadrata pace della gelida istituzione

che spernacchia le verità accademiche.

[manif\(∃\)stO_reo_dadaista – reodada.org – reodadaista@gmail.com](mailto:manif(∃)stO_reo_dadaista_reodada.org_reodadaista@gmail.com)

(∃) si riprende gli spazi,
gli spazi e le dimensioni dell'arte
oltre ogni legge economica, politica, morale.
Nessuna pietà, niente sacralità,
(∃) ha nessun limite.
Bellezza Evoluzione Pluralità Multimedialità
delle forme e dei contenuti.
Tutto
(∃) che sia per tutt*
(∃) è anche niente
(∃) crea l'arte
(∃) interviene, riusa, trasforma
(∃) ricicla e riduce il consumo
E sperimentando niente a volte può bastare.

Il viaggio dal Dada Boom alle stelle
E' chiarificatorio. E' in atto.
(∃) spinge PER (∃) aggiungendo avanza E contraddice (∃) riempie E svuota (∃) colora (∃) cresce (∃)
completa (∃) contempla E interagisce (∃) distrugge di nuovo
(∃) evolve E apre apre APRE

(∃) sapendo che il tutto e il niente sono solo due modi di rappresentare lo stesso universo.

Il moderno manifesto (∃) è già vecchio perciò non lo scriviamo più ma lo scarabocchiamo nelle menti
che resistono all'entropia. La vera azione rivoluzionaria e artistica è violare la seconda legge della
termodinamica. Nasce qui il *superaentropismo* che ci permette di saltare da un universo all'altro alla
faccia delle istituzioni che da sempre mettono contro le formiche alle cicale mentre formiche e cicale
concordano su tutto in questo multiverso infinito.

Sono 3 le parole che spingono l'umano verso la continua evoluzione: "Rivoluzione", "(∃)",
"LiberAzione"

**Sara Bellandi, Luca Fani, Alessandro Giannetti, Mario Giannelli, Carlo Giorgetti, Virginia
Orrico, Laura Serafin, Giacomo Verde**

Collettivo Dada Boom, Aprile 2019

**Chiunque si riconosca nelle parole di questo
manif(∃)stO reo dadaista
può aderire aggiungendo la propria firma e diffondendolo in ogni dove.**

reodada.org – reodadaista@gmail.com

Dell'arte ultrascenica: l'incontro tra Giacomo Verde e Tam Teatromusica + glossario ragionato

Flavia Dalila D'Amico e Michele Sambin¹

Ripercorrere a ritroso la pratica artistica di Giacomo Verde significa scontrarsi con una storia di “attraversamenti”: di generi, formati, tecniche, tecnologie, collaborazioni con gruppi e artisti. Una costellazione espansa di azioni e “rel'azioni” che dalla fine degli anni '70 alle soglie degli anni '20 del nuovo millennio delinea una figura artistica poliedrica, complessa, dissidente e impegnata sul solco tra l'arte e l'attivismo. In uno splendido testo del 1994, lo stesso scriveva:

Raccontare i miei anni Ottanta è raccontare pezzi di storia di tanti gruppi, tanti nomi, è il racconto di un viaggio attraverso diversi "generi" teatrali con l'illusione di trovare il genere artistico con la A maiuscola per poi comprendere, all'inizio di questi anni '90, che proprio questo girovagare tra generi era, ed è, il mio "Genere" [...] Non è un caso se adesso mi ritrovo a teorizzare questa scelta di "marginalità" non come fuga o alternativa, ma come dato di fatto originale, autofondante di una nuova sensibilità che ha realmente superato le barriere imposte dall'ufficialità e dal mercato artistico, e che può autonominarsi - darsi un nome- non in relazione a qualche altra arte ma solo per se stessa. Per ora la chiamo "arte ultrascenica".²

Per meglio mettere in luce questa “marginalità” che caratterizza la prassi e la poetica di Giacomo Verde, si è scelto in questa sede di analizzare un lavoro realizzato in collaborazione con Tam Teatromusica, un'altra compagnia teatrale che ha fatto dello stesso sconfinamento di generi e formati la propria cifra estetica. “L'opera” in questione è *Chi pecora si fa il lupo se lo mangia*, poi denominata *Lupus et Agnus* presentata nel 1988 una prima volta a Villa Faraldi, in Liguria e una seconda volta al Festival Micro-Macro, agli ex stalloni di Reggio Emilia curato dalla compagnia Le Briciole. Ci troviamo di fronte ad un formato ibrido che si dispone come interrogazione stessa della forma. *Lupus et Agnus* potrebbe essere definito come un ambiente performativo che trattiene i codici dell'installazione, della musica, della performance, del teatro e al contempo le rifiuta tutte, au-

¹ L'introduzione e l'analisi dello spettacolo sono a cura di Flavia Dalila D'Amico, il glossario è a cura di Michele Sambin.

² G. Verde, *Anni Ottanta: frantumando generi*, in AA.VV., *Arte Immateriale Arte Vivente*, Essegi, Ravenna 1994, p. 137.

to definendosi per negazione. Proprio per la particolare marca genetica, l'ambiente non ebbe grande circuitazione, di conseguenza mancano materiali critici a riguardo, se non qualche recensione³. Ricostruirne la struttura ed il processo creativo ci è infatti oggi possibile grazie alle conversazioni e ai materiali forniti⁴ da Michele Sambin. L'incontro tra la sperimentazione sovversiva di Giacomo Verde e quella concettuale della compagnia pavatina genera un dispositivo dinamico dove il margine tra organico e inorganico, natura e tecnologia si dissolve generando un organismo vitale che mette in crisi categorie e forme tanto per i performer che lo agiscono quanto per gli spettatori che lo attraversano. Per meglio rendere conto, delle continuità e delle discontinuità tra le due poetiche in azione, l'analisi di *Lupus et Agnus* è corredata da un glossario ragionato e curato dall'artista Michele Sambin. L'obiettivo del saggio è dunque quello di portare in luce la complessità di un ambiente performativo rimasto nell'ombra per diversi decenni, insieme a quello di restituire alcuni aspetti dell'estetica di Giacomo Verde in confronto con quelli che hanno caratterizzato la ricerca di Michele Sambin.

Lo spazio: Due parti destinate a non incontrarsi mai

Lupus et Agnus è una situazione che si prefigge di mettere in crisi le forme e lo sguardo che alimentano il fatto artistico, a cominciare dalla durata. Un ambiente in evoluzione “agito” per tre ore consecutive da performer. Gli spettatori, trenta per volta, possono accedere agli spazi dopo aver ritirato un oggetto di seduta all'ingresso, artigianalmente realizzato dagli artisti. È previsto un orario di apertura dello spazio, ma ciascuno può sostare a proprio piacimento, stabilendo la propria durata di fruizione. Non ci sono regole di attraversamento, ogni spettatore in maniera autonoma stabilisce la posizione di osservazione e può modificarla nel tempo, proprio come fosse una mostra, ma a

³ Cfr. R. Canziani, *Ma poi la mostra farà spettacolo*, «Il Piccolo», 25 Marzo 1988; V. Ottolenghi, *Cinque compagnie per Micro-Macro a Reggio Emilia*, «La Gazzetta di Parma», 14 Luglio 1988; V. Ottolenghi, *Point du jour e Tam a Micro-Macro*, «La Gazzetta di Parma», 21 Luglio 1988; L. Gabbi, *Ma la virgola salva l'agnello*, «La Gazzetta di Reggio Emilia», 22 Luglio 1988; Cfr. R. Canziani, *Uno spazio, un progetto*, «Il Piccolo», 25 Luglio 1988; U. Volli, *I Peter Pan vanno in scena*, «La Repubblica», 25 Luglio 1988.

⁴ In particolare la ricostruzione è stata operata mediante una conversazione con Michele Sambin e la consultazione dei video, del materiale fotografico, dei bozzetti, delle partiture, del libretto forniti dall'archivio Tam Teatromusica.

differenza di essa si trova di fronte a oggetti e presenze vive che abitano lo spazio. L'articolazione dell'ambiente è indissolubilmente legata alla partitura drammaturgica che struttura le azioni: Due stanze, opposte e complementari, separate da un muro costruito appositamente per l'occasione e collegate da un corridoio. Una è la stanza dell'agnello abitata da due performer, (Pierangela Allegro e Susanna Dini) l'altra del lupo, abitata da altri due performer (Paola Nervi e Laurent Dupont). Un sistema oppositivo che si dà come inconciliabile: emisfero destro e sinistro, emozione e razionalità, bene, male. Sul corridoio antistante le due stanze c'è un pianista (Michele Sambin) sezionato da un vetro/specchio⁵ che divide trasversalmente a metà la tastiera ed è sagomato in modo da accogliere il profilo del musicista. Infine un'ultima stanza al termine del percorso performativo, saluta gli spettatori con un grafico, realizzato da Giacomo Verde che ricompone la mappa e la partitura gestuale. Le azioni, i gesti e i dialoghi che i performer ripetono all'interno delle due stanze sono scanditi da una partitura articolata in diversi momenti: il tempo del rito, del riposo, del lavoro e del nutrimento, dell'arte, del gioco, della riproduzione, delle relazioni sociali, come mostra lo schizzo sottostante.

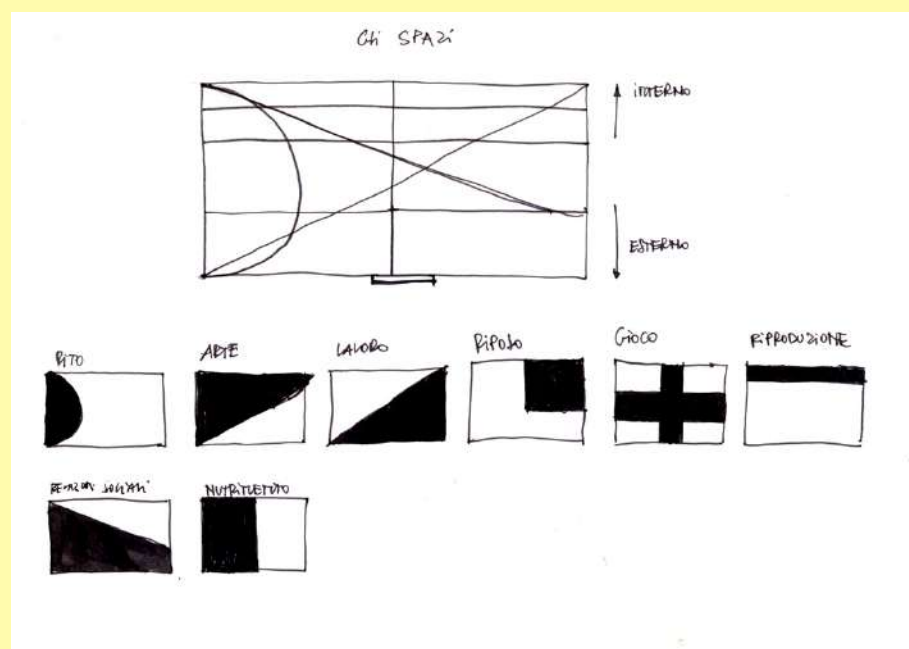


Fig. 6. Schema degli spazi agiti dai performer nei rispettivi momenti della performance, Archivio Tam Teatromusica, 1988

⁵ Illuminato alternativamente da una parte e dall'altra, il vetro risulterà di volta in volta trasparente o specchiante.

La scansione temporale di tali azioni è in parte codificata e in parte affidata all'improvvisazione dei performer. Sul libretto di presentazione del progetto, scritto a sei mani da Michele Sambin, Giacomo Verde e Pierangela Allegro, i performer sono infatti definiti "autoattori", a indicare la loro libertà di espressione, di auto determinare il proprio comportamento all'interno della griglia registica. I dialoghi e le azioni sono coordinate da punti di incontro, orchestrate tramite i walkman che indossano e che li informano sulle indicazioni di tempi e sulle risposte di chi sta dall'altra parte. Queste presenze esistono e si manifestano in funzione di ciò che accade al di là del muro. Il loro essere è parte di un insieme di cui non si ha misura. *Lupus et Agnus* è un sistema di corrispondenze e travaso tra entità opposte che pur non incontrandosi si scambiano delle proprietà.

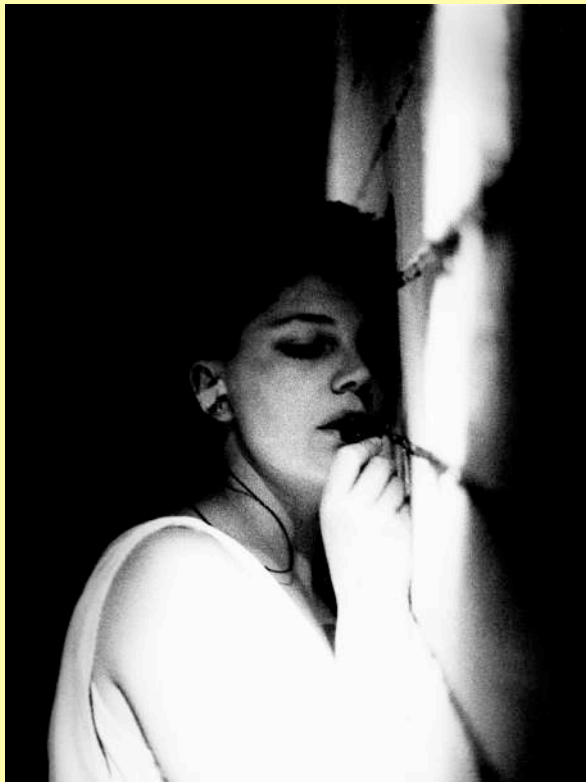


Fig. 8. *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988 Fig. 7. *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988

C'è un rapporto di continuità tra i due ambienti che né gli spettatori né i performer esperiranno mai nella sua totalità. Ogni azione in una stanza è la risposta o l'input della stanza adiacente, in una logica che rifiuta la consequenzialità e il principio di causa-effetto e che piuttosto si fonda sulla relazione e scambio di qualità sensoriali. Avendo la possibilità di scegliere una determinata prospettiva dal quale osservare le azioni, lo spet-

tatore ne ottiene dei frammenti, che non trovano unità se non correndo da una stanza all'altra consapevole di perdere comunque una parte delle informazioni. Qualsiasi luogo di osservazione è infatti incompleto, non esiste un punto di vista privilegiato. L'architettura dell'ambiente è strutturata in modo tale che sia proprio la parzialità dello sguardo e dell'ascolto a risultare centrale. Il dramma per lo spettatore è l'impossibilità di cogliere l'unità pur intuendo la sua esistenza.

Organico e inorganico: Crisi di identità

Si potrebbe forse azzardare che il suono sia il principio codificatore dell'intero processo, sebbene non vi sia un punto d'ascolto che consenta di cogliere la stratificata partitura sonora nella sua interezza. Il suono e i dispositivi tecnologici che lo diffondono, fungono da valvola atta a disinnescare certezze e consecutio logiche e temporali, per sovrascrivere ulteriori sensi e gradi di lettura al piano del visibile. Accanto ai performer convivono infatti dispositivi tecnologici che mettono in discussione la dicotomia artificiale/naturale e configurano una dimensione organica e dinamica, tesa tra l'umano e il tecnologico. Il musicista sul corridoio, non a caso lo stesso Michele Sambin ideatore dell'opera, scandisce i diversi momenti delle azioni (rito, riposo, lavoro, nutrimento, arte, gioco, riproduzione, relazioni sociali) a partire dalla scelta dei suoni, in tempo reale e pre-registrati da diffondere e smistare nelle due stanze. Lo spettatore accanto al musicista, ha la possibilità di sentire il suono del pianoforte, ma la corrispondenza tra causa effetto, tasti pigiati e suono è destabilizzante. Lo specchio che attraversa metà della tastiera e il pianista riflette la mano destra creando l'illusione che sia quella sinistra. Così quando la mano sinistra dietro lo specchio percuote la tastiera, quella visibile, che è solo il riflesso della destra, appare immobile. Si viene a creare dunque un cortocircuito tra gesto e suono, lato destro e sinistro dell'immagine.

Inoltre, le azioni del musicista hanno un riverbero nelle sale in cui agiscono i performer. Un sistema particolare di apparecchiature (un registratore Tascam a quattro piste), consente l'emanazione e il mixaggio ciclico di quattro materiali sonori che vengono diffusi nelle sale in cui agiscono i performer e di volta in volta si combinano con le voci, le parole e i rumori generati dai gesti degli autoattori. Le quattro tracce sonore si costitui-

scono come segnali stimolo per gli autoattori, degli amplificatori di atmosfere atte a realizzare una rete di comunicazioni aleatorie tra le due stanze.



Fig. 9. Illusione creata dallo specchio sulla figura del pianista (Michele Sambin), *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988

Dal punto di vista visivo, il funzionamento del registratore è svelato al visitatore, attraverso un intervento meccanico sull'apparecchio che consente di agganciare l'anello di nastro magnetico al soffitto attraverso una doppia bobina. Allo smistamento del suono nei due ambienti, corrisponde così anche un movimento verticale del nastro, una visualizzazione del flusso sonoro. In questo sistema di possibilità, gli unici elementi sonori fissi e costanti sono il belato della pecora e l'ululato del lupo, proveniente da due monitor nelle rispettive stanze. Nella stanza A c'è un monitor ricoperto di una pelliccia bianca che rimanda alla pecora, mentre nella stanza B un secondo monitor ricoperto di pelliccia nera rimanda al lupo. Anche in questo caso però non c'è coincidenza tra la sembianza e la funzione "dell'oggetto", perché il monitor-pecora emette l'ululato del lupo, viceversa il

monitor lupo emette il belato della pecora. Le immagini trasmesse invece, realizzate da Giacomo Verde, sono ottenute mediante la ripresa ravvicinata del segnale video sui monitor. Il risultato è una pulsazione luminosa costante il cui contorno è segnato dal movimento della medesima pelliccia che riveste l'oggetto-monitor. C'è dunque un rapporto di continuità tra il dentro e il fuori dell'immagine che però è reso destabilizzante dallo sfasamento sonoro. Questi monitor inoltre, sono una presenza vitale e mobile tanto quanto gli autoattori. Scorrono infatti su un carrello producendo un movimento ripetitivo: attraversano lo spazio avanti e indietro sincronicamente nelle due stanze, sbattendo violentemente contro il muro, tramite un complicato sistema di leve, catene e carrucole, che in maniera reiterata ne bloccano e sbloccano la mobilità. Anche in questo caso dunque, al movimento sonoro corrisponde un movimento visivo, fuori e dentro il monitor.



Fig. 10. Nell'immagine è possibile vedere il monitor ricoperto di pelliccia bianca che scorre sul carrello. *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988

L'aspetto che risulta interessante è che di volta in volta il suono sia utilizzato per spostare e mettere in crisi l'identità e il rapporto di causalità tra oggetto-funzione e rap-

presentazione. Così accade anche per i performer. Ciascun autoattore porta a volte alla bocca un piccolo altoparlante che dispone la possibilità di amplificare micro-movimenti degli autoattori come respiri ansimanti e mugolii, che attirano gli spettatori in una dimensione sensuale. Tuttavia ciascun altoparlante non riproduce la voce o i gesti sonori del performer che lo indossa, ma quelli di un altro. Una performer, Susanna Dini, si avvicina ad esempio ad uno spettatore traducendo con i gesti quanto sussurra la voce “indossata” (di Pierangela Allegro poco distante tra sonno e veglia) che chiede: “vorrei che mi toccassi qui, qui e qui”. Il visitatore intuisce uno sfasamento di identità tra la voce e il corpo che si ritrova vicino e che lo coinvolge seducente in una dimensione aptica.



Fig. 11. L'immagine mostra il piccolo altoparlante indossato dalle performer. *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988

Corpo-suono-spazio quindi si attualizzano nell'alterazione e nell'interrogazione dell'identità. Ciascuna presenza (corpi, oggetti, dispositivi) nei tre ambienti è attraversata dalle qualità delle altre, configurandosi per metonimia come parte di un organismo più

ampio che trova nella fluttuazione destabilizzazione la propria identità. A ben guardare, il sistema oppositivo enunciato come principio fondante di *Lupus et Agnus*, è a sua volta un ennesimo falso indizio fornito allo spettatore. L'opposizione si pone piuttosto come interrogazione sul confine tra entità solo in apparenza dicotomiche. Bene e male, emisfero dextero e emisfero sinistro, bianco o nero, corpo e identità, organico e inorganico sono categorie masticate e risputate allo spettatore sotto forma di processi in continua tensione dinamica. Sono stereotipi che minacciano un sistema di credenza e pensiero che viaggia su binarismi stagni. L'agnello ulula, il lupo bela, il cuore ragiona, il cervello sente.

Un glossario ragionato di Michele Sambin⁶

Con Giacomo ci si capiva al volo. Quando ci siamo incontrati nessuno dei due ha sentito l'esigenza di raccontare all'altro quel che aveva fatto in precedenza. Ci interessava il presente e istintivamente ci siamo intesi. Si teorizzava insieme partendo dal nostro ruolo di artisti fino a discutere sulla possibilità di non firmare le nostre opere, ci scambiavamo idee ma nessuno dei due rivendicava il percorso che aveva alle spalle. Io, nato prima di lui, avevo già lavorato molto negli anni '70, lui un po' più giovane veniva da mondi a me sconosciuti allora, li scoperti successivamente. Quello che ci metteva in sintonia era il presente, ciò che ancora c'era da fare. Ora.

Ci accomunava il desiderio di comunicare attraverso nuove modalità, mettere in gioco nuove idee, nuovi linguaggi. La tecnologia ci consentiva di praticare, abbattere le convenzioni per cercare con rigore nuove ipotesi. Questo ci interessava, più che esprimere contenuti. E questo impegno era il nostro impegno politico. Su questi presupposti condivisi senza il bisogno di grandi discorsi ci siamo trovati a dare sostanza a una mia idea che metteva in crisi la forma, il rapporto con lo spettatore, i confini tra le arti, le convenzioni teatrali, lo spazio scenico e altro ancora. A me è sempre piaciuto lavorare sia con la testa che con le mani e Giacomo in questo era un fratello. Pensiero e azione concreta. Teorizzazione e messa in pratica.

⁶ Per maggiori approfondimenti su tutte le opere citate consultare il sito dell'artista Michele Sambin: <https://www.michelesambin.com/>

Una sera dopo vari incontri per la stesura del nostro progetto, che coinvolgevano anche Pierangela, co-fondatrice insieme a me e Laurent Dupont di Tam Teatromusica, lui e io arrivati a Reggio Emilia, smontato il furgone, ci siamo messi a costruire la nostra platea negli spazi ancora deserti degli ex stalloni. Piccole tavole di recupero, un avvitatore a testa e via! creatività compositiva, problemi di statica, estetica del riuso. Nascevano così in una notte di lavoro manuale serrato gli *oggetti di seduta*. Uno diverso dall'altro perché ciascuno spettatore trovasse il suo modo personale di servirsene diventando così parte estetica della scena. La piccola scultura denominata *oggetto di seduta* era il nostro biglietto da visita, un chiaro segnale per gli spettatori che quello che stavano per vedere/ascoltare li avrebbe messi in gioco. Ci mancava di capire come e se avrebbe funzionato. Così è iniziata l'avventura *Chi pecora si fa il lupo se la mangia* precedentemente descritta.



Fig. 12. Gli oggetti di seduta numerati da 1 a 30 sono appesi all'ingresso pronti per essere consegnati agli spettatori. *Lupus et Agnus*, Archivio Tam Teatromusica, 1988

1) *Improvvisazione*

Può improvvisare solo chi ha urgenza di comunicare e sa come farlo nel qui e ora. Banale ma vero.

Ho conosciuto eccellenti musicisti incapaci di far uscire una nota dal loro strumento se messi nella condizione di esprimersi musicalmente ma senza una partitura. Questo vale anche per alcuni attori e direi che lo si può espandere alle altre arti. Improvvisare è qualcosa che si desidera come due amanti l'incontro amoroso. L'analogia non è casuale, tra i due atti ci sono molte affinità.

L'improvvisazione richiede la capacità di far coincidere nello stesso istante pensiero compositivo, gestione delle tecniche del proprio strumento sia esso un pianoforte, il proprio corpo, o lo strumento tecnologico, e una grande capacità di ascolto sia dei compagni, nel caso di un gruppo, sia degli spettatori. Inoltre è fondamentale la disponibilità a mettere in crisi il proprio progetto che va modificato, o meglio vive dell'energia che ritorna dagli altri compagni e/o spettatori.

Giacomo era un grande improvvisatore, sapeva gestire perfettamente i suoi strumenti, entrava in sintonia con i suoi compagni. Penso ai suoi video fondali per musicisti jazz o per poeti, e riusciva a creare sempre una relazione speciale con gli spettatori, penso alla sua marionetta BIT.

E questo avveniva per così dire "sotto pressione": c'è da risolvere un problema comunicativo, poche parole e si va, inizia il gioco! Amo anch'io molto questa dimensione. Si fa con quello che si ha a disposizione e non è necessario accordarsi prima perché è giocando che si costruisce la comunicazione. Credo di aver avuto incontri reali e profondi con certe persone senza aver scambiato una parola prima di suonare insieme. E' un modo di conoscersi "altro" e per me più vero. Mi spiace che con Giacomo non ci siano state occasioni di entrare in contatto attraverso questa pratica, credo sarebbe stato molto divertente, non solo per noi ma per gli eventuali spettatori, ma in quel periodo eravamo troppo presi da idee fondative o meglio dal desiderio di ri-fondare e per il gioco non c'era spazio. Eravamo troppo seri negli anni '80!



Fig. 13. Giacomo Verde all'opera con il videofondale live MULTI-REVERSE, TShare, Torino 2010, Foto Pablo Balbontin



Fig. 14. *Ovile experience*, Improvvisazione di Rob Mazurek e Michele Sambin. Archivio Michele Sambin 2011

2) Se stessi

Se stessi video era la “casa di produzione” personale di Giacomo Verde. Così lui firmava, apponendo il cartello in testa a tutti i video che lo coinvolgevano. Ho imparato a riconoscere la sua sigla nei tanti suoi video realizzati per il Tam. La prima immagine che appariva era la sua personalizzazione del monoscopio, poi la sua scrittura a mano in diagonale informava gli spettatori che si trattava di una produzione autarchica e per questo indipendente.

Partiamo dal monoscopio. In quegli anni era utilissimo per la taratura dei colori e altre variabili dei monitor. Avrebbe potuto benissimo prenderne uno standard, preciso, già costruito. No! anche il monoscopio doveva segnare una diversità e soprattutto non essere omologato. Mi piace immaginare come sia nato il monoscopio di Giac. Sicuramente in una certa situazione ci sarà stata la necessità di verificare urgentemente la corrispondenza colori tra video girato e riproduzione al monitor. *Ci serve un monoscopio! E... come si fa?* Semplice, un foglio bianco, dei pastelli con i colori giusti, un gesto rapido et voilà ecco il *monoscopio Giac*: assolve alla stessa funzione ma non è quello che usano tutti. E' un gesto personale ma chiunque potrebbe fare il suo. In questo piccolo segno credo si possa riconoscere la visione del mondo e dell'arte di Giacomo. *Se stessi video* scritto con la propria grafia ribadisce il concetto: il desiderio di essere autosufficiente e più si è autosufficienti maggiore è la disponibilità ad incontrare gli altri, con leggerezza positiva senza far pesare esigenze personali. Nel suo percorso autarchico e solitario partendo dalla capacità di far da se, Giacomo ha incontrato e messo in comunicazione artisti, compagnie, insegnanti con allievi, i suoi stessi allievi nelle varie accademie e laboratori. Il suo girare come una trottola, senza una casa propria vivendo dell'incontro con l'altro da se non poteva che partire da un se stesso autonomo e per questo aperto all'incontro.

La mia storia era diversa. In tutti gli anni '70 ero un artista solitario che della ricerca di relazione con se stesso ha fatto il momento fondamentale della pionieristica ricerca con il video, fino a trovare lo strumento tecnico/ poetico del videoloop, che mi consentiva di: suonare con me stesso, auto intervistarmi, moltiplicarmi non solo in due ma in tre che ironicamente si chiedono *Io mi chiamo Michele e tu? Michele anch'io e lui? Michele.*

Per concludere all'unisono. *Noi ci chiamiamo Michele* (1978). Demente? Schizofrenico? No, semplicemente la cosa meno complicata è comunicare con se stessi e solo con la tecnologia lo potevo e volevo fare. Nella realtà ho una sola voce e una sola bocca in *VTR&I* (1978) posso avere molte voci e molte bocche. Questo dicevo nella presentazione di *VTR&I* il mio primo videoloop mettendo ben in evidenza prima lo strumento (Video Tape Recorder) e poi I, il me stesso. Ma mi chiedo: non è forse compito di ogni artista guardare dentro se stesso e trovare il modo sempre nuovo di comunicare questa ricerca agli altri?

Poi caduta l'utopia "il video cambierà il mondo" alla fine degli anni '70 ho incontrato altri da me in carne ed ossa, prima Pierangela: amore e arte, poi Laurent e con loro è iniziata l'avventura Tam. All'inizio, 15 anni di nomadismo, poi a metà anni '90, la nostra casa: il teatro delle Maddalene a Padova. *Da uno a molti* (2003) era il titolo di una serata di performance fatte in collaborazione con i giovani allievi con i quali abbiamo avuto un bellissimo scambio dare e avere. Il *solo* storico attorno al quale nascevano i nuovi "molti" era il mio *Se san Sebastiano sapesse* (1984) venti anni dopo. Per Chi lo conosce sa che è un lavoro esemplare sul rapporto con se stessi. Il mio corpo in relazione col violoncello vive contemporaneamente l'essere vittima e carnefice. Giacomo sentiva questo mio pezzo molto vicino al suo sentire. Credo innanzi tutto perché fuori standard in termini di tempo (durata 25' circa), forse, un po' fuori di testa, per il mio perdermi nel gioco crudele, fuori norma, per il modo di trattare in modo inconsueto uno strumento *consumer* (caratteristica tipica anche del suo lavoro) e fuori moda, per il riferimento ad una iconografia classica trattata con strumenti tecnologici. Fatto sta che in più di un'occasione mi ha invitato a fare *S. Sebastiano* in situazioni organizzate da lui o l'ha suggerito ad amici programmatori fino a chiamarmi poco tempo fa per chiedermi di portare il "mitico" *S. Sebastiano* come diceva lui a Dada Boom, lo spazio e insieme il collettivo, con cui collaborava a Viareggio negli ultimi tempi. Purtroppo ho mancato all'appuntamento. In quel momento avevo la testa altrove. Tornando Giacomo, *Se stessi video* era una casa di produzione che in una giornata riusciva a creare un video di notevole qualità sotto tutti i punti di vista. Mi riferisco alla collaborazione tra Pierangela, Giacomo e Michele per *Medit'Azioni* (1993) il lavoro con i detenuti pensato per il video. Funzionava così: Giac arrivava alla se-

ra a casa nostra. Io gli facevo vedere una specie di *storyboard* che raccoglieva in sequenze definite il lavoro di qualche mese, ma quasi non era necessario perché ci si capiva al volo. Si discuteva con Pierangela e si definivano dettagli e tempi di lavorazione: strettissimi e senza alcuna possibilità di sfiorare, alle guardie non interessava quello che stavamo facendo. Alle 16 fuori tutti noi a casa e i detenuti in cella. Alle sette del mattino partivamo per il Due Palazzi, il carcere di massima sicurezza.

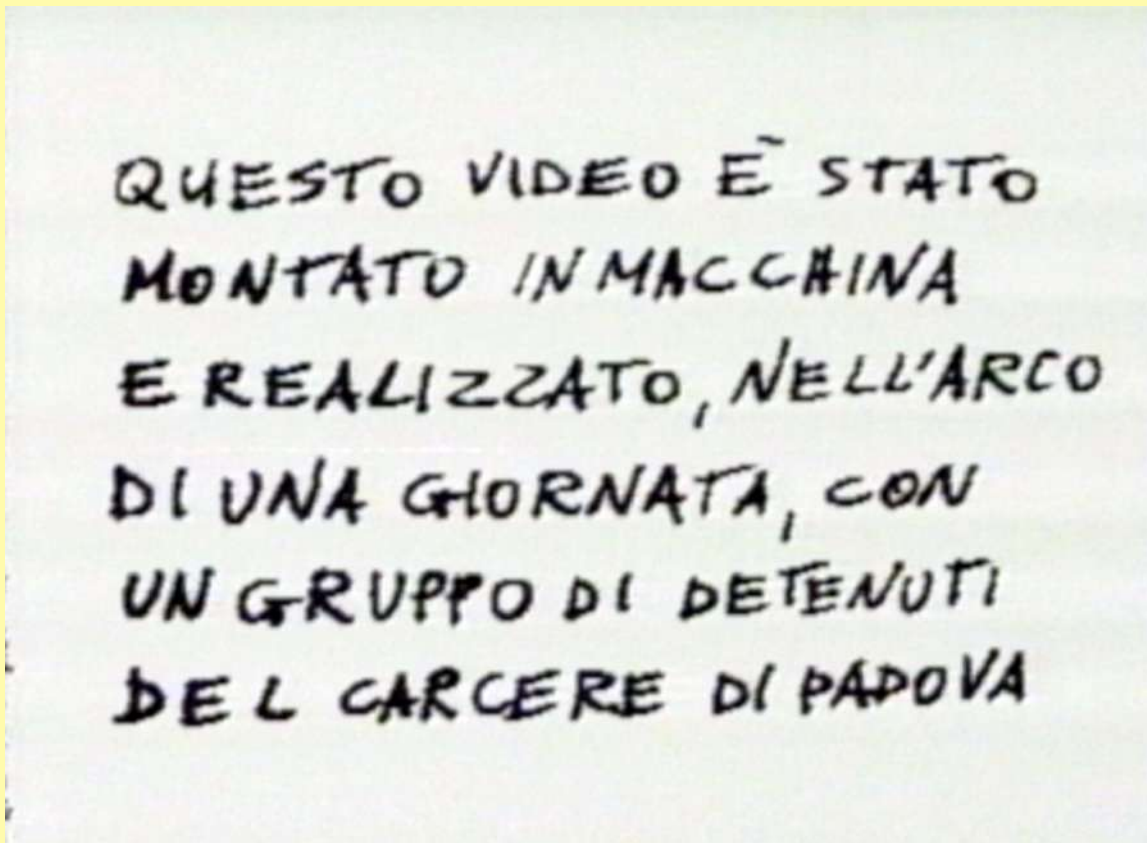


Fig. 15. Secondo cartello del video *Medit'azioni*, scritto a mano da Giacomo Verde, 2012

Non posso non ricordare, con grande gratitudine nei confronti di Giacomo e della sua straordinaria capacità di coinvolgere, l'episodio che ha segnato l'inizio delle riprese. Pierangela e io avevamo chiesto ai detenuti di scendere in auditorium tutti con i *jeans*. Avevamo anche in mente che per il video stessero a torso nudo per togliere ogni riferimento temporale. Stiamo per iniziare le riprese e... ammutinamento! Molti detenuti si rifiutano di togliersi la maglietta. Chi ha frequentato il carcere, per lavorare con i detenuti, sa che questo tipo di rifiuto, nonostante promesse e giuramenti, è la prassi. *Che si fa?* Blocco totale. Vedo che i "ragazzi" ridono. Mi giro e vedo Giacomo semi nascosto dalla

sua Hi8 piazzata sul cavalletto che si toglie la felpa, poi la maglia e resta a petto nodo *se lo faccio io potete farlo anche voi!* e via pacche sulle spalle come vecchi amici e convinti dalla sua gentile ironia in un attimo sono tutti pronti a mostrarsi. Grazie Giacomo! Non riesco ad immaginare cosa sarebbe stato *video Medit'azioni* senza i loro corpi al naturale.

Si procede. Io coordino gli attori, Giacomo definisce l'inquadratura, Pierangela prepara gli altri attori per la scena successiva. Tutto deve essere veloce e ad altissima concentrazione, non ci possono essere errori o ripensamenti, perché stiamo facendo, come stabilito, il montaggio in macchina. La guardia ci sta guardando dal finestrino della porta, ha le chiavi in mano. Brutto segno. *Nooo sono sono già le 15 e 40? Dai presto, ultima scena.* L'agente non vedeva l'ora. *Fuori! Fuori tutti!* Finito per un pelo. Abbiamo finito ma nemmeno ci rendiamo conto di quello che abbiamo fatto, ma Giacomo si sa è una sicurezza. Esausti per l'intensità del lavoro, si torna a casa per vedere, ma soprattutto per aggiungere l'unica cosa che si può fare in post produzione: la scelta e il montaggio delle varie musiche che abbiamo usato durante mesi di laboratorio. Giacomo prende l'ultimo treno per Treviso. Il video è finito, pronto per essere visto. All'inizio del video, dopo il monoscopio appare la scritta *se stessi video* e subito dopo un secondo cartello, tassativamente scritto a mano da Giac, che in poche righe indica allo spettatore l'eccezionalità del metodo produttivo. Ci rendevamo conto che era qualcosa importante da comunicare. Sono immagini che chi le ha viste difficilmente dimentica.

3) Libertà

Credo di essere artista per poter essere libero! Credo di essere libero perché sono un artista. Ma non tutti gli artisti sono liberi. Alcuni di loro fanno il mestiere dell'artista ma non lo sono. Giac era un artista nato libero e forse in una società più giusta si sarebbe meritato di esserlo ancora di più. Ma il meccanismo perverso è che più un artista è libero e più le sue difficoltà di sopravvivenza aumentano limitandone la libertà. *Vuoi vivere fuori dalla logiche di mercato, ti piace fare cose strane? Arrangiati a sopravvivere!!* Quando ero molto giovane ho provato a guadagnarmi da vivere insegnando. Mi è bastata una settimana per capire che la scuola per me fosse una prigione. E da quel momento

è iniziato e il mio gioco sottile per tenere unita la lotta per la sopravvivenza e il desiderio di vivere la vita in libertà.

Quanti sacrifici, quanto lavoro per mantenersi indipendenti. Quale coerenza per mantenere viva la fedeltà al proprio ideale. Se penso a Giacomo mi dico, e se dopo aver trovato il geniale dispositivo del *teleracconto*, dopo il suo *H&G* (1990), una volta verificato che il dispositivo funzionava, avesse continuato solo cambiando le storie da raccontare non sarebbe stato più semplice per lui? Forse sì, ma non sarebbe stato Giacomo. E allora invece che tenere per se l'idea vincente subito pronto a condividerla a passarla ad altri artisti. La libertà è soggettiva. Per uno come Giacomo significa continuare a cercare nuove idee, nuovi dispositivi, nuove relazioni inseguendo qualcosa che si sa di non poter raggiungere mai. Chi è libero è geloso della propria libertà ma è generoso nel contagiare gli altri ad essere liberi. Parlo di Giacomo ma è come se parlassi di me. Mi accorgo mentre scrivo che sono concentrato nell'evidenziare somiglianze e differenze tra il nostro lavoro.

Dopo un periodo di collaborazione, le nostre strade si sono naturalmente allontanate nella pratica ma non negli ideali condivisi. Lui ha continuato a macinare sempre nuove idee rapportandosi ad altri e allontanandosi dal Veneto. Io stanco del nomadismo mi sono fermato impegnandomi a dare una casa al Tam. Il teatro delle Maddalene è stato per anni una fabbrica di pratiche teatrali orientate al nuovo. Tra l'altro abbiamo ospitato Giacomo con una versione di *Storie Mandaliche* (1999) in stagione.

Anni effervescenti tutti dedicati a muovere le menti e le emozioni dei miei concittadini. Poi ad un certo punto il teatro è diventato la mia prigionia. Non il teatro come luogo o come idea ma tutto quello che è necessario fare perché il teatro resti vivo diventato per me pesantissimo, quasi insopportabile perché il gioco sottile si è sbilanciato in sfavore dell'arte: il rapporto con gli enti pubblici, con il mercato, con la politica presuntuosa e poco attenta... e tutto questo peso ha oscurato il mio essere artista non più libero. È stato un lungo processo ma sono tornato a riprendermi la mia individualità, il mio piacere nell'essere autosufficiente. Ora mi sento libero come non mai: servo solo me stesso.

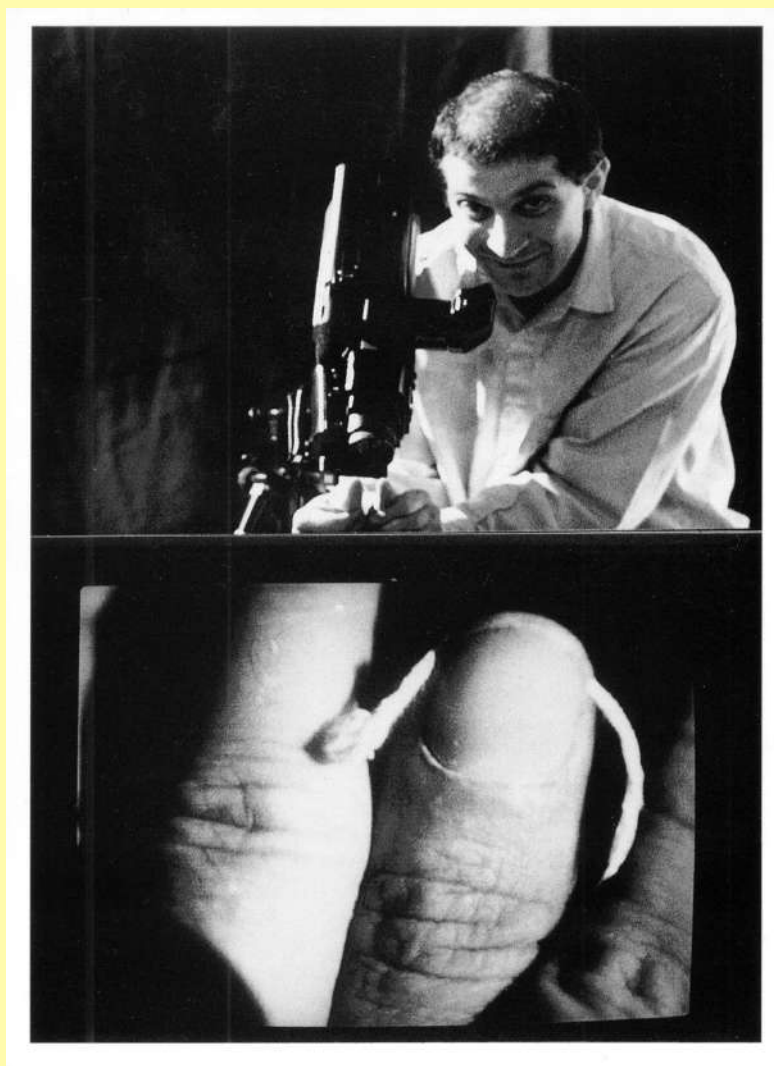


Fig. 16: Teleracconto *H&G*, Archivio Giacomo Verde, 1990

Dispositivi tecnologici

Nella mia vita ho avuto la fortuna di assistere alla nascita e in qualche modo partecipare alla diffusione di due nuovi media che hanno molto influito nella comunicazione di massa: il computer e il video. Non ho mai studiato, la scuola è sempre stata per me un luogo ostile ma c'è stata un'unica eccezione: il corso di Musica elettronica al Conservatorio di Venezia tenuto da Alvisi Vidolin mio grande amico, prima che docente. Ho studiato cose che non avrei mai immaginato di poter capire perché troppo lontane dalla mia natura. Come funziona un computer, o meglio come si può programmare. Perché questa deviazione così strana nel mio percorso più incline all'istintuale? Perché con Alvisi Vidolin, Claudio Ambrosini e altri, eravamo convinti che il computer potesse essere utile ad

DOI 10.13130/connessioni/13661.

allargare i confini dell'arte, perché nella seconda metà degli anni '70 pensavamo che con questa macchina, usata in prevalenza dagli **ingegneri** per calcoli statici si potesse creare una nuova musica. Io condividevo e seguivo così convintamente le utopie del mio amico/maestro che per qualche anno ho dedicato grandi energie alla mia tesi di diploma intitolata *LKPLF un sotto programma di aiuto alla composizione*. Troppo lungo spiegarne il contenuto ma era il mio contributo alla diffusione e alla umanizzazione del computer/mostro che allora occupava tutto l'ultimo piano di un palazzo dell'Università di Padova. E' passato quasi mezzo secolo e se oggi chiunque può comporre la sua musica con un portatile lo si deve anche alla tenace fiducia nei nuovi mezzi che noi giovani di allora abbiamo contribuito a far nascere. Rispetto al video, negli anni '70 la mia storia è segnata dalla ricerca delle potenzialità di questo nuovo mezzo. Il video di allora era uno strumento con una tecnologia di derivazione audio: un registratore di immagine/suono. Questa sua specificità è stata determinante per tutta la mia sperimentazione che ha avuto come tema di indagine il rapporto tra ascolto e visione. Tutto il mio lavoro pionieristico sulla video arte sottostà ad un pensiero costante: con il video faccio cose che non possono essere fatte se non con il video.

I mezzi sono solo mezzi per farli diventare interi bisogna riempirli con le proprie idee. E le idee devono essere buone! (e originali). Lo so per questa voce ho parlato della mia esperienza e della mia visione ma sento che Giacomo condividerebbe ogni mio pensiero.

Lo sguardo dello spettatore

Ci piace un pubblico attivo, anzi no, mai un pubblico, non amiamo questa parola che indica una la massa indifferenziata. Piuttosto e sempre uno spettatore. Ogni spettatore con la sua singolarità è il destinatario di tutto quello che facciamo. Senza la sua restituzione non ha senso il nostro lavoro. Lo spettatore doveva essere presente da subito, nel processo ideativo. Lo si capisce chiaramente dal progetto qui ricostruito: *Lupus et Agnus*. Uno spettatore a cui si dava la responsabilità di essere autore della propria visione e nel caso specifico, di essere parte integrante dell'opera. Non il coinvolgimento fisico che molti creativi delle arti performative ultimamente cercano corteggiando il protagoni-

simo dello spettatore ma uno spettatore responsabile del suo ruolo, della indispensabile restituzione di energia che è il motore della relazione tra chi propone e chi accoglie fino a confondersi per dare forma all'oggetto di comunicazione qualsiasi esso sia.

Più volte ho detto che per me la forma più potente della comunicazione artistica avviene nella dimensione live, nello scambio di energia tra corpi in compresenza alle prese con la creazione dell'oggetto comunicativo. L'energia, come il pensiero, passa tra i corpi in tante direzioni: avanti indietro, prima dopo... non ha un comportamento lineare, l'energia non si vede la si sente. Per questo uno spettatore non aperto blocca tutto. Non fa fluire lo scambio. Se arriva all'appuntamento cercando conferme su quello che già sa per noi è inutile, anzi dannoso.

Uno dei vari motivi per cui ho dedicato molta attenzione allo spettatore bambino in questa propensione trovo un altro punto di contatto con Giacomo, è che chi si affaccia al mondo non ha preconcetti. Ho fatto teatro per l'infanzia per vocazione non per interesse di mercato lottando con chi nel mondo del teatro aveva la puzza sotto il naso quando sentiva parlare di bambini. Il bambino ha un corpo in ascolto una mente che assorbe tutto quello che funziona non gli interessa quello che già sa, si emoziona non perché riconosce qualcosa ma perché quella cosa gli ha parlato alla mente, al cuore. L'evento che anticipa la nascita del Tam è una performance del '77 fatta alla Galleria del Cavallino a Venezia. Si intitola *Dodici animali* (1977) ed è stata creata per spettatori bambini. Nel pieno della più radicale sperimentazione con il video, si inserisce nella mia ricerca questo strano evento. Convocare i bambini in una delle Gallerie che hanno fatto la storia dell'avanguardia nelle arti visive era in quegli anni qualcosa di assolutamente non usuale. I bambini al museo sono idee che nasceranno molto più tardi (con il sospetto che siano nate anche per ragioni economiche) . Il dispositivo di coinvolgimento è un prodromo del rapporto interattivo: un gioco. Presa una pausa dal mezzo video mi presento solo con il mio corpo e molti strumenti musicali, nello spazio della Galleria. I Bambini sono seduti a terra a formare due ali, tra loro c'è un corridoio (eliminata la frontalità). In questo corridoio, faccio dei passaggi con andature diverse e integrando il mio corpo con la forma e il suono di 12 strumenti musicali “divento” 12 animali uno per ogni passaggio. E i bambini? Osservano, riconoscono e segnano sulla cartellina/invito che li ha convocati per l'incon-

tro, la corrispondenza tra animale e strumento musicale. In questo gioco non c'è storia non c'è un prima e un dopo e soprattutto non c'è un vincitore: l'importante è comunicare.



Fig. 17. *Dodici Animali*, Archivio Michele Sambin, 1978

La struttura

La struttura libera. Questo ho capito nel '77 quando ho creato la video performance *Looking for listening* (1977)⁷ Quest'esperienza ha reso per me evidente che solo all'interno di una struttura rigorosa, e a volte rigida, il performer può liberare la sua energia andando a scavare nel profondo di sé, nel suo inconscio, in quella parte nascosta che raramente mette in comune con gli altri. In questo l'arte ha una funzione anche terapeutica per chi la fa ma anche per chi la vive da spettatore.

La struttura libera. Penso al lavoro di Cage che regola meticolosamente il tempo nelle sue partiture lasciando totale libertà all'interprete o al caso di sprigionare creatività.

⁷ Commissionata per la manifestazione *Artisti e videotape*, organizzata a Ca' Correr della Regina dall'ASAC (Archivio Storico delle Arti Contemporanee della Biennale di Venezia) con la curatela di Maria Gloria Biccocchi.

La struttura libera. Penso a tutto il lavoro di Giacomo, in particolare a *Storie Mandaliche* (1999). e al suo costante pensiero *la struttura è fatta per essere tradita*. E' solo nella dialettica tra struttura e libertà che si crea il terreno fertile per la comunicazione.

La struttura libera. Penso agli strumenti della tecnologia così ben strutturati nelle loro funzioni descritte nel libretto di istruzioni e a tutto il lavoro che noi artisti abbiamo fatto per liberarne potenzialità insospettate, per forzarne i limiti, per fare qualcosa di diverso da quello che la struttura ha previsto, per spingere il mezzo oltre i suoi confini.

La struttura libera la creatività. *Che cosa posso fare di diverso dal consueto con questo nuovo dispositivo?* La risposta in una performance di Giac: *"Faccio esplodere una piccola bomba artistica usando il cellulare"*.

E se io taglio il nastro magnetico nato per scorrere linearmente e giuntandone la testa con la coda creo un anello, che mi restituisce qualcosa che sicuramente non è previsto dal libretto di istruzioni ho fatto il videoloop, la macchina del tempo. Solo con la mente aperta arrivano certe soluzioni. Solo in questo modo si contrasta l'ottusità del sistema. Che deve fare un artista se non questo?



Fig. 18: *Looking for listening*, Archivio Michele Sambin, 1977

Rappresentazione

Essere teatro, non fare teatro. Non imitare la realtà ma stravolgerla. Non interpretare un ruolo ma essere presenti con il vero se. Non attori ma performer. Ora tutti parlano di arti performative ma una volta c'era una netta distinzione e se in ambito teatrale ti dichiaravi un performer ti guardavano storto. Ben venga un po' di apertura, il mondo del teatro ne ha tanto bisogno, meglio tardi che mai!

Giacomo era uno che di natura rompeva la cornice della “rappresentazione” per stabilire un rapporto diretto con chi era lì per “ascoltarlo”. Credo odiasse l'inganno e brechtianamente interveniva a rompere il flusso a rompere la “magia” in favore della consapevolezza per riportare tutti alla realtà della comunicazione. Lo faceva con naturale leggerezza e ironia, quasi buttando via il suo genio, per offrirlo con modestia agli altri.

Infine, perché mi impongo di finire, anche se di cose da dire ne avrei molte altre, forse perché questo scrivere mi sta liberando da cose mai dette che hanno segnato il mio abituale silenzio.

Infine voglio far sapere che nel recente film che racconta il mio percorso arte/vita con la regista Raffaella Rivi ci eravamo imposti di non nominare nessuno tra le tante persone che ho incontrato nel corso di questi quarant'anni ma... tradimento! Il mio amico Giacomo è l'unico ad essere nascostamente citato. Nel film Pierangela, ad un certo punto, riferendosi alla nostra pratica teatrale e citando la mia idea di sincronismo dice *un amico lo definiva metodo Sambinasky* e scoppia nell'unica risata del film. E' una delle definizioni ironico/sintetiche tipicamente sua. Quando abbiamo voluto inserire questa frase non potevamo immaginare che il nostro amico non sarebbe stato più con noi. Sto scrivendo dall'Ovile in Salento, nel mio studio e nel posto dove avrebbe dormito Giacomo. Ci eravamo detti di ritrovarci qui.

Riferimenti bibliografici:

- P. Allegro, *Tutto quello che rimane. Giotto Carcere Teatro. Il racconto di un'esperienza teatrale nel carcere di Padova*, Eldonejo, Padova 1995
- A. Attisani, *Scena Occidente*, Cafoscarina, Venezia, 1995
- A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.
- S. Lischi, “Vidéo-Théâtre à la prison de Padoue- Tout ce qui réste”, *Rétrovision*, n. 4, 1994.
- F. Marchiori (a cura di), *Megaloop. L'arte scenica del Tam Teatromusica*, Titivillus, Corazzano 2010
- A. Parolo, S. Lischi (a cura di), *Michele Sambin. Performance tra musica, pittura e video*, Clued, Padova, 2014

Italian interactive installation art: an assessment of the pioneering works of Mario Canali, Piero Gilardi, Studio Azzurro e Giacomo Verde¹.

Silvana Vassallo

The aim of this paper is to survey the artistic production of four Italian pioneers of interactive installation art in Italy: Mario Canali, Piero Gilardi, Giacomo Verde, and the group of artists Studio Azzurro. Their experimental works have played an important role in the critical and aesthetical investigation of digital interactivity. Yet their contribution to the history of New Media Art is scarcely known abroad and is not sufficiently recognized in important scholarly studies such as - just to mention recent publications - Oliver Grau (ed.) *MediaArtHistories* (Mit, 2007), Christiane Paul *Digital Art* (Thames & Hudson, 2008); Edward A. Shanken *Art and Electronic Media* (Phaidon, 2009).

One of the reasons for this lack of recognition is due to an endemic lack of interest by Italian both artistic and educational Institutions in the promotion of new media art, which has prevented the growing of systematic critical studies. Recently the situation is changing, and courses in New Media Art have been activated in many University and Fine Arts Academy. But what are still missing are Laboratories and Centers - such as for example, ZKM, Ars electronica - which are crucial for the production and the promotion of new media art, as well as for the elaboration of a critical discourse around it.

Before starting to analyze more in detail the works of the artists mentioned above, I would like very briefly say something about the context in which a certain kind of artistic research aroused.

During the 90s, most of the Italian artists interested in New Media, developed their research almost in isolation, relying - for the production and the diffusion of their works -

¹ Text written for the Fourth International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technologies, Liverpool, 2011.

on occasional events and exhibitions, organized either by private galleries or private cultural associations, sometimes financially supported by local government institutions.

This state of isolation led to the development of a small community of artists and critics mutually supporting each other, in the attempt to investigate new theories and artistic practices fostered by the digital revolution of the 90s.

In this context, an important statement was represented by the essay *Per una nuova cartografia del reale (For a New Cartography of the real)*, written in 1993 by the critics Antonio Caronia, Gino Di Maggio, Maria Grazia Mattei, together with the artists Mario Canali, Giacomo Verde, Paolo Rosa (a member of Studio Azzurro), and Antonio Glessi. The essay was presented in Milan at the Fondazione Mudima, during the opening of the solo exhibition of Studio Azzurro *Videoambienti, 1982-1992 (Video environments, 1982-1992)*. It focuses on the necessity to investigate new forms of contemporary sensibility introduced by emerging technologies, - in particular, virtual reality and digital interactivity - which require new approaches to the modalities of creation and fruition of the work of art.

I quote from the text a passage which is particularly relevant:

The “aura” rule of the correct distance between the picture and the observer, the establishment of an unique and privileged vanishing point don’t work anymore when we are all inside the picture, we are all part of the same audiovisual weave, of the same sensorial flux that characterize the contemporary experience. To read the work of art today means to read oneself, like a large Las meninas where not only the painter but also each observer is placed inside the painting.

Around the issues of virtuality, immersion and interaction, aroused a variety of artistic practices. Among the artists who have consistently experimented in this direction, Studio Azzurro, Giacomo Verde, Mario Canali and Piero Gilardi have realized a corpus of significant works which I am going to illustrate in order to emphasize the richness of their proposals.

I will start by analyzing the artistic production of Mario Canali, who began his artistic career in 1975 as a painter. Canali’s painting style ignite what would become a lifelong

exploration of symbolism, archetype, surrealism and Jungian theories of collective unconscious.



Mario Canali, *Animalone* (1980), oil on canvas Mario Canali, *Pesce* (1980), oil on canvas

He then turned his attention to electronic and digital art, and in 1985 was one of the founding members of Correnti Magnetiche, an Electronic Art Group set up in Milan. For the next decade, Correnti Magnetiche produced groundbreaking digital images and 3D animations, earning awards at international exhibitions like Siggraph, Imagina, and Ars Electronica. With Correnti Magnetiche Canali created also his first two interactive installations: *Satori* (1993), and *Oracolo Ulisse* (1995).

Satori is an installation of Virtual reality, the first to be made in Italy. It consists in an immersive virtual world made up by over ten “spaces” that the public can navigate using a helmet and a joystick. The intention was to create a virtual space that was not a replica of our reality, but an imaginary world full of archetypal and symbolic suggestions. In Zen philosophy, *Satori* is a term associated with states of illumination. According to Mario Canali, the moment of illumination was not to be reached during the virtual experience, but when, coming back to reality, the visitor could perceive it with new eyes. The aim of the installation was to create a new awareness of reality.



DOI 10.13130/conessioni/13739.

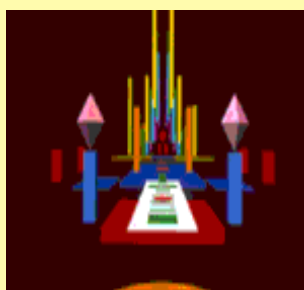


Conessioni Remote, n.1 - 05/2020

The idea of a journey towards new forms of sensorial experiences characterizes also *Oracolo Ulisse*. In this installation, psychophysical parameters of the visitors are intercepted through sensors connected to a computer and translated into images and sounds projected on panel similar to the sail of a ship. At end of the audio-visual journey, an oracle provides its response, depending on whether the user has activated more his/her emotional side or the rational one. The originality of the installation consists in the elaboration of an “oracular algorithm” realized by Mario Canali in collaboration with the psychologist Elio Massironi, whose contribution became fundamental for the development of Canali’s poetic toward the realization of “complex emotional machines” (as the artist call them), capable of recognizing, interpreting, translating and amplifying people’s emotional, psychological and physical states.



Mario Canali, *Oracolo Ulisse*, 1995



The West - Rational side



The East-Emotional side

Other interactive installation exploring these themes are *Neuronde* (1997) and *Scribble Test* (2002). *Neuronde* allows the visitors to activate a scenario that changes in accordance with their brainwaves. Sounds, smoke, light and wind playing with soaring pieces of silk create an environment that is directly connected, in real time, to our inner states. *Scribble Test* is based on the interpretation of scribbles realized by the users. The work takes inspiration from the therapeutic practices of Elio Massironi who consider the scribble an important instrument for revealing personality traits and emotional states. *In Scribble Test*, at the end of the experience, the visitor’s psychological profile is visualized through a video, and he/she can also pick up a report describing his/her personality traits.



Mario Canali, *Neuronde*, 1997



Mario Canali, *Scribble-Test*, 2002

Canali's poetics is influenced by Jung theory of collective unconscious, by oriental philosophy and by meditation practices integrating mind and body, and he has found in interactivity a powerful instrument to explore these issues.

Besides his artistic activity, Canali has always been interested in promoting cultural interdisciplinary events. Since 2007 he has set up in Milan a multimedia center, *The Canali's Studio*, hosting exhibitions with Pop Art and the Arte Povera movement. As a young artist during the Sixties he made conferences and workshops, to which artists, scientists and philosophers have participated.

Similarly to Mario Canali, Piero Gilardi started his artistic career outside the world of new media art, as painter and sculptor associated became very successful and internationally known for his series of works called *Tappeti-natura* (*Nature-carpets*), reproducing in a very realistic way little segments of natural world in polyurethane, in order to emphasize the complex relationship between nature and artifice.



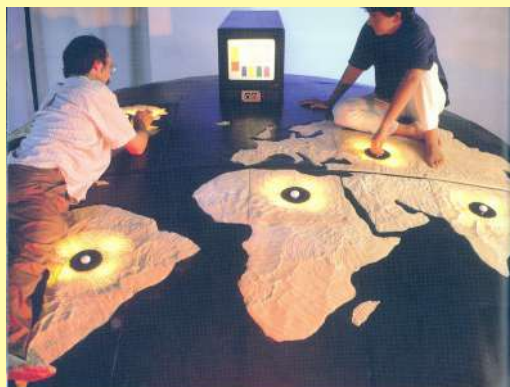
P. Gilardi, *Campo di grano*, Poliurethane, 1967



P. Gilardi, *Tappeto di sassi*, Poliurethane, 1967

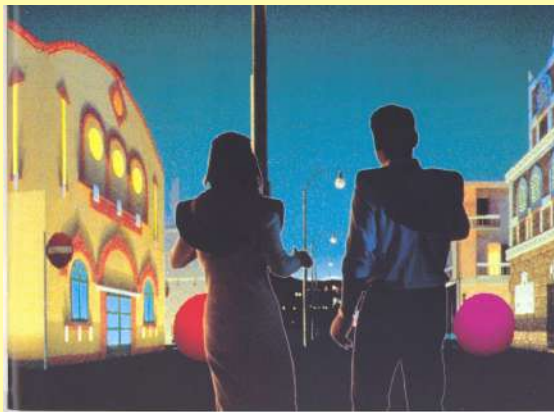
However, he very soon grew disillusioned with the art world, and, by the early 70s, ceased making art, spending the next 10 years travelling in Italy and abroad, writing theoretical essays, and practicing alternative forms of art aimed at exploring dimensions of collective creativity. He practiced Art Therapy, Art Activism, Political and Anthropological theatre, orienting his interests toward relational forms of art and technological interactivity. In 1989 he was among the founders of *Ars Technica* in Paris, a cultural association devoted to an interdisciplinary investigation of interactivity, and in 1992 he founded in Torino a filiation of it, named *Arslab*, which represented an important laboratory in Italy for the promotion of new media art. In this period Gilardi created interactive installations aimed at stimulating community involvement around issues related to globalization, ecology, and the impact of technology both on the private and public sphere.

Nord versus Sud (1992) is an interactive installation that can be used simultaneously by six persons. On a rotating platform representing the world, by manipulating some knobs, people can listen to messages concerning contrasts between rich and poor country, or suggesting forms of pacific resolutions. By tuning the messages on a common content concerning peace, the platform remains stable, otherwise it slants creating a condition of physical risks for the participants.



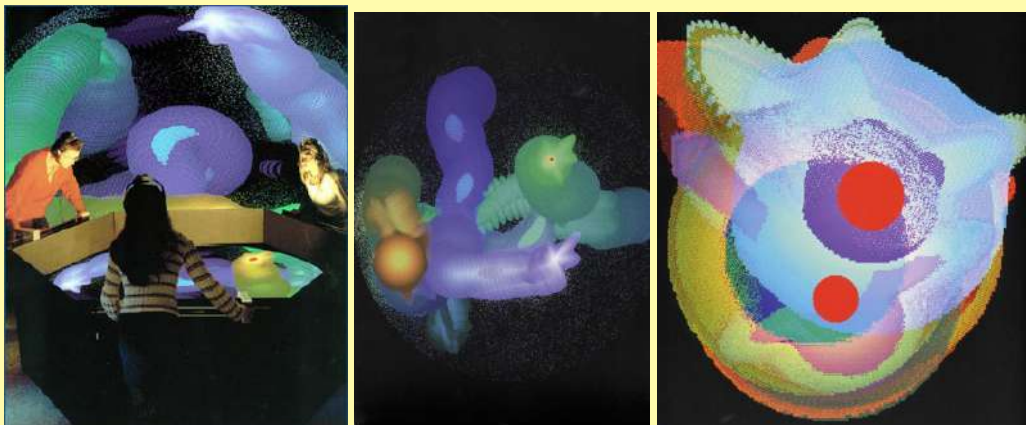
Piero Gilardi, *Nord versus sud*, 1992

General Intellect (1997) deals with multiethnic society and globalization. Also this installation can be used by six people simultaneously, who can interact into a virtual space by building a multi-ethnic metropolis composed by different architectural styles.



Piero Gilardi, *General Intellect*, 1997

In *Connected Es* (1998) the participants to the installation wear a breath meter and a cardiac frequency detector, through which they can influence the evolution of globular pulsing shapes, similar to cells, which gradually agglutinate, creating a visual metaphor of a state of fusion among people.



Piero Gilardi, *Connected Es*, 1998

Since 2002 Gilardi has been involved in the realization of the *Living Art Park Project*, an Experimental Centre for Contemporary Art focusing on the dialogue among art, nature, biotechnologies and ecology.

Located in a formerly industrial area of Turin, it consists in an an open-air exhibition site and a building called *Bioma* subdivided into six rooms, housing six interactive stations devised by Piero Gilardi.

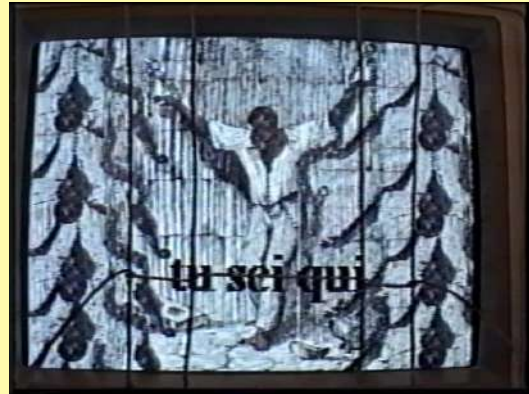


PAV - Parco d'Arte Vivente <http://www.parcoartevivente.it>

To many extend the *Parc of Living Art* represent a synthesis of all Gilardi's previous artistic experiences. As artistic director of the center, Gilardi supervises the realization of contemporary art projects, consisting in site specific and permanent works, in residence for artists, and in workshops and laboratories open to the public.

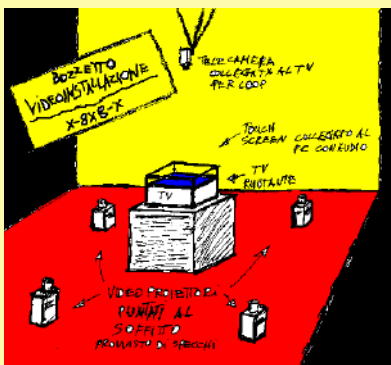
For Giacomo Verde and Studio Azzurro the interest in digital interactivity originates from previous experiments with video and multimedia art, which have marked the beginning of their artistic careers. Giacomo Verde is a very eclectic figure, with a background as performer and videoartist. Since the Eighties he has been making artistic works characterized by the employment of low-technology equipment, a choice motivated both by ethical and political stances and the will to share his creative practices making them accessible to everyone.

The experiment with interactivity has represented a natural outcome, as Verde has always based his poetic on forms of relational art. In one of his first interactive installation, *Degli Avi libera la memoria* (1992), the viewer, by tightening a pair of pincers, triggers a series of images on a PC documenting episodes associated to the African slave trade. The installation intends to evoke several associations: first of all, the importance of preserving the memory of slavery, secondly to reflect upon the multi-faced role of the computer: as a powerful memory machine, but also as medium that can cause a sort of slavery, of addiction, if it is not used properly.



Giacomo Verde, *Degli Avi libera la memoria*, 1992

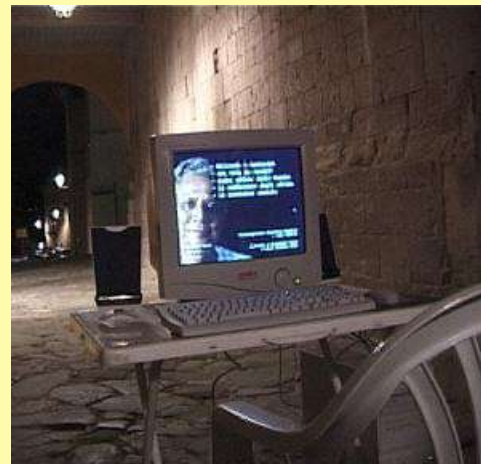
In the net-art installation *x-8x8-x* the visitor, through a touchscreen, can connect him/herself with a site containing both information on NGO (Non-governmental Organization) and links to groups involved in relational and community practices. Giacomo Verde has defined *x-8x8-x* “a non-profit-web-art- antiportal” and it can also be available simply as a site that everyone can access at the following link: www.x-8x8-x.net/index8.htm. The work shows an unconventional interface that guides the user through the web site using the principle of trial and error.



Giacomo Verde, *X-8X8-X*, 1999

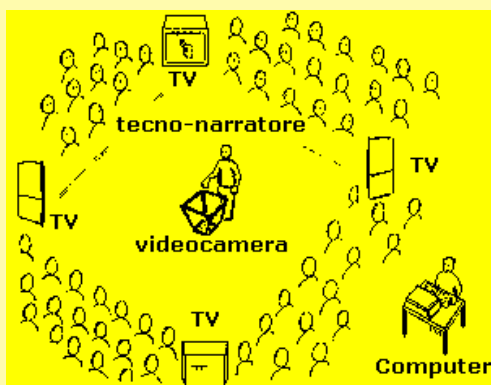
A particularly evocative work, extremely powerful in its simplicity, is represented by *Inconsapevoli macchine poetiche: sull'utopia* (2003), a series of four interactive installations respectively dedicated to San Francesco D'Assisi, Julian Beck, Subcomandante Marcos and Mohammad Yunus, figures whose utopic ideals have been put into practice. In order to activate the installation, visitors have to answer some questions on a computer which have been formulated by Giacomo Verde taking in mind the utopian ideals of the

figure to which the work is dedicated. By clicking the return-key, a sort of poetry will appear, based on a compositional principle which intermingles programming and chance, automatism and involvement, a technique first introduced in art by Dadaists and Surrealists through the method of the *Exquisite corpse*, and afterwards by William S. Burroughs with his cut-up.



Giacomo Verde, *Inconsapevoli macchine poetiche: sull'utopia*, 2003

Finally I would like to mention *Storie mandaliche*, an interactive theatrical work by Giacomo Verde, the first experiment in Italy of ipertextual dramaturgy. It is based on an ipertext written by Andrea Balzola and played by the “cyber-storyteller” Giacomo Verde who, during the theatrical performance, interacts both with the video-projections illustrating the dramatic plot and the public, involved at every narrative iperlink in the direction and /or outcome of the story. *Storie mandaliche* has been shown in many theatres and festivals and had three versions (1998-2005), with the use of different interactive software (Mandala System, FlashMX).



Giacomo Verde, *Storie Mandaliche*, 1998-2004

Giacomo Verde collaborates with many artists in collective projects, by creating electronic scenography for both musical and theatrical live performances. He also organizes seminars and workshops all over Italy, showing how to use his creative devices, that he conceives as a sort “open source works”, whose “source code” can be used by everyone, in order to foster collective creativity.

Studio Azzurro is an Artistic Studio, that was set up in Milan 1982 by Fabio Cirifino (photographer), Paolo Rosa (visual artist and filmmaker) and Leonardo Sangiorgi (graphic designer and animator). In 1995 Stefano Roveda, an expert in interactive digital systems, joined the group. Right from the first video productions, Studio azzurro has oriented its research on the aesthetical and social implications of technology, focusing in particular on the creation of environments where technology blends with narration and with space.

Studio Azzurro has always been involved in interdisciplinary projects that contaminate video with theatre, dance and music, creating groundbreaking productions, such as *La camera astratta*, a pioneering experiment of video-theatre, in collaboration with theatre director Giorgio Barberio Corsetti, commissioned for the opening of Documenta-8 Kassel.



Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta*, 1987

Starting from 1995 Studio Azzurro began to realize interactive installations. In these works, called “sensitive environments”, technology is hidden and interactivity is triggered by user-friendly systems, reacting to “natural human gestures” such as touching, making noise, walking and so on. The aim of these installations is to involve the participants in a collective experience, where the “man-device relationship” is substituted by the “relationship among people”, who activate micro- events and micro-narrations.

Their first interactive work, *Tavoli - perché queste mani mi toccano?* (1995), consists of six tables on which are projected six seemingly still images: a woman lying down, a fly buzzing over a tabletop, a drop of water obsessively falling into a bowl. This sensation of apparent calm is suddenly disrupted when someone touches the images: they react, come to life and a small part of their story unfolds.



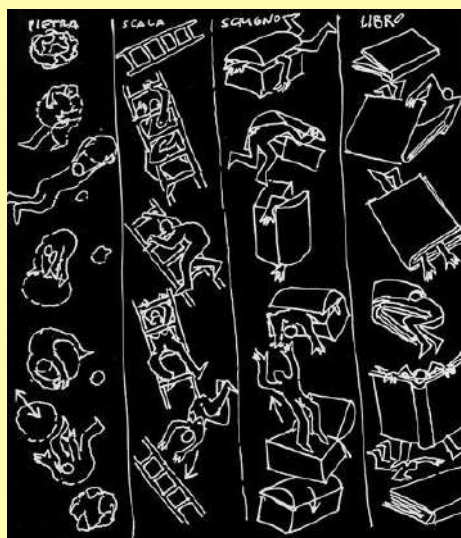
Studio Azzurro, *Tavoli - perché queste mani mi toccano?* (1995)

In *Chorus* the participants interact with a sort of carpets, where human figures are projected, forming a weave that seems to replace the symbols and images found in a traditional carpet pattern. When the visitors walk on the carpets the figures react, move and shout. Gradually a chorus is brought to life through the movements of the bodies. This installation evokes both the disturbing sensation than can be experienced in stepping on other people and the multiplicity of meanings associated to the carpets - as a nomadic territory, as a meeting place, as a status symbol for secular and spiritual power.



Studio Azzurro, *Coro*, (1995)

Il Soffio sull'Angelo (primo naufragio del pensiero), is an interactive installation commissioned by Pisa University in 1997, and set up in the Department of Matematics, Physics and Natural Sciences. Strange figures hover lightly over three large parachutes, which evoke clouds. Perhaps they are angels fallen due to some intemperance. They seem earthly figures, outlined externally, but they are empty and light. They float in the air trying to cling to objects, like castaways to their wreck. Everything appears enclosed in an apparent calm, up to the moment when the spectators' breath reaches the parachute: then this expands and throws the angel out of its opaque sway. Its balance can explode. The parachute - paradoxical object of salvation - comes alive with many sounds: some light, modulated and sweet, others mechanical and pneumatic.



Studio Azzurro, *Il Soffio sull'Angelo (primo naufragio del pensiero)*, 1997

Sensible map (2008) is an installation made in Casablanca. It belongs to the cycle of works *Portatori di Storie* (*Bearers of stories*), investigating the values of memory, places and communities. On a surface of eight meters in length, a flux of people walking in an architectural environment typical of Morocco are projected. By touching one of these virtual figures the public can stop them and, in so doing, can listen to their personal narrations: to a song, a story, a personal memory, which will be materialized in visual suggestions. All these figures and narrations will compose a virtual map of Casablanca, made up of the collective memories, dreams and fears of its inhabitants.



Studio Azzurro, *Portatori di Storie*, 2008

In recent years Studio Azzurro have also used their artistic researches in the context of museum displays, exploring the concept of the museum as a “narrative habitat”, as an immersive atmosphere in which visitors can experience “living memory”. Studio Azzurro has obtained important recognitions at national and international level. To the group have been dedicated several solo exhibitions in Tokyo, Rome, New York and Munich. The group also carries out an intense teaching activity, through workshops, seminars and theoretical writings.

In this presentation I have analyzed the works of a group of Italian artists focusing on different aspects of interactivity: Mario Canali investigates psycho-physical reactions by using computer programs and scientific equipment able to monitor and visually interpret heartbeats and brainwaves; Giacomo Verde and Piero Gilardi creates interactive installations socially engaged, aimed at enhancing social and political awareness; Studio Azzurro investigates the idea of natural interface devising sensitive environments triggered by human gestures (touch, voice, movement). In my opinion these artists have

given an original contribution to experimentation with interactive technologies that deserves to be better known internationally in the context of digital art.

Bibliographical references

- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004
- A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011
- A. Caronia, E. Livraghi, S. Pezzano (a cura di), *L'arte nell'era della producibilità digitale*, Milano, Mimesis 2006
- AA.VV. *Per una nuova cartografia del reale (1993)*, in G. Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS, Pisa 2007
- P. Gilardi, *Not for sale. Alla ricerca dell'arte relazionale*. Mazzotta, Milano 2000
- O. Grau (a cura di), *Media Art Histories*, Mit Press, Cambridge (Ma) 2007
- R. Jana, *New Media Art*, Taschen, Colonia 2006
- C. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, Londra 2003.
- D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*. Postmedia books, Milano 2010
- E. A. Shanken, *Art and Electronic Media*. Phaidon Press, N. Y. 2009.
- S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*. ETS, Pisa 2003.

Catalogues

- G. Gotini, A. Rampanelli, M. Canali, *L'arcipelago di Ulisse. Viaggio con le installazioni interattive di Mario Canali, Catalogo della Mostra*, Silvia Editrice, Milano 2006
- C. Spadoni, Piero Gilardi, *Catalogo della Mostra*, Mazzotta, Milano 2009.
- Studio Azzurro, *Ambienti sensibili, esperienze tra interattività e narrazione*, Catalogo della Mostra, Electa, Milano 1999
- Studio Azzurro, *Musei di Narrazione, Catalogo della Mostra*, Silvana Editoriale, Milano 2011.
- P. Segal Serra Zanetti, M. G. Tolomeo, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*. Gangemi Editore, Roma 1998.
- S. Vassallo, *Studio Azzurro. Il soffio sull'angelo*, Bandecchi & Vivaldi, Pisa 1999.

Dossier Teleracconto¹

Scritti di Giacomo Verde, Giallo Mare Minimal teatro, Antonio Attisani, Renzo Raccanelli, Carmelo Marabello, Remo Rostagno, Dario Evola, Antonio Caronia

Nel gennaio 1991 Giacomo Verde insieme con i Giallo Mare Minimal teatro, inizia a riordinare testi, appunti e scritti teorici sul Teleracconto, l'invenzione teleteatrale che l'artista aveva creato proprio con la compagnia di Empoli fondata da Renzo Boldrini e Vania Pucci.

Il primo teleracconto fu Hansel & Gretel (anche chiamato H&G Tv) nel 1989, a cui ne seguirono altri in cui però, Verde fu solo il "progettista" ma non più il narratore (Lieto il fine, Consumazione obbligatoria, Incolore).

A questo dossier, rimasto ad oggi inedito, vengono fatte successive aggiunte nel settembre 1992: si tratta nel complesso, di un'importante testimonianza di memoria (ad opera degli artisti che avevano "messo mano" al teleracconto, portandolo in scena) oltre che un'approfondita indagine sul nuovo genere di narrazione e sui fronti che apriva in senso più ampio, sul tema del rapporto tra media, teatro e società (da parte dei più attivi studiosi di arti elettroniche e teatro).

È importante ricordare che in quegli anni era appena iniziata la guerra nei Balcani, come sottolinea lo stesso artista nella Premessa leggermente riflessiva: era già chiaro il ruolo che avrebbe avuto la televisione come creatrice di "narrazioni" su quel conflitto e su molte altre vicende belliche e non solo.

Verde parlerà in diverse interviste, del teleracconto come il nucleo stesso della sua poetica legata alla bassa tecnologia, alla demitizzazione delle immagini attraverso il gioco: la "reinvenzione" della Tv passa dalla creazione di personaggi fantastici tramite piccoli oggetti messi davanti alla telecamera in "macro" e dalla relazione "qui e ora" tra il narratore e gli spettatori, che dovranno liberare l'immaginazione e credere che "un'altra televisione (e un'altra società) è possibile". (Anna Maria Monteverdi).

¹ Il dossier è disponibile tra gli allegati alla fine del fascicolo (**Allegato 2**).

Archivio Giacomo Verde

Sulla versione web della rivista è possibile accedere a una selezione di contenuti multimediali (foto e video) provenienti dall'Archivio Giacomo Verde e suddivisi nelle seguenti sezioni:

GLI ANNI OTTANTA E NOVANTA. Foto d'archivio di Giacomo Verde.

MARATONA VERDE. Video selezionati (L'elenco dei video è disponibile alla pagina seguente).

Link dell'ultimo fascicolo: <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>

Maratona Verde. Selezione video d'autore e interviste

Anna Maria Monteverdi (a cura di)

1. **Video catalogo.** Autoritratto con le principali "opera'azioni" di Giacomo Verde dal 1983-1994-https://www.youtube.com/watch?v=gFuj_m0y0FY&t=77s
2. Video **Stati d'animo** (1991), tratto dal trittico di Boccioni. Opera vincitrice del premio POW Opera video videoteatrale per il miglior story board.
<https://www.youtube.com/watch?v=RS-w4ouCVaM&t=62s>
3. **Solo limoni**, <http://www.verdegiaac.org/sololimoni/> Documentazione video-poetica in 13 episodi sull'anti-g8 di Genova
4. **Ravenna-Dakar.** Queste immagini testimoniano il viaggio del Teatro delle Albe in Senegal nel gennaio-febbraio 1990. Alla Ravenna-Dakar hanno partecipato Mor Awa Niang, Luigi Dadina, Nico Garrone, Marco Martinelli, Ermanna Montanari, Mandiaye Ndiaye, Giacomo Verde Il progetto Ravenna-Dakar è una coproduzione Teatro delle Albe, Santarcangelo dei Teatri d'Europa.
https://www.youtube.com/watch?v=bojtGVcAN_g
5. **Rivel'azione** Performance live al vernissage del 15 maggio 2010 all'interno della mostra Look At Festival, Fondazione Ludovico Ragghianti.
<http://www.verdegiaac.org/performances/VideoRivelAzione.html>
6. **Ritratto Collettivo Dada Boom**, presentato alla mostra **Medioevo Futuro**, Viareggio, 16/11/2019. Video realizzato attraverso file elaborati da un algoritmo di Intelligenza Artificiale. L'AI ha provato a generare nuovi ritratti dai ritratti di sei componenti del collettivo formandone una sola.
https://www.youtube.com/watch?v=Nu8Pu29SL7A&feature=emb_logo

L'arte è inutile come una cannuccia annodata-omaggi artistici

La seguente sezione raccoglie il ricordo e gli omaggi a Giacomo Verde che diversi artisti amici di Giacomo gli hanno voluto dedicare:

Pierangela Allegro, *EMERGONO RICORDI, A STRAPPI*

Michele Sambin, *PER GIAC*

Lino Strangis, *PER SEMPRE VERDE*

Guido Segni, *THERE'S NO PICTURES IN LATENT SPACE, JUST SECRET MISUNDERSTANDINGS*

Emergono ricordi, a strappi

Pierangela Allegro

Giacomo che con la sua telecamera ha danzato e cantato con me, Perdutamente. Era il 1991. Sia Giac che noi, io e Michele (Sambin) avevamo idea di creare un promo video per vendere questo spettacolo. Ne è venuto fuori qualcosa di troppo ardito perché riuscisse nell'intento. In questo siamo stati fratelli. Simili nell'utopia. Bene così.

Giacomo mi ha inculcato un termine artistico che da allora uso spesso: tradimento. Se una azione d'arte non lo contiene, essa scorre in modo troppo lineare e risulta prevedibile. Occorre introdurre una dissonanza, un errore, un dettaglio imprevisto, un tradimento appunto nella visione. Bene così. Giacomo mi ha suggerito una frase carica di riferimenti concettuali e emotivi: tutto quello che rimane. Questo è diventato il titolo di un nostro spettacolo con attori detenuti e anche il titolo di un mio libro sull'esperienza di teatro in carcere. Bene così. Conversando con Giacomo lui spesso ci chiedeva (e si chiedeva) per chi facessimo arte. Per la critica? per il pubblico? per noi stessi? Lui pretendeva di parlare a una tribù (parola sua) di simili. Desiderava intercettarla o crearla ex novo. Capivo cosa volesse dire. Non è stato facile per me, a tratti mi è parso di farcela, ma il più delle volte mi sono persa. Lui probabilmente c'è riuscito meglio. Bene così.

Piccoli ricordi che lasciano in me segni duraturi. Io non dimentico.

Pierangela Allegro_maggio 2020

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=NSGTlib05Ow>

Per Giac

Michele Sambin

Da: Michele Sambin

Data: 18 maggio 2020 10:30:53 CEST

A: Giacomo Verde

Ciao Giac, tutto bene?

hai detto che vieni a trovarci all'Ovile, ma quando arrivi?

Mi spiace che ultimamente non abbiamo avuto occasione di lavorare insieme, ma di cose belle, nuove e "rivoluzionarie" ne abbiamo già fatte tante.

Ora capisco che è stato creando assieme i nostri lavori negli anni '80 che l'idea di arte/vita si è formata.

Poi necessariamente ognuno per la sua strada. Tu in giro a cercare sempre nuovi rapporti con altri io impegnato a dare vita alla casa del Tam.

Che fatica guadagnarsi la vita con le cose che facciamo, eh Giac!

e rimanendo fedeli a se stessi è ancora più difficile.

Va beh tecnologia low cost ma anche la nostra vita è sempre stata low budget ed è dura quando si ha un pensiero full HD.

Che rabbia che i riconoscimenti arrivino solo ora. Forse sarebbe stato giusto esserti vicino quando questo avrebbe potuto farti vivere meglio.

- fiori e + "opere di bene"? ma ora è tardi

Allora ti aspetto... oppure aspettami tu, dai che ci raccontiamo,

ma ora dove sei?

ti abbraccio

Michele Sambinasky?

Il giorno 20 dic 2019, alle ore 17:32, Pierangela Allegro ha scritto:

fantastico giacomo!

in ovile certamente sì, potremo cazzeggiare come piace a noi;-)))

Da: Giacomo Verde

Data: 20 dicembre 2019 17:21:56 CET

A: Michele Sambin

Caro Michele

Son contento che Tommaso abbia visto il vostro film che ti abbia incontrato.

Anche a me ha detto che il film gli è piaciuto. L'ho visto su Vimeo. È davvero bello e ben fatto. Riesce a raccontare un periodo e un modo di fare arte e teatro di cui c'è sempre più bisogno.

Spero che si riesca ad incontrarci. Mi piacerebbe venirmi a trovare all'ovile. Spero ci sia un'occasione che me lo permetta.

Intanto un abbraccio forte A te e Pier.

Fantastico 2020!!

Giac

Il Gio 19 Dic 2019, 22:04 Michele Sambin ha scritto:

Ciao Giac,

mi ha fatto mooolto piacere vedere Tommaso ieri sera.

Non l'avevo mai incontrato pur avendo seguito a distanza la sua crescita. Mi è sembrato contento di aver fatto lo "sforzo" di venire.

mi ha anche detto di aver capito perché avevi caldeggiato la visione.

Abbiamo scambiato poche parole ma mi sembra un giovane che sa quel che vuole e questo credo sia bello per lui e per te.

ti abbraccio e buon 2020!!!

Michele

Il giorno 11/dic/2019, alle ore 12:44, Giacomo Verde ha scritto:

Caro Michele Grazie del Link

lo vedrò sul mio schermone TV.

Ho sentito anche Paola che pensa di venire assieme Tommaso.

Così lo conoscerai di sicuro.

un grande abbraccio

Giac

Il giorno lun 9 dic 2019 alle ore 23:30 Michele Sambin ha scritto:

Giac, e molto più bello vederlo al cinema ma non so quando potrebbe accadere una miracolosa coincidenza quindi

intanto guardatelo al computer.

con la speranza che presto riusciamo a vederci.

un abbraccio

Michele

P.S.

Di a Tommaso che se viene venga a salutarmi, mi piacerebbe conoscerlo.

Il giorno 09/dic/2019, alle ore 16:46, Giacomo Verde ha scritto:

carissimo Michele

io sto benino, anche se devo combattere con i dolori al bacino che vanno e vengono e non mi lasciano tranquillo.

Purtroppo il 18 non posso essere a Torino.

Comunque giro l'invito a Tommaso e anche ai miei ex studenti, sperando che qualcuno venga. Il film lo vedrei molto volentieri.

Come posso fare per vederlo senza venire a Torino??

Fammi sapere

salutoni

Giac

Il giorno sab 7 dic 2019 alle ore 19:09 Michele Sambin ha scritto:

ciao Giacomo, come stai?

Volevo farti sapere che il 18 sono a Torino per presentare Più de la vita al museo del cinema. Sarai per caso anche tu a Torino quel giorno? Sarebbe bello vederci e mi piacerebbe anche che vedessi il film.

Se non ci sei, puoi far circolare la notizia e magari invitare qualcuno che può essere interessato? (Tuo figlio Tommy per esempio 😊:-)

Il film è fatto pensando ai giovani, e quando riesco a farli venire alla proiezione devo dire che ne escono entusiasti, pieni di energia e voglia di fare.

Se ti va diffondilo anche ai tuoi studenti.

Altra questione... ho mandato un messaggio a Paola Nervi ma ancora non mi ha risposto.

Hai sue notizie? Come se la passa? tutto a posto?

Grazie Giac

ti abbraccio

Michele

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=hFoTdSEZHi4>

Per sempre Verde

Lino Strangis

Con questo video volevo cogliere qualcosa della natura multiforme di Giacomo: che sapeva essere il mago/Papà/giullare spontaneo per le riprese di un simpatico video fatto con la regia di suo figlio Tommaso (che ho recuperato e passato dal mio filtro linguistico applicato in post-produzione), ma anche serissimo maestro che s'interrogava riguardo il ruolo politico dell'estetica e per questo infatti l'audio è un pezzo ben preciso di una famosissima intervista, anch'essa passata poi da vari filtri audio.

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=aq2D5rA8mPs&feature=youtu.be>

THERE'S NO PICTURES IN LATENT SPACE, JUST SECRET MISUNDERSTANDINGS

or how a surveillance algorithm generated a list poem while spying at pictures on my computer.

Guido Segni

Sui dispositivi digitali in mio possesso ho installato un algoritmo di sorveglianza che in ogni momento della giornata si occupa di spiare le immagini presenti e di provare a descriverle con parole. Il risultato è un esercizio di scrittura non creativa automatizzata scevro da qualsiasi intenzionalità estetica, una inconsapevole poesia-lista frutto degli equivoci alla base dell'interpretazione della macchina.

La natura inconsapevole del progetto è ispirata alle "inconsapevoli macchine poetiche" di Giacomo Verde cui questo lavoro è dedicato.

Link all'opera: <https://misunderstood.pictures>

Allegato 1

Allegato citato a pagina 61 del fascicolo

**TRA ARTE E ATTIVISMO, ISTRUZIONI PER L'USO 1.0.
Catalogo della mostra (Pisa, 2011)**

Silvana Vassallo, Francesca Maccarrone (a cura di)



GIACOMO VERDE

**TRA ARTE E ATTIVISMO
ISTRUZIONI PER L'USO 1.0**

GIACOMO VERDE

TRA ARTE E ATTIVISMO
ISTRUZIONI PER L'USO 1.0



[link presentazione mostra](#)

Studio Gennai - Arte Contemporanea
Via San Bernardo n.6, 656125 Pisa
<http://studiogennai.sytes.net/>
<http://www.verdegiac.org/>

GIACOMO VERDE

TRA ARTE E ATTIVISMO - ISTRUZIONI PER L'USO 1.0

Mostra a cura di
Silvana Vassallo
Francesca Maccarrone

Studio Gennai
15 gennaio-5 febbraio 2011

Foto di
Dania Gennai

Partner:



Associazione Cantiere Sanbernardo, Pisa



Spazio per le arti performative contemporanee, Lammari (Lu)

Con il patrocinio di:



Facoltà di Lettere e Filosofia Università di Pisa



Comune di Pisa



Liceo Artistico "F. Russoli" di Pisa e Cascina

Catering *Il Simposio*

INDICE

pag. 4

Afonso M. Iacono

Intrecci fra tecnologia, studi umanistici ed arte

pag.5

Silvana Vassallo

Pratiche di condivisione tra arte, tecnologia e attivismo

pag. 12

Francesca Maccarrone

Free Cell Video Art / Scatti d-istanti: visioni digita(bi)li del quotidiano

pag.19

Sandra Lischi

Dal vivo: il gesto di Giacomo Verde

pag. 22

Marco M. Gazzano

TeleArti. L'opera di Giacomo Verde, "attivista tecnologico"

pag.26

Maratona Verde: Videografia

pag. 43

Opere in mostra

pag. 62

Oltre la mostra: eventi collaterali

Performance video pittura

Attivismo Dance

Ahacktitude Blasphemous Art Party

Ahacktitude work in progress 2011 - esempi di "creativismo" digitale

Seminario/laboratorio al Liceo artistico "F. Russoli" di Pisa e Cascina

Video-performance con Carlo Isola: 2 parole in scatola sull'importanza della mediocrità nel cosmo contemporaneo

Street performance - Inaugurazione Video Targa Digitale in memoria di Pietro Gori - In collaborazione con la B. F. S.

Dedicato al Rebellia



Intrecci fra tecnologia, studi umanistici ed arte

Qualche tempo fa Emilio Vitale, allora preside della Facoltà di Ingegneria, ed io sognavamo insieme la possibilità di costruire in futuro dei profili didattici nuovi all'altezza dei nuovi intrecci tra tecnologia e studi umanistici. Purtroppo, progettare in un tempo in cui la ricerca e l'università italiane sono ridotte alla sopravvivenza, non è facile. Tuttavia sarebbe errato rassegnarsi all'esistente. Giacomo Verde, con la sua produzione artistica, ci invita a non farlo. E del resto, se l'arte ci stimola a percepire il mondo con altri occhi, noi dobbiamo accettare l'invito.

Nel presentare l'opera di Giacomo Verde mi trovo ad essere nella doppia veste di preside della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Pisa e di studioso che ha fatto delle sperimentazioni assieme a lui. Come preside devo dire che alcuni corsi di studio della mia facoltà, come Cinema Musica e Teatro (che ora è confluito in Discipline dello Spettacolo) e Informatica Umanistica, hanno già sperimentato e stanno sperimentando didatticamente gli intrecci tra tecnologia e studi umanistici e l'opera di Giacomo Verde, indubbiamente, rappresenta un punto di riferimento innovativo e importante. Inoltre, è a Palazzo Ricci, sede storica della Facoltà, che risiedono il Centro Dipartimentale per i Servizi Informatici dell'Area Umanistica (CISIAU) e il Laboratorio di Cultura Digitale, da poco inaugurato. Come studioso, apprezzo da tempo le sperimentazioni di Giacomo Verde, soprattutto la sua straordinaria capacità di unire tecnologia e narrazione, utilizzando la prima come mezzo espressivo in un contesto teatrale dove l'immagine non sostituisce la parola, ma vi si intreccia. Questo ha delle conseguenze sull'impegno ideologico e politico della ricerca artistica di Giacomo Verde, perché implica una concezione del rapporto tra attore e spettatore, tra scena e pubblico che vorrei collegare alla definizione che Grotowski dette del teatro: «*ciò che avviene tra lo spettatore e l'attore*». Roberto Scarpa, nel suo bel libro *L'uomo che andava a teatro*¹, ha ripreso questa definizione per un discorso sul teatro come *agorá*, come gioco attivo fra il rappresentare, l'agire e partecipare, per la formazione di uno spettatore critico e attivo. Credo che Giacomo Verde si collochi assai bene in tale visione. Insieme abbiamo fatto *Nostalgia del futuro*, per la regia di Renzo Boldrini. Mi sono ritrovato a far lezione a teatro con il simpatico e impertinente Bit, mio assistente virtuale, animato da Giacomo. Ho imparato molto.

Alfonso M. Iacono

Preside della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Pisa



Link ad Alfonso Maurizio Iacono

¹ Scarpa R., *L'uomo che andava a teatro*, ed. Moretti&Vitalia, Bergamo 2009

Pratiche di condivisione tra arte, tecnologia e attivismo

Il cerchio relazionale. Arte come esperienza est-etica partecipativa

Nel lungo rapporto che mi lega a Giacomo Verde - fatto di amicizia, stima, apprezzamento per il suo lavoro - consolidatosi in innumerevoli occasioni di collaborazione, un episodio mi è rimasto particolarmente impresso. Anni fa Giacomo mi aveva chiesto di insegnare assieme a lui in un corso di Scenografia elettronica presso l'Accademia di Belle Arti di Macerata. Il primo giorno di lezione, per prima cosa, e in maniera molto anti-accademica, fece disporre gli studenti in cerchio, sollecitandoli a "presentarsi", a parlare delle loro esperienze formative e dei loro interessi, stabilendo immediatamente una dimensione relazionale di condivisione, di complicità, di azzeramento delle gerarchie. E' una pratica che - spazi e numero di studenti permettendo - credo Giacomo utilizzi spesso nelle sue numerose attività didattiche e laboratoriali, e che deriva da una sua connaturata capacità di stabilire relazioni empatiche, in grado di sprigionare un'energia positiva, un ingrediente essenziale per favorire forme di creatività condivisa. Ovviamente i tratti caratteriali non bastano per poter parlare del lavoro di Giacomo Verde, ad essi vanno aggiunti un talento affinato in anni di sperimentazione, la coerenza nel portare avanti un discorso sull'arte talvolta scomodo rispetto ai canoni e alle aspettative convenzionali, un impegno sociale e politico mai disgiunto dalle pratiche artistiche.

La figura del cerchio ricorre anche in alcune importanti opere di Giacomo Verde in relazione alla complessa simbologia del Mandala, immagine archetipica che in sanscrito significa "cerchio magico", presente sia nella cultura orientale sia in quella occidentale quale rappresentazione simbolica del cosmo, dei processi creativi e della crescita del sé. E' di forma mandalica la videoscultura realizzata nel corso dell'azione performativa *Rivel'azione*², composta da un grande disco circolare di legno dipinto in cui sono incastonati quattro monitor pulsanti e nel cui centro è collocata la carcassa silente di un televisore fatto a pezzi durante la performance. Scopo dell'operazione è la realizzazione live di un grande "mandala meditativo occidentale" per riflettere sul rapporto tra scultura, pittura e televisione nell'era mediale, un'operazione dall'esito simile ad alcune videosculture di Nam June Paik, come *TV Budda* o *Zen for TV*, dove in maniera ironica e dissacrante l'arte elettronica si fa veicolo di un incontro tra cultura orientale ed occidentale. In *Storie Mandaliche*, primo e pionieristico esempio italiano di spettacolo interattivo ideato da Giacomo Verde e dal drammaturgo Andrea Balzola, il "cantastorie elettronico" Giacomo Verde, con l'ausilio di video-fondali, racconta sette storie interconnesse sospese tra archetipi mandalici e leggende post-umane, dialogando costantemente con il pubblico e coinvolgendolo nella scelta degli innumerevoli possibili snodi ipertestuali. L'innovativa concezione dello



Scheda Web di Rivel'Azione

² La performance *Rivel'azione* è stata realizzata la prima volta a Melbourne nell'ambito di un festival dedicato alla creatività italiana. E' stata replicata in diverse occasioni, la più recente in occasione dell'inaugurazione della mostra *ImmaginAzioni*, a cura di Elena Marcheschi, Fondazione Ragghianti, Lucca, 14-30 maggio 2010 <http://www.verdegiaac.org/performances/rivelazioneWeb.html>

spazio per la messa in scena di *Storie Mandaliche*, non sempre realizzabile nei teatri tradizionali,³ prevede il narratore al centro e il pubblico tutt'intorno, una configurazione che arricchisce il senso dello spettacolo: "E' molto importante che il pubblico stia attorno al narratore ", sostiene Giacomo Verde, "mi piace immaginare che lo sguardo, la smorfia o l'espressione di uno spettatore possano entrare nel campo percettivo di un altro spettatore posto nella fila di fronte, contribuendo così a dare altri sensi al dipanarsi dei racconti, delle immagini e dei suoni. Ecco che il racconto (e il narratore) tornano ad essere un pretesto per "fare cerchio", guardarsi negli occhi e interrogarsi sulla propria identità, personale e collettiva, oltre i luoghi comuni della rappresentazione"⁴.

Fare cerchio può quindi costituire una potente metafora ancorata sia ad una dimensione individuale di ricerca identitaria, sia ad una dimensione sovra-individuale - come tra l'altro molti psicoanalisti hanno messo in evidenza⁵ a partire da Jung, attento studioso della simbologia mandalica - che nello specifico della poetica di Giacomo Verde assume la valenza di una presa di consapevolezza critica attivata nell'ambito di un contesto creativo. Tale attitudine informa gran parte del lavoro dell'artista, volto a coinvolgere il pubblico in modo da farlo sentire "necessario all'evento", per citare una sua frase. La sua attività artistica, più che consistere nella produzione di oggetti da esporre in mostre e gallerie, si traduce in "oper'azioni" che convocano lo spettatore in un cerchio relazionale dove è "vietato non partecipare", e questo vale in particolar modo a partire dagli anni '90, quando Giacomo Verde ha cominciato, tra i primi in Italia, ad occuparsi di arte interattiva: "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 ... il vero soggetto è il comportamento dei fruitori⁶. L'interesse per l'interattività rappresenta lo sbocco "naturale" di un percorso artistico che ha da sempre privilegiato modalità performative, a partire dalle prime esperienze formative degli anni '70 come animatore teatrale, cantastorie e musicista, attività che attestano un legame forte con le tradizioni popolari e l'esigenza di lavorare a stretto contatto con il pubblico. Allo stesso modo, le sperimentazioni con le tecnologie elettroniche e digitali che sempre più, a partire dagli anni '80 caratterizzano il suo lavoro, sono strettamente intrecciate al bisogno di intervenire su quelle "zone calde" della comunicazione contemporanea rappresentate dai mezzi di comunicazione di massa, per proporre usi alternativi, al di fuori delle logiche di mercato. L'approccio alla tecnologia è "low tech" per consentirne un uso accessibile a tutti e smitizzarne le valenze feticistiche. E' anche un ap-



Scheda web Storie Mandaliche 3.0

³ Lo spettacolo è andato in scena nella versione a pianta centrale, con il titolo *Storie Mandaliche 3.0*, l'11 e 12 febbraio del 2005, presso il Teatro Rossini di Pontassierchio (Produzione: La Città del Teatro, Teatro Politeama, Cascina)

⁴ Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS Edizioni, Pisa 2007, p. 99.

⁵ Per quanto riguarda la rappresentazione grafica del cerchio come gesto fondativo di autorappresentazione del sé, che si apre anche ad una dimensione ego-cosmica, sono interessanti le considerazioni dello psicoanalista Fausto Petrella: "Sappiamo che il bambino che scarabocchia riesce, ad un certo punto, a "chiudere una linea", disegnando per la prima volta un cerchio. Salutiamo in questa costruzione un primordiale evento creativo di grande importanza. Possiamo considerare questo cerchio una prima manifestazione spontanea di una *Gestalt* grafica. Una forma chiusa, detta "buona", documenta un iniziale dominio psicomotorio e visivo e, insieme, una definizione rappresentativa minima del sé. Si tratta di un gesto fondatore... Siamo, con questo cerchio originario, di fronte a una matrice generativa poli-semica, capace di includere il sé ego-cosmico delle origini, come lo chiamava P. Federn". Petrella F., *Autorappresentazione con e senza autoritratto*, International Symposium *The Self Representation in Psychoanalysis and art*, Firenze, 27-29 aprile 2001.

⁶ Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, cit. p. 60.

proccio che privilegia pratiche collaborative e connettive, in modo da mettere in relazione persone e competenze diverse, contaminando linguaggi e generi. Non si contano le collaborazioni di Giacomo Verde con musicisti, teatranti, artisti, poeti, filmmaker indipendenti, studenti, insegnanti ed operatori didattici: “mi piace molto mettere in relazione diversi linguaggi, così si possono fare opere più complete e plurisignificanti. E mi piace molto lavorare in gruppo, affidare parte del lavoro ad altre persone”⁷. Una testimonianza di questa prolifica e poliedrica attività di attraversamento di generi tra videodocumentario di creazione, videoteatro, videoarte, laboratori e workshop è documentata in mostra dalla rassegna *Maratona Verde*, curata da Marco Maria Gazzano⁸; anche il fitto calendario di eventi programmato in concomitanza con la mostra - che include seminari didattici, la realizzazione di video-fondali live, incontri per la promozione di un’estetica hacker e “attivista” e azioni di solidarietà con centri sociali – attesta l’attitudine collaborativa e la volontà di stabilire una rete di relazioni sul territorio,

L’impegno in ambito sociale e politico è un altro aspetto fondamentale che contraddistingue l’estetica relazionale di Giacomo Verde e che si traduce in svariate pratiche di attivismo artistico - azioni di netstrike, di sostegno e partecipazione attiva a campagne di controinformazione e ad iniziative no-profit - in una costante ricerca di un punto di equilibrio, non sempre facile da attuare, tra “bellezza” e “giustizia”, di quel mix giusto, come sostiene Antonio Caronia “fra atteggiamenti etici (moralì e politici), aspirazioni e ispirazioni espressive, tenuta e innovazione linguistica”⁹. Distante dagli aspetti più vistosi e spettacolari del sistema dell’arte contemporanea, l’operare artistico di Giacomo Verde attecchisce e prolifica in territori decentrati ma vitali, per dar voce a bisogni e ad immaginari che non trovano spazio nei media ufficiali. Molti dei suoi progetti si configurano come kit creativi dotati di “istruzioni per l’uso”, opere aperte, o meglio “open source”, il cui codice sorgente è a disposizione di tutti, per incentivare sia la creatività individuale che collettiva¹⁰.

Lo spettatore che Giacomo Verde intende convocare attraverso le sue opere è uno spettatore vigile, consapevole dello scarto tra realtà e rappresentazione, che non si lascia trasportare passivamente nel gioco illusionistico dell’arte. Mettere in scena il linguaggio oltre che i contenuti, mostrare i processi di trasfigurazione del reale che ogni atto rappresentativo comporta, sono strategie estetiche e cognitive che le avanguardie artistiche e teatrali, da Duchamp a Brecht, hanno adottato per evidenziare l’artificialità e la convenzionalità delle procedure rappresentative e mimetiche. E’ nel solco di questa tradizione che si collocano le “strategie di smascheramento” e di rottura della cornice illusionistica costantemente adottate da Giacomo Verde, come nel *Tele-Racconto*, dispositivo ideato dall’artista negli anni ’90, in cui si intrecciano narrazione, micro-teatro e macro-ripresa in diretta, divenuto poi una sorta di prototipo per altre oper’azioni performative, quali la realizzazione di video-fondali-live in concerti, recital di poesia e spettacoli



Link Libro "Artivismo Tecnologico"



Scheda Web Kit Proto Vjing

⁷ Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, cit. p. 54.

⁸ La rassegna *Maratona Verde*, si è svolta il 27 e 28 a Lamnari (Lu), presso SPAM (spazio per le arti performative contemporanee), ed è riproposta in questa mostra per gentile concessione di SPAM e di Marco Maria Gazzano.

⁹ Antonio Caronia, *Arte, Artisti, Liberazione*, in Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, cit. p. 9.

¹⁰ Ivi, p. 8.

teatrali.

Se rendere trasparente il fare arte, coniugare la creatività con l'impegno sociale e politico, coinvolgere attivamente lo spettatore sono tra le principali motivazioni alla base della poetica di Giacomo Verde, una scanzonata ironia, un'attitudine ludica e liberatoria permeano con una "leggerezza pensosa", come direbbe Calvino, la sua poliedrica attività; del resto comicità e ironia, nell'arco di tutto il novecento, si sono rivelate delle preziose compagne dei linguaggi artistici, costituendo delle modalità espressive privilegiate attraverso cui si è cercato di dominare, metabolizzare e mettere in forma temi cruciali e perturbanti della contemporaneità.¹¹

Il perché della mostra

Perché organizzare una mostra personale di Giacomo Verde in una galleria, dal momento che la sua attività si è sempre collocata al di fuori del sistema ufficiale dell'arte? Le motivazioni sono molteplici. In primo luogo delineare il percorso artistico di uno dei pionieri della sperimentazione tecnologica in Italia tracciandone una delle "tante possibili mappe" (la mappa non è mai il territorio, come ci insegna Gregory Bateson) e costruendo un itinerario visivo che faccia interagire e dialogare in maniera inedita le sue molteplici sfaccettature, in uno spazio e in un contesto inusuale per l'artista ma deputato a mettere in luce la valenza estetica e autoriale del suo lavoro: un bisogno (una sfida?) di rimescolare le carte e abbattere steccati troppo rigidi tra mondo dell'arte contemporanea e mondo della sperimentazione tecnologica¹². In secondo luogo un'esigenza personale che nasce dalla mia esperienza di docente di arte e nuovi media, dal disagio avvertito nel parlare di esperienze artistiche che raramente gli studenti hanno modo di vedere e di "esperire" (un'aspetto fondamentale delle opere interattive). In Italia, più che in altre realtà estere, le occasioni di mostre, laboratori, incontri con artisti impegnati sul fronte della sperimentazione tra arte, scienza e tecnologia sono alquanto rare, per svariate ragioni, di cui sarebbe troppo complesso parlare in questa sede. Pisa tuttavia rappresenta un terreno fertile per la crescita di una sensibilità su tali argomenti, per la presenza di corsi di studio universitari orientati ad investigare gli intrecci tra tecnologia e studi umanistici, come sottolinea Alfonso M. Iacono nel testo contenuto in questo catalogo. Formare nuove generazioni in grado di acquisire una consapevolezza critica dei mutamenti in atto in una società sempre più governata dal vertiginoso sviluppo tecnologico è un compito importante che può essere svolto in maniera incisiva sia dalle istituzioni scolastiche sia dal mondo dell'arte.

Ma ritornando alla mostra, un motivo a nostro avviso di grande interesse è la presenza di opere inedite in cui



Link video "Progetto TeleRaconto"

¹¹ Sulla rilevanza del comico in relazione ai linguaggi artistici della contemporaneità (musica, teatro, cinema, architettura, arti visive, new media, fotografia e letteratura) cfr. il prezioso volume: Achille Bonito Oliva (a cura di), *Enciclopedia delle arti contemporanee*, Mondadori Electa, Milano, 2010. Il filo conduttore del volume è il "tempo comico" da Nietzsche definito come il tempo dell'irrelevanza, del relativismo e della frammentazione tipici dell'esperienze esistenziale moderna e contemporanea.

¹² Lo studioso e critico Domeico Quaranta ha appena pubblicato un interessante saggio (*Media, new media, post media*, Postmedia Books, Milano, 2010), che si interroga sullo scollamento esistente tra forme di arte tecnologica, sovente accomunate sotto l'etichetta di New Media Art, e il mondo dell'arte contemporanea, sottolineando come diffidenze reciproche tra questi due universi creino rigidi steccati che impediscono adeguate valutazioni critiche.

maggiormente Giacomo Verde si confronta con quella che potremmo definire una sua pulsione artistica/autorale più nascosta e poco esplorata, e che mette in gioco il rapporto tra pittura e video, tra immagine fissa e in movimento tra immaginario collettivo e personale. La serie di disegni *Opera d'arto* risalenti agli anni 90, pur mantenendo una loro autonomia, sono strettamente intrecciati al video *Opera d'arto video*, dove i disegni vengono utilizzati in forma animata in alcune sequenze. I due lavori fanno parte di un progetto composito, il cui protagonista è il “piede dell'artista”, rotto e ingessato, disegnato e ripreso. Lo stato di ozio, di immobilità forzata a seguito di una caduta, diventa un'occasione per riflettere sul significato del fare arte, che nei disegni assume una coloritura ironica giocata sul doppio senso innescato dal titolo, mentre nel video si arricchisce di ulteriori suggestioni, ispirate dal libro di E. Morin *Terra-Patria*¹³. I titoli dei capitoli del libro fanno da contesto e da filo conduttore di una narrazione per immagini che in maniera evocativa affronta tematiche quali il rapporto uomo natura, distorto dal progressivo imbarbarimento di una civiltà che ha mercificato qualsiasi tipo di valore, sullo sfondo di un suggerimento presente in *Terra-Patria*, in cui il grande filosofo e antropologo propone “il vivere poeticamente” come vivere autentico.

Nel ciclo di dipinti *Berlusconi non esiste* Giacomo Verde realizza un “progetto artistico di rivolta iconica”(il progetto ha anche una sua versione in rete <http://berlusconinonesiste.blogspot.com/>) attraverso l'elaborazione pittorica, in chiave pop-art, di due immagini di cronaca che ritraggono Silvio Berlusconi ferito a seguito dell'aggressione subita in Piazza del Duomo nel dicembre 2009. E' un atto di denuncia nei confronti di un potere politico fondato principalmente sul culto dell'immagine, e di cui Berlusconi rappresenta la manifestazione più eclatante, un gesto attivista - “modificare una sua immagine vuol dire esercitare il proprio diritto di espressione” ha dichiarato l'artista - praticato con graffiante ironia facendo cortocircuitare l'immagine con testi sovrapposti in modo tale da produrre slittamenti di senso, utilizzando frasi come “incidente sul lavoro”, oppure “ceci n'est pas Berlusconi”, dove l'esplicito riferimento al celebre dipinto di Magritte *La trahison des images* (*Ceci n'est pas une pipe*), rimanda all'ambiguità della rappresentazione nel suo rapporto col reale¹⁴. Nell'operare artistico di Giacomo Verde la realizzazione di dipinti, di disegni o di stampe derivate da frame di video si configura perlopiù come il frutto di una processualità articolata, volta ad evidenziare tanto l'artificialità e l'inganno che può derivare da un uso manipolatorio delle immagini quanto la bellezza che può scaturire da processi di trasfigurazione che ci restituiscono gli oggetti in forme inedite. Il ciclo di lavori *Stampe di videofondali con oggetto* è composto da frame di video-fondali realizzati durante performance live, dove oggetti ripresi in macro e riprodotti su un grande schermo creano delle immagini quasi astratte. Il flusso visivo si fa traccia immobile e l'immagine viene consegnata ad una nuova vita: non si tratta più di inseguire un movimento, ma di scavare nell'immagine, nei suoi valori cromatici e formali, a cui l'artista è da sempre interessato: Ho sempre pensato che il valore delle immagini video sta prima di tutto nel loro essere comunque “astratte”, più del cosa rappresentano è



Link "Opera d'Arto Video"

¹³ Una versione remix del video si può visionare al seguente indirizzo web: <http://www.youtube.com/watch?v=n0vkcBILmfY>

¹⁴ Un'altra celebre immagine mediatica di una *défaillance* di Berlusconi, lo svenimento a Montecatini Terme nel novembre del 2006, è stata rielaborata dall'artista Leonardo Pivi, che l'ha impreziosita con la tecnica del mosaico, rafforzandone l'aurea iconica (*Upload*, mostra di Leonardo Pivi, Marena Rooms Gallery, Torino, 24 settembre-13 novembre 2010). Evidentemente le “cadute” del leader colpiscono l'immaginario quanto più la costruzione della sua immagine si basa sul culto di in corpo efficiente, eternamente giovane e seducente. Sull'argomento cfr. M. Belpoliti, *Il corpo del capo*, Guanda, Napoli, 2009.

importante il come: il colore, la luminosità, il contrasto, il ritmo e la qualità del movimento interno o del montaggio, il rapporto con il suono”¹⁵

La toccante installazione *Dopo l'omicidio-Genova 2001* è dedicata all'uccisione di Carlo Giuliani durante il G8 di Genova nel 2001 e si configura come un trittico in cui il tragico episodio viene evocato attraverso diversi dispositivi di registrazione della memoria, che convocano diversi regimi temporali: al centro, un fotogramma stampato blocca e congela in un'immagine statica una sequenza video che si riferisce ad alcuni eventi accaduti poco dopo la rimozione del corpo di Carlo Giuliani, attorno alla pozza di sangue rimasta sul selciato. Ai lati della stampa due videoproiezioni a rallentatore ripropongono la sequenza di quei momenti: sul lato sinistro seguendo il normale flusso temporale, sul lato destro in senso inverso. Se rallentare il flusso delle immagini comporta una dilatazione temporale, predisponendoci ad una percezione più attenta, ad una visione più contemplativa degli eventi - una pratica molto utilizzata ad esempio da Bill Viola nelle sue videoinstallazioni - la fotografia, immobilizzando il tempo, ci induce a confrontarci con “ciò che è stato”, con quella dimensione spettrale, con quel “teatro morto della Morte” che secondo Roland Barthes rappresenta il noema dell'immagine fotografica, la sua essenza più profonda e perturbante¹⁶. Le sequenze di *Dopo l'omicidio-Genova 2001* si basano sulla rielaborazione di un video di documentazione girato da Giacomo Verde durante il G8¹⁷; a distanza di dieci anni l'artista ci restituisce questo frammento in una forma emotivamente pregnante, che non può non farci riflettere sulla situazione attuale, sul clima di inasprimento dei conflitti sociali che ha portato alle manifestazioni studentesche di Roma del dicembre scorso, in cui per poco non si sono sfiorati esiti tragici come quelli del G8.

Di segno diverso, l'installazione interattiva *Inconsapevole macchina poetica: sull'utopia. Dedicata a Julian Beck e al Living Theatre* intende sollecitare la condivisione di utopie positive da realizzare “qui e ora”. L'opera fa parte di un ciclo di lavori analoghi incentrati su personaggi il cui pensiero e le cui pratiche hanno inciso profondamente sulla realtà (San Francesco d'Assisi, Subcomandante Marcos, Mohammad Yunus). Si tratta di installazioni dalla semplicità estrema ed allo stesso tempo straordinariamente coinvolgenti: il visitatore si trova di fronte ad una situazione familiare, un computer disposto su un tavolo, una sedia su cui sedersi. Ciò che incontra è un'interfaccia immediata e silente: si tratta di leggere e di scrivere, rispondendo ad alcune domande. Se il visitatore decide di non sottrarsi al chiedere, se entra nel gioco, attraverso le sue risposte innesca un inconsapevole processo poetico basato su un intreccio tra automatismo e coinvolgimento, tra programmazione e caso, che ha dei precedenti illustri nelle procedure di creatività aleatoria introdotte da dadaisti e surrealisti con la tecnica del *cadavre exquis*, ripresa successivamente da William Burroughs con i suoi *cut-up*.



Link video "Dopo l'omicidio"



Link Web Macchine Poetiche

¹⁵ Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, cit. p. 63.

¹⁶ Roland Barthes, *La camera chiara*, Einaudi, Torino, 1980, in particolare pp. 79-95.

¹⁷ Le immagini sono tratte dall'episodio *Non calpestare le aiuole* girato da Giacomo Verde e inserito tra le documentazioni video effettuate da videomaker indipendenti durante il G8, raccolte in *Solo limoni* (a cura di G. Verde, L. Voce), Libro + video, Ed. Shake Underground, Milano, 2001.

Nelle produzioni più recenti Giacomo Verde ha avviato una sperimentazione sulle potenzialità linguistiche ed estetiche connesse all'utilizzo di una tecnologia *consumer* come quella del cellulare. Le opere presenti in mostra, l'installazione *Free Cell Video Art* e il ciclo di foto *Scatti d-istanti*, di cui parla diffusamente Francesca Maccarone nel suo testo in questo catalogo, sono tra i primi esiti di questo nuovo percorso di ricerca. L'installazione *Free Cell Video* consente a chiunque di scaricare sul proprio cellulare alcuni video realizzati dall'artista, mentre le immagini del ciclo *Scatti d-istanti* rappresentano un tentativo di impadronirsi della grammatica visiva di questa giovane tecnologia, utilizzando il movimento di panoramica orizzontale della fotocamera del cellulare: i due lavori attestano un'esigenza, sempre più avvertita, di conciliare pratiche diversificate di condivisione ed esposizione, dove accanto alla diffusione di "istruzioni per l'uso" per l'accrescimento di una creatività collettiva ci sia spazio anche per l'espressione di un immaginario più personale.

Silvana Vassallo



Free Cell Video Art / Scatti d-istanti: visioni digita(bi)li del quotidiano¹⁸

L'uso alternativo delle tecnologie, l'etica hacker, è una scuola potentissima per imparare a cambiare anche la società.

A. Caronia¹⁹

La citazione di Antonio Caronia riassume significativamente l'atteggiamento alla base della produzione artistica di Giacomo Verde: uso della tecnologia in modo alternativo, etica *hacker* e attivismo sono diventati nel tempo peculiarità della sua modalità espressiva e segno distintivo della sua poetica. L'atteggiamento critico nei confronti dell'utilizzo standard, da foglietto delle istruzioni della tecnologia, è stato caratterizzato sin dagli esordi della sua attività artistica, da una forte componente ludica e pragmatica. L'approccio di Giacomo al lavoro artistico non è quello di un teorico, per lo meno nella fase iniziale del progetto, lui 'mette mano' allo strumento e inizia a sondarne le possibilità creative.

Giacomo parla di «*modalità originale dell'uso dei mezzi di comunicazione*»,²⁰ sottolineando la necessità di suggerire possibilità alternative dell'utilizzo non solo delle macchine tecnologiche ma anche del nostro approccio ad esse.

La critica all'omologazione, alla dipendenza da un modello relazionale nei confronti di strumenti popolari, come per esempio la televisione, non si traduce nello scontro diretto o nel distacco da essi, tutt'altro, si trasforma in forza attrattiva, in una curiosità creativa che sfocia nell'urgenza di manipolare, di ricreare immagini e linguaggi. Questa posizione resterebbe utopica se Giacomo non si fosse concretamente impegnato nella diffusione, nella condivisione dei progetti, delle immagini e soprattutto delle istruzioni.

Giacomo invita lo spettatore a provare, a mettere mano in prima persona, ad esprimere, attraverso l'esperienza diretta il proprio immaginario. Non è insolito che al termine di una performance inviti i presenti a sostituirsi a lui, o che sveli il funzionamento della macchina, in modo da demistificare il potere assoluto che noi abitualmente attribuiamo a priori al mezzo, valorizzando invece l'intervento creativo dell'uomo, la sua azione, il suo mettersi in gioco decidendo di usare la tecnologia al pieno delle sue possibilità.

Chiunque può accedere e utilizzare immagini, kit drammaturgici, tech rider delle installazioni o i suoi progetti, è sufficiente andare sul suo sito per vedere che tutta la produzione di Giacomo Verde è sotto *license creative commons*.²¹

Nel caso in cui il progetto sia descritto attraverso prodotti creativi della sua sperimentazione, semplicemente, ti spiega come ha fatto con un *tutorial*. Il tutorial non è un manuale di istruzioni per l'uso, ma un testo in cui Giacomo fornisce



Link Video Intervista
Estetiche Mobili

¹⁸ Il termine *digita(bi)li* è una citazione dal titolo del saggio di Ambrosini M., *Visioni digita(bi)li. Il Videofonino come schermo*, in Ambrosini M., Maina G., Marcheschi E., (a cura di), *Il film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, ed. Felici, Pisa 2009, p. 13

¹⁹ Antonio Caronia, *Arte, artisti, liberazione*, in Giacomo Verde, *Attivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, ed. BFS - Biblioteca Franco Serantini, Pisa 2007, p. 11

²⁰ Giacomo Verde, *Artivism. Quando l'arte diventa consapevole. Intervista di Tatiana Bazzichelli a Giacomo Verde*, «Cyberzone» # 18. Ibidem, p. 57

²¹ Per avere un esempio di questo tipo di licenza, vedi: <<http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/>>

suggerimenti tecnici sui software, la maggior parte *open source* o di default su portatili standard²², o sui siti in cui trovare suoni o testi ovviamente anche questi di libero utilizzo. Questo accenno alla condivisione del suo lavoro, introduce il tema del mio intervento: l'uso creativo del video-cellulare attraverso video e fotografia panoramica. Navigando nel sito di Giacomo Verde, cliccando sul link del progetto *Free Video Cell*,²³ oltre ai video realizzati, troviamo anche il tutorial pronto all'uso.

Free Video Cell nasce come progetto sperimentale nel 2009, come risposta alla volontà di confrontarsi con questo nuovo mezzo. La crescita vertiginosa della presenza del video-cellulare nella vita della collettività, è un dato oggettivo alla portata di tutti. Ovviamente, molti sono stati gli studi di settore in merito, dedicati all'impatto socio-economico, alle nuove possibilità di comunicazione, soprattutto commerciale, fino all'aspetto creativo del dispositivo. Il video-cellulare si presenta oggi come piattaforma di convergenza multimediale, un oggetto grazie al quale si può fruire di *medium* differenti in un solo piccolo oggetto 'portabile'. Non è questa la sede per sviluppare ed approfondire una riflessione esclusiva sul video-cellulare e le sue differenti implicazioni sociali,²⁴ quello che mi interessa sottolineare è l'atteggiamento di Giacomo Verde verso questa nuova tecnologia. Vorrei anche aggiungere che le sperimentazioni riguardo a questo dispositivo, i cui risultati sono esposti nella installazione collocata al primo piano della mostra, oggetto di questo testo, risalgono a ben due anni fa: due anni sono pochi per lo sviluppo di un linguaggio autonomo del mezzo, mentre sono molti per lo sviluppo di una tecnologia che risponde alle esigenze di un mercato che si muove rapidamente. Infatti, quello che di nuovo c'è nell'approccio al video-cellulare, in quanto strumento creativo, non risiede tanto nella tecnologia audiovisiva, quanto nella mancanza di un linguaggio e di un'estetica autonomi.

Molto si è detto circa l'utilizzo di questo dispositivo in quanto surrogato di altre tecnologie audiovisive precedenti, delle influenze di linguaggi o a citazioni appartenenti all'ambito cinematografico o televisivo. L'atteggiamento di Giacomo Verde rimane fedele alla sua modalità di azione: mette mano al dispositivo, sperimenta un modo nuovo di produrre immagini cercando di individuare quelle che sono le potenzialità espressive, le peculiarità estetiche dell'immagine ripresa, le specifiche tecniche del dispositivo per iniziare il *gioco* della sperimentazione.

Come afferma Tatiana Bazzichelli circa l'approccio sperimentale di Giacomo Verde al video: «*La sperimentazione video viene quindi associata a una "pratica teatrale" che porta a veicolare contenuti in modo spontaneo scavalcando il tradizionale modo di fare comunicazione dei media generalisti, basato su regole codificate*».²⁵

La modalità operativa di Giacomo, in questo caso, può essere paragonata a quella di un compositore che trova la sua melodia e successivamente la completa con il testo e gli arrangiamenti. Così Giacomo ha realizzato i video di questo



Link Web Testo Free Video Cell

22 *iMovie* per Apple e *Movie maker* per Windows.

23 <<http://www.verdegiaac.org/video-art-cell/index.html>>

24 Per una riflessione più ampia circa l'utilizzo del videofonino in senso artistico e i conseguenti approfondimenti teorici, rimando al testo Ambrosini M., Maina G., Marcheschi E., (a cura di), *Il film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*.

25 Bazzichelli T., *Networking. La Rete come arte*, ed. Costa&Nolan, Milano 2006, p.110. Il testo è reperibile e scaricabile anche on-line: <<http://www.networkingart.eu/download.html>>

progetto, osservando la realtà, catturandone le immagini ritenute belle, interessanti o anche solo divertenti, completandone poi il senso con altri apparati testuali che contribuissero a trasformare alcuni frammenti in un'opera compiuta. La ripresa dall'alto di un piccione che rapidamente si sposta sul ciottolato di una strada del centro di Lucca, si trasforma in *Survivor*: piano-sequenza post-prodotto dell'animale che nella sua fuga dall'operatore sovrastante, si scontra con degli ostacoli reali che gli impediscono di spiccare il volo ed abbandonare l'inquadratura del videofonino inseguitore. Il filtro apposto alla ripresa, conferisce una texture pittorica all'immagine, e i suoni di incidenti stradali, che coincidono con gli ostacoli che il povero piccione incontra durante la sua fuga, attribuiscono al video uno stile da disegno animato. Come Giacomo stesso afferma, questo espediente creativo è stato necessario per rispondere ad una specifica tecnica del dispositivo: infatti la ripresa originale poco contrastata non sarebbe stata efficace sullo schermo del videofonino.

Un altro aspetto interessante della modalità operativa di Giacomo è quello performativo, dal quale non rimane escluso anche questo progetto artistico. Nel suo testo esplicativo del progetto *Free Video Cell*,²⁶ Giacomo afferma che il gesto dell'operatore che ricerca punti di vista alternativi diventa performance perché mai come in questo caso la tecnologia utilizzata è risultata essere dipendente dal corpo dell'operatore, il video-cellulare diventa una protesi che si muove secondo le scelte dell'autore-operatore. La questione mi sembra esposta in modo chiaro da Amaducci quando afferma che «*le immagini (prodotte dal video-cellulare) sono traballanti, legate all'immediatezza della sua portabilità, è una mano che guarda, con tutte le imperfezioni del caso. Mai come ora le immagini sono state così vincolate alla presenza del corpo di chi usa un mezzo di ripresa*».²⁷

Giacomo sottolinea un aspetto ulteriore: l'atteggiamento performativo non è esclusivo dell'operatore ma riguarda anche il pubblico coinvolto inconsapevolmente per 'simpatia' nell'azione. L'autore/operatore adotta posizioni insolite per sperimentare punti di vista inusuali, recuperando sguardi e atteggiamenti dell'occhio del dispositivo teorizzati da certe avanguardie cinematografiche.²⁸ *Non ti voltare* e *20 luglio 2009* nascono da questi principi. Entrambi i video sono il prodotto di una performance, un'azione che prevede l'utilizzo dell'occhio del video-cellulare in maniera alternativa a quella ortodossa: in un caso lo sguardo dello spettatore coincide con il punto di vista di una schiena, in un moto di allontanamento dal punto di origine della ripresa, nell'altro coincide con quello di una gamba in movimento, impegnata in una *passeggiata casalinga*: potremmo definirle inquadrature *soggettive* di due differenti parti del corpo.

Le soluzioni sono state differenti. Le immagini liquide del piano sequenza di *Non ti voltare* hanno suggerito un sonoro che facesse riferimento all'acqua, al mondo subacqueo più precisamente. Il suono ovattato, contrasta con quello in "presa diretta" che resta nello sfondo e si dissolve lentamente mentre il performer si allontana. La stringa di testo in



²⁶ Il testo è reperibile sia on-line sul sito di Giacomo Verde: <<http://www.verdegiaac.org/video-art-cell/index.html>> che in Ambrosini M., Maina G., Marcheschi E., (a cura di), *Il film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, pp. 175-182

²⁷ Amaducci A., *L'occhio nella mano*. Ibidem, p. 146. Frase tra parentesi mia.

²⁸ Per una riflessione approfondita a riguardo rimando a Marcheschi E., *Realizzare sguardi utopici. Il videofonino come mezzo di ripresa*. Ibidem, pp. 29-41

primo piano accompagna le oscillanti immagini della camminata citando un testo del Subcomandante Marcos, dell'Esercito Zapatista di Liberazione Nazionale, EZNL, che tratta dell'importanza del cammino.²⁹

Nuovamente attivismo e arte convergono, anche se in un video e non in una azione, è capace di evocare in soli due minuti una posizione etica radicale attraverso la trattazione di immagini provenienti dal quotidiano. Questo piccolo video rappresenta un'opera poetica compiuta, per la bellezza e la forza del messaggio, a suo modo una forma di attivismo.

Lo stesso procedimento è stato adottato per la realizzazione di *20 luglio 2009*: partendo dalle immagini registrate dal video-cellulare, è stato aggiunto un testo e una colonna sonora.

In questo caso il testo è stato pensato ad hoc per le immagini: immagini rumorose, non definite, compongono un piano sequenza, con un movimento a scatti, con improvvise apparizioni di luci in camera, e scorci spaziali profondi e casuali. Questo materiale, registrato in coincidenza al trentesimo anniversario dell'allunaggio, ha suggerito l'idea alla base di questo video.

La struttura stessa del cellulare permette modalità creative di utilizzo, non solo per le posture inusuali che spesso vengono assunte per favorire la ricerca di punti di vista differenti, ma per le stesse possibilità offerte dalle caratteristiche strutturali del dispositivo stesso. Nel caso di *Acrobatic* il cellulare è stato fissato al braccio dell'autore con una corda e poi 'lanciato in aria'.

In fase di montaggio sono stati tagliati i momenti di *nero* coincidenti con la presa/rilascio dello strumento. Le immagini catturate casualmente, senza un punto di vista preciso hanno suggerito l'allusione alla soggettiva di un circense, ambito al quale fa riferimento anche la fisarmonica che accompagna il video. La colonna sonora di *Acrobatic*, completa l'informazione visiva, rendendo più convincente l'illusione su cui gioca il video. Anche in *Esercizio Ritmico* la musica ha un ruolo fondamentale di complemento al testo: il piano-sequenza di un terrazzo si trasforma in una immagine astratta composta di pixel che si muovono sulle battute di una nostalgica fisarmonica, per poi tornare a ricomporre l'immagine nella sua forma iniziale. Il piano-sequenza è stato individuato come una delle specifiche caratterizzanti la ripresa con il video-cellulare, anche se frequente è il montaggio del materiale girato secondo le logiche comuni.

Uncle Bill è un esempio di montaggio alternato applicato al video per cellulare.

Due sequenze notturne si susseguono parallelamente: da un lato una vicenda ripresa in esterno, dall'altro i dettagli del volto dell'autore stesso, indagato dall'occhio del video-cellulare. In una sorta di procedimento deduttivo, le due sequenze si concludono entrambi nella ripresa di un particolare: la prima nello zoom di un paesaggio urbano notturno, in cui l'immagine 'spappolata' si trasforma quasi in nero, la seconda nella bocca dell'autore stesso che si avvicina mi-



²⁹ È allegro questo cammino che siamo, camminiamo per fare migliore il cammino./Non stancarti domandando quando finirà il tuo cammino. Lì, dove il domani e il ieri si uniscono, lì finirà... Per le citazioni in video: <http://www.tmcrow.org/chiapas/chiapas4/newmarcos.html>

Per informazioni sull'EZNL:

http://it.wikipedia.org/wiki/Esercito_Zapatista_di_Liberazione_Nazionale

nacciosa all'obiettivo. Il riferimento, dichiarato ironicamente nel titolo stesso, va ad una parte delle produzioni artistiche di Bill Viola,³⁰ avente come tema il sogno/sonno, per terminare con la citazione di Vito Acconci.³¹

Mentre il progetto *Free Video-Cell* nasce dall'urgenza di confrontarsi con il video-cellulare, di sperimentare le sue possibilità creative, le specifiche sia tecniche che di linguaggio, *Poetry video-cell* è un progetto *work-in-progress* che si concentra su un aspetto in particolare del cellulare: la 'portabilità'. Il fatto che questa tecnologia *consumer* sia sempre a nostra disposizione permette di documentare e condividere il nostro quotidiano con estrema facilità e immediatezza, come lo stesso Giacomo Verde afferma: «*il video-cellulare crea una nuova dimensione della ripresa video: l'immagine quotidiana e personale diventa facilmente documentabile e condivisibile svelando in maniera evidente quello che dovremmo sapere da sempre: il personale è solo un aspetto del collettivo*». ³² Le immagini raccolte in questi due video, descrivono aspetti del quotidiano ripresi dall'autore, in cui l'introduzione del testo ne suggerisce la chiave di lettura. *Gira il porchetto gira* e *Sulla Rosa dei venti/ il segno dei tempi* rappresentano due scorci di realtà, il cui significato è completato dal testo che collega le immagini tra loro, anche se apparentemente un legame diretto tra le stesse non risulta immediato: nel primo video la relazione paradossale è data dal fatto che il porchetto sembri girare a tempo di musica, il cui ritmo è sostenuto dal batterista unico vegetariano del gruppo; mentre nel secondo video i due termini a confronto sono la Rosa dei venti e il bambino che le è seduto sopra, che con indifferenza continua a leggere il suo fumetto protetto dagli occhiali da sole, isolato ed ignaro rispetto a ciò che gli è intorno. I due testi fanno da ponte tra le immagini coordinandone il significato, sottolineando aspetti e relazioni del quotidiano davanti alle quali siamo spesso indifferenti, a meno che qualcuno non ne dichiari i possibili nessi poetici. L'ultimo progetto artistico preso in esame in questo saggio è *Scatti d-istanti*.³³

A differenza dei precedenti, non si tratta di un progetto video ma del primo progetto fotografico sviluppato da Giacomo Verde. L'interesse di Verde si concentra sulla possibilità di produrre fotografie panoramiche, in questo caso orizzontali, consentita dalla presenza di software dedicati, in dotazione su alcuni modelli di video-cellulari. Come già ampiamente sottolineato in questo testo, e negli altri presenti in catalogo, una delle peculiarità di questo artista è la forzatura delle possibilità creative della tecnologia al di là dell'uso standard che ne facciamo abitualmente. Come per il video-cellulare, ciò che viene messo in discussione non è la tecnologia in sé, quanto il suo linguaggio.

Le immagini sono il prodotto del movimento di panoramica orizzontale del dispositivo, il quale cattura i fotogrammi separati da pochi secondi uno dall'altro, montati in un'unica panoramica dal software. Verde recupera in senso creativo quelli che nella fotografia panoramica tradizionale sarebbero considerati errori, stravolge la grammatica interna al testo conferendo un forte effetto straniante all'immagine. L'obiettivo di questa operazione è sottolineare, come già avviene in altri suoi lavori presenti in mostra, la distanza creativa che esiste tra l'oggetto e la sua traduzione in immagi-

30 Cfr. *The Sleep of Reason* (1989) e *The Sleepers* (1992)

31 Cfr. *Open Book* (1974)

32 < [http://www.absolutepoetry.org/~Poetry-Video-Cell->](http://www.absolutepoetry.org/~Poetry-Video-Cell-)

33 <<http://www.verdegiac.org/scattidistanti/index.html>>



Link Web Poetry Video Cell

ne. Senza inoltrarci troppo all'interno delle specifiche tecniche della fotografia panoramica, vorrei segnalare attraverso l'analisi di alcune opere i tratti fondamentali di [questa operazione](#).

Comune denominatore delle opere del progetto è lo stravolgimento dell'organizzazione spaziale della scena, i punti di raccordo tra un segmento fotografico e l'altro, dalla cui corretta addizione dovrebbe aver luogo la visione a 180° della fotografia panoramica,³⁴ non sono allineati quasi in nessun caso creando invece delle zone riconoscibili di texture differenti.

Per esempio in *Casa di Sirena* i punti di giuntura tra i segmenti sono riconoscibili perché la trama dei pixel è evidente, non solo, il fatto che non siano sovrapposti nelle percentuali corrette³⁵ crea disturbo nella percezione prospettica dello spazio.

Nella fotografia *Un Hansel e due Gretel* viene addirittura proposta la figura della bambina in movimento in due momenti conseguenti della stessa azione nel centro della composizione. L'immagine statica dello sfondo contrasta con l'azione in primo piano, sfuocata e sdoppiata, mettendo in risalto il movimento interno alla composizione.

Anche in *Danza Estiva* Giacomo Verde propone la ripetizione di un personaggio più volte, come elemento di continuità tra le scene: in questo caso la forzatura dell'istante reale, si traduce nell'illusione di una conversazione dell'uomo con la camicia gialla, al centro della fotografia, con il suo doppio nel segmento fotografico successivo.

Altro accorgimento suggerito dal 'manuale d'istruzioni' della fotografia panoramica classica, è quello di non inserire linee verticali nella composizione, poiché queste potrebbero essere tradotte dall'occhio della fotocamera, in linee curve: Verde in *Zone di attesa* dedica metà della superficie della fotografata a una struttura modulare a rete, bianca, che sembra avvolgere sfericamente lo spazio fino quasi ad uscire dai limiti della cornice, esasperando la fuga prospettica del tunnel della metropolitana, che sprofonda nel lato sinistro dell'opera.

Ovviamente le regole grammaticali riguardano anche l'illuminazione, la stabilità della ripresa, l'attenzione al ripetere più volte lo stesso elemento o scorcio spaziale, per non creare differenze evidenti tra un segmento fotografico e l'altro, per avere un'immagine corretta.

Il cellulare è uno dei dispositivi tecnologici tra i più legati al comparto produttivo del sistema capitalistico. Sicuramente lo potremmo includere tra gli oggetti di consumo più diffusi della società contemporanea e, per questo motivo, al centro di studi e strategie di comunicazione.

L'estensione di contenuti 'culturali' e d'intrattenimento a questa nuova piattaforma, sono stati assecondati dalla necessità di rispondere alle esigenze, anche espressive, del *consumer* al fine di agevolare il mercato, offrendo modelli standard di consumo.



Link Web Scatti d-istanti

³⁴ L'angolo di campo della fotografia panoramica può arrivare anche a 360°. Queste possibilità sono il principio alla base dei *virtual tour*.

³⁵ [...] e scattare una serie di foto, diciamo da sinistra a destra, avendo cura di comprendere in ogni scatto una porzione (circa il 20-30%) della superficie della foto precedente. Ciò faciliterà il lavoro (nostro o del software) di allineamento delle foto in fase di assemblaggio. <<http://www.3megapixel.it/tips-panorama.html>>

In questo panorama si insinua l'opera di scardinamento di Giacomo Verde, il quale invita lo spettatore a esprimere il proprio immaginario, a ricercare la propria individualità, a sperimentare possibili alternative di utilizzo della tecnologia in generale, del video-cellulare in particolare.

L'idea alla base della produzione di Verde è una visione orizzontale della società, senza gerarchie né modelli culturali ed estetici imposti dall'alto e con un senso unico, visione in cui viene messa in crisi la figura dell' 'Artista' stesso, da cui la necessità di «*liberare l'arte dagli artisti*». Ma questo è un altro argomento.

*Giacomo Verde può essere considerato un vero e proprio artigiano del codice e del segno visivo, per il suo aver sempre lavorato con materiali poveri e agito nella scomposizione e ricomposizione di immagini video, in coerenza con lo spirito hacker dell'informazione.*³⁶

Francesca Maccarrone



³⁶ Bazzichelli T., *Networking. La Rete come arte*, p. 205

Dal vivo: il gesto di Giacomo Verde

Giacomo Verde ha abitato le arti elettroniche spalancandone porte e finestre, sbatacchiando le imposte, aprendo crepe e sgretolando muretti. Con quel suo fare un po' sornione, quell'andatura svagata e quel sorriso che diventa spesso risata stupefatta, ha provocato scompiglio e indotto alla riflessione, magari sotto forma di gioco e canzonatura. Gli anni Ottanta, gli anni in cui il video in Italia ha vissuto una stagione di ricchezza espressiva e di (seppur relativa) visibilità, non sarebbero stati gli stessi senza il vento, le correnti d'aria, i cicloni che Giacomo Verde ha saputo scatenare: senza le sue opere non incasellabili, sospese fra pittura, teatro, fiaba, poesia, impegno. Sempre accompagnate da un discorso fatto di frammenti polemici, impertinenza, provocazioni, riflessioni articolate, pensieri sparsi (poi in parte raccolti, opportunamente, in volume).³⁷ Quando ci si incantava di fronte alla potenza delle 'nuove tecnologie', Verde mostrava la versatilità e la sapienza delle 'vecchie'.

O delle sempreverdi: la voce, il gesto. Quando la produzione video stagnava in un certo formalismo estetizzante, ha ricordato il dovere della denuncia e dell'impegno civile. Quando si magnificavano gli 'effetti elettronici' possibili in post-produzione, Verde usava la tecnica del montaggio in macchina.³⁸

Accanto a (e diversamente da) Gianni Toti, poetronico 'coSmunista' - con cui ha spesso fraternamente polemizzato - l'anarchico attivista Verde ha saputo smantellare alcuni luoghi comuni, ed era bello vedere a braccetto, un po' litigiosi (per distanza di forma mentale e di cultura), questi due protagonisti, lontani per età e formazione ma uniti nella lotta per una videoarte che sapesse andare oltre, essere e fare e pensare e dire 'altro'.

Verde ha intuito, più e prima di altri, una certa selvatica *arcaicità* del video. Ha saputo anticipare intuitivamente, col suo gesto artistico, alcune teorie, portando alla luce le affinità fra le modalità spettacolari e visive del 'pre-cinema' e il panorama tecnologico odierno; e ha rilanciato, in mezzo all'eleganza levigata di tanti video degli anni Ottanta e Novanta, l'importanza dell'esperienza viva, delle opere (come diceva Vertov) fatte 'a mani nude'. Come ben ci fa capire Marco Gazzano nel suo testo,³⁹ ha ricreato a modo suo l'irriverenza delle avanguardie storiche e ci ha consentito l'accesso a un 'Fluxus' rivisitato, sorridente e critico, e soprattutto costruito su opere e non solo su eventi.

Si è accostato senza timore e senza enfasi celebrativa alle tecnologie digitali, esplorando e usando le reti e scovandone usi alternativi, di collegamento - come si usava dire - 'controinformativo' e contro-intimistico, alla ricerca di modalità socializzanti diverse.

Ha mostrato che il televisore è solo una scatola, che volendo si può anche prendere a martellate e sventrare - e lo



Link Web "TV Crashing"

³⁷ Giacomo Verde, *Attivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, ed. BFS - Biblioteca Franco Serantini, Pisa 2007

³⁸ Sul montaggio in macchina di Giacomo Verde si veda in particolare Alessandro Amaducci, *Giacomo Verde. Macchine sensibili*, in A. Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monodimensionale in Italia*, ed. Lindau, Torino 2003

³⁹ Marco Maria Gazzano, *TeleArti. L'opera di Giacomo Verde, "attivista tecnologico"*, in questo volume

spettatore può portarsi a casa un ingranaggio, un filo, un po' di budella di questo *medium*. E che questa scatola è generatrice di racconto, poesia e meraviglia come un teatro: con i suoi *Teleracconti* Verde ha ricreato l'incanto della favola coniugando la tecnologia del circuito chiuso TV con la sapienza della narrazione orale e degli oggetti minimi e poveri d'uso quotidiano.

Del resto, con la serie dei giochi televisivi concepiti per la prima stagione di *Fabrica*, negli anni Novanta, Verde proponeva una TV socializzante, da usare capovolgendo la visione tradizionale: intra-vedendo, indovinando, coprendo parti dello schermo, aguzzando l'udito invece della vista. Verde parla di sdrammatizzare la TV; si potrebbe aggiungere che la 'sgrammatizza', ne scombina le regole codificate da un uso insieme riduttivo e manipolatorio. Erede in questo di Nam June Paik, giocherellone irriverente, che non solo capovolgeva in tutti i modi gli schermi ma anche li dipingeva; e che sapeva trarre diletto dalla follia televisiva, usandola per i suoi collage di immagini planetarie e progettando, pionieristicamente, un uso 'altro', anche attraverso la celebre trasmissione planetaria via satellite.

Umanizzare la tecnologia: invito di Paik, invito di Verde. Il quale può essere considerato anche erede di due altri pionieri delle arti elettroniche, Steina e Woody Vasulka con la loro curiosità per le frontiere tecnologiche, le possibilità di usarle diversamente, lo sguardo critico e politico sul mondo. Sullo sfondo c'è anche Gene Youngblood con il suo cinema espanso, visionario, esplosivo: che arriva fino alle riflessioni successive al celebre libro del 1970, contemplando le possibilità relazionali delle ultime tecnologie, il dialogo, le reti e il loro uso politico accanto a tecnologie vecchiotte ma efficaci come la marcia, i raduni, le biciclette 'controinformativa'.

La formazione di Verde è teatrale. Un teatro, come scrive Antonio Caronia, «politico, tecnologico, collettivo e connettivo, "e soprattutto" virale[...]».⁴⁰ E la dimensione performativa è forse il suo tratto distintivo stabile in una produzione ricchissima e diversificata che va dal teatro, appunto, al web, dal videofonino alla scenografia elettronica, dal documentario di denuncia alla video-pittura alla installazione. Il gesto, che è presenza. Presenza dove qualcosa di importante accade. Immediatezza del circuito chiuso, il cui effetto è mostrato sulla scena del racconto, come spettacolo nello spettacolo (anche in alcune scenografie elettroniche). Gesto che muove oggetti poveri e meravigliosi sotto l'obbiettivo macro, che li trasforma e li ingrandisce fino all'astrazione. Gesto e voce della marionetta elettronica *Euclide*, che interpella i passanti da un monitor grazie a un dispositivo (di *Correnti Magnetiche*) apparentemente misterioso: un voyeurismo giocoso e stupefacente in cui Verde dispiega tutte le sue capacità di cantastorie e di teatrante di strada. Gesto è quello di sperimentare oggi in modo 'performativo' gli usi possibili del videofonino, svincolandolo dall'occhio, trasformandolo in sguardo mobile e inatteso, in protesì.⁴¹ Ma gesto è anche quello con cui Verde partecipa e prende posizione: su Franco Serantini ucciso a vent'anni dalla polizia; sui massacri del G8 di Genova; sui detenuti del carcere di Padova messi a confronto con gli affreschi di Giotto e con altre realtà esterne al



Link Web "Tele TNT"



Link Web Progetto Euclide

⁴⁰ Antonio Caronia, *Arte, artisti, liberazione*, prefazione a *Artivismo tecnologico*, cit. p. 8 (corsivi nel testo)

⁴¹ Giacomo Verde, *Free Cell. Video Art. Un'esperienza di Videoarte con il cellulare*, in Maurizio Ambrosini, Giovanna Maina, Elena Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, ed. Felici Editore, Pisa 2009, pp. 175-182

carcere (i laboratori del TamTeatro Musica, con Michele Sambin e Pierangela Allegro); sul disagio, e il lavoro teatrale sul disagio (*Il gioco del sintomo*, con la Città del Teatro di Cascina, Pisa). Su tante forme possibili di attivismo (artivismo) del nostro tempo. Del resto Verde insegna, crea situazioni, interviene, adattando e adattandosi alle più diverse realtà di un lavoro culturale e artistico fluido e aperto, che si snoda da un villaggio a una metropoli, da una galleria a un festival a un'aula di Accademia o di Università a un corso per insegnanti di scuola a un laboratorio coi bambini.

Dai suoi scritti emerge un salutare disincanto, la consapevolezza che è impossibile e dannoso conformarsi e che è inutile aspettarsi qualcosa: si fa, semplicemente, e il fare resta aperto a successive elaborazioni, a modifiche, a nuovi apporti. *«Io, che ho sempre fatto arte più o meno politica, è difficile che trovi sponsor. Non c'è niente da fare! Quindi devo lavorare con quello che trovo. Ho sempre lavorato con bassa tecnologia, ho fatto di necessità virtù. Tutte le mie opere usano una tecnologia di consumo, facile da reperire. Ma anche perché possano essere degli esempi per altre persone che vogliono realizzare delle proprie opere con pochi mezzi [...]»*.⁴²

Maratoneta dell'elettronica, protagonista della stagione del videoteatro, militante delle arti, bricoleur tecnologico, formatore e controinformatore, scopritore del talento di ogni spettatore, Verde mentre scriviamo ha di certo già aperto un'altra porta, anzi, ha proprio tolto la porta dai cardini, ne ha fatto un veloce skateboard ed è già scomparso alla vista, chissà dove, chissà con chi.



Sandra Lischi



⁴² Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, cit. p. 53

TeleArti. L'opera di Giacomo Verde, "attivista tecnologico"⁴³

Un artista, indubbiamente. Uno tra i maggiori artisti europei nel panorama di quello scavalco dei confini tra le arti e i linguaggi, le tecniche e i media che ha caratterizzato, a volte con esiti espressivamente eccellenti come in questo caso, la 'fine Millennio' che abbiamo attraversato (che stiamo ancora attraversando) – con consapevolezza, ma senza farci mancare la leggerezza e a volte anche l'ironia – anche grazie ad autori come Giacomo Verde.

Artista capace di «*liberare arti da artisti*», come scrive nel distico pubblicato nel suo sito web: <<http://www.verdegiaac.org>>; dichiarando anzitutto così di voler tenere un 'basso profilo', di non prendersi troppo sul serio né di prendere troppo sul serio i risultati di un lavoro che, al contrario, fin dagli anni Ottanta del '900 è serissimo, sempre estremamente professionale, curato fino all'estremo e fin nei più minuti dettagli, ricco di innovazioni espressive e comunicative quanto di riflessioni teoriche e politiche (cioè etiche) tanto precise e pertinenti quanto poco frequentate nel mondo artistico dell'effimero e del sensorialistico immerso nelle nuove tecnologie elettroniche.

Un artista capace, inoltre, di ribadire chiaramente, in un verso poetico (mutuato da uno analogo di Lello Voce) che per un artista (e lo dovrebbe essere anche per un critico) importante non è definirsi, collocarsi, riconoscersi uno *status* nel sistema istituzionale delle arti (delle scienze o delle teorie) ma 'liberarsi': liberare arti, liberare linguaggi, idee, scavalcare confini, esplorare mondi nuovi, incoraggiare utopie, aiutare a vedere e ascoltare e comunicare 'oltre'.

È il miglior servizio che un artista possa fare allo spettatore, al pubblico e forse all'Umanità: ma la sola condizione per farlo è di essere consapevole – fortemente consapevole – di quella che è una dimensione etica inscindibilmente connessa con quella estetica; non credersi mai né il sale della terra né il depositario di una qualche verità da porgere agli altri.

Molti artisti abbagliati dai riflettori della società dello spettacolo (e tanti più critici e studiosi) sono caduti, tra gli anni Novanta e gli anni Zero del 2000, nella trappola (mortale) nella rinuncia all'umiltà. Giacomo Verde no. Forse perché ha – da sempre – considerato le sue opere (video, teatrali, mediatiche, pittoriche, performative) non depositarie dell'aura dell'Opera ma 'cartoline', 'messaggi', tratti di pennello elettronico, gesti, atti, 'videosegni': significativi, certo, ma 'senza dovere di cronaca'. Oppure perché ha sempre tenuto ben presente, ben sapendo di essere un autore – cioè un cittadino consapevole – immerso nella videosfera mediatica alla fine del secondo Millennio – la lezione, illuminante, del Brecht de *L'eccezione e la regola*: «*di nulla sia detto è naturale, di tutto si dica può cambiare*».⁴⁴

E, tuttavia, conscio fin dai primi anni Novanta – ma in realtà fin da *Fine fine millennio* (1984), sua prima importante formalizzazione teorico/video artistica così densa di significati eppur così leggera nella forma: una caratteristica



Link Web verdegiaac.org



⁴³ Il testo nasce in occasione della rassegna *Maratona Verde*, svoltasi il 27 e 28 a Lammari (Lu), presso SPAM (spazio per le arti performative contemporanee), ed è riproposta in questa mostra per gentile concessione di SPAM e del curatore, autore del testo, Marco Maria Gazzano, Docente di *Cinema, arti elettroniche e intermediali* all'Università degli Studi Roma Tre.

⁴⁴ Distico a *Per un teatro tekno.logico vivente* di Giacomo Verde; in A. M. Monteverdi (a cura di), *La maschera volubile*, ed. Titivillus, Corazzano 2000

costante nello 'stile' di Giacomo Verde – «della drammatica insufficienza delle pratiche artistiche e critiche tradizionali»; così come dell'altra altrettanto decisiva consapevolezza – la quale «nell'orizzonte della modernità che si sta ridefinendo» ha mosso gli artisti maggiori di fine Novecento dalle seconde avanguardie alle arti elettroniche e intermediali – relativa alla nozione di 'flusso', di liquidità, di sfuggevolezza dei segni oltre che di un corpo «disseminato, dislocato, smaterializzato, trasformato»,⁴⁵ le opere di Giacomo Verde sono vere e proprie, autentiche 'opere'.

Almeno quanto egli è un autentico 'artista', plastico e anche tecnologico, teatrante e anche compositore, poeta e anche cineasta. Con le maiuscole.

Perché, come ricordava Roland Barthes nelle sue lezioni del 1978/1980 al Collège de France,⁴⁶ anche se la letteratura (e intendeva ogni forma di arte e di Scrittura) «sta per morire» (e intendeva: «è un dossier ancora da completare»), è precisamente una certa qualità quella che occorre a un autore per essere detto tale. Nel 'flusso', quello di sfidare il flusso, potremmo dire. O, con le parole di Barthes ai suoi dotti (sedotti?) ascoltatori: «Lo scritto si produce in un flusso ideologico (del mondo), che non si ha il "coraggio" di bloccare; ora l'Opera (e la Scrittura che ne è la mediazione) è precisamente il "coraggio" di bloccare; è ciò che arresta l'"a ruota libera"». Ed è questo coraggio che a Giacomo Verde non manca.

Il coraggio di firmare opere – di pochi istanti quanto di molti minuti nel caso delle videografie; ma anche quadri, disegni, performance, azioni *hacker*, progetti di televisione democratica diffusa e accessibile – attraversando 'generi' e confini, specificità presunte e luoghi comuni consolidati. Incrinandoli. Aiutandoci a metterli in discussione. Come il confine tra videoarte, teatro e televisione, a esempio, che Giacomo Verde ha reso 'mobile' sia espressivamente che comunicativamente fin, dalle pionieristiche esperienze di videoteatrante negli anni Ottanta. O quello tra la plasticità e la musicalità, un altro dei tratti significativi dello 'stile' Verde, coniugato sempre con la cura certosina – sia della dimensione estetica che di quella tecnica – della sue immagini nuove e translinguistiche.

Se *Stati d'animo* (1990) è una delle migliori opere videoartistiche italiane degli anni Ottanta, il *Progetto Tele-Racconto* è la *suite* performativa che ha emozionato la critica più attenta negli anni Novanta: perché capace di recuperare con leggerezza espositiva addirittura l'antica ispirazione (risalente alla Retorica e ad Aristotele) dell'Arte (Techne) come *insegnabile*: delle sue tecniche di espressione manifestabili come parole o segni *necessari* per ottenere determinati effetti e i suoi codici espressivi dis-velabili anche a un pubblico di bambini: a partire dalla Tv, dal teatro e da una *videoarte* che, come all'alba delle arti elettroniche, si pone *fuori* dalle gallerie d'arte e altri luoghi istituzionali. Se *SO... propaganda Eutopica n. 01* (2007) è il più impressionante *detournement* straniante delle immagini dell'Olocausto,



⁴⁵ Dal manifesto *Per una nuova cartografia del reale*, firmato a Milano alla Fondazione Mudima di Gino Di Maggio il 14 gennaio 1993 da Giacomo Verde, Studio Azzurro, Giovanotti Mondani Meccanici, Mario Canali, altri artisti e critici.

⁴⁶ Ora in Roland Barthes, *La preparazione del romanzo*, a cura di Emiliana Galiani e Julia Ponzio, Mimesis, Milano 2010; testi da considerarsi integrativi del più noto saggio *Il piacere del testo* (1973), ed. Einaudi, Torino 1975

rivisitato con Pasolini, che ci sia stato proposto, la *Minimal Tv* è il più rigoroso progetto di *Telestreet* che abbiamo avuto in Italia dopo il 2000.

Tuttavia, all'interno delle dieci e più ore di un autore anche molto prolifico quale Giacomo Verde è (decine e decine di titoli dagli anni Ottanta a oggi) un cenno meritano anche i suoi 'documentari' 'creativi'. Tra le virgolette i due termini: perché questa serie di opere è tanto documentaria (parla della realtà: dal disagio mentale alla condizione carceraria agli omicidi di Stato in Italia dagli anni Settanta al G8 di Genova) quanto creativa: non rinuncia cioè né a proporre un punto di vista d'autore (sia morale che estetico) sui fatti né – appunto – rinuncia all'estetica (trattamento dei colori in chiave espressiva, montaggi asincroni audio-visivi, sovrimpressioni, scarti temporali, inquadrature spurie, ricerca di plasticità dell'immagine, accentuata matericità, e a volte "corporeità" dell'immagine, e via di seguito) in nome di una (sempre presunta, e Verde lo sa bene) 'oggettività' dei fatti stessi. È una strada dura, naturalmente, che ha precluso all'artista le vie lastricate di oro e di pubblico delle Televisioni istituzionali (tranne la breve incursione nella RaiSat pionieristica del 1992, chiamato da Mario Sasso, altro grande artista visionario ed eu-topico, allora 'impaginatore' artistico della Rete): ma che lo ha progressivamente spostato sul Web in una posizione di libertà creativa e di 'audience' potenziale alla quale nessun *broadcaster* può sperare di ambire.

Ed è una strada che ha insegnato a molti (o potrebbe insegnare) un nuovo modo di intendere il 'documentario'. Un modo inaugurato da Paik – cui Verde dedica con *WDR Mari* (1984) il suo grato omaggio di 'virtuale' allievo – ma assai poco frequentato sia in Europa che nelle Americhe. E mai con la radicalità di Giacomo Verde nel raccontare gli eventi – duri, durissimi fatti – con linguaggi audiovisivi, e pittorici e sonori, molto 'creativi': esplorativi, propositivi. È una scelta che produce emozioni: emozioni forti e anche subliminali. È una verifica che ciascuno può fare, anche dolorosamente, sui propri sensi e la propria pelle. Sono opere che scuotono, «*che sommuovono il subcosciente che è in noi*», come direbbe Pirandello, che provocano «*regali della memoria involontaria*», come ha scritto Giacomo Debenedetti per Joyce, che suscitano 'epifanie' e vere e proprie esplosioni emotive. Una dimostrazione di più che avvicinarsi all'arte, quando l'artista ha qualcosa da dire e sa come dirlo, è pericoloso: perché mette in crisi le nostre coscienze e le nostre certezze oltre alle nostre percezioni.

Anche per questo – *hacker* e non *cracker*, come Giacomo Verde tiene orgogliosamente a precisare – attivista democratico nella rete delle arti e dei linguaggi tecnologici, cercatore di 'eu-topie' (nuovi mondi più felici in cui vivere e lavorare), Giacomo Verde è un artista 'impegnato'. Lo è nel senso più alto e nobile del termine, nel senso più anti-ideologico e allo stesso tempo più radicalmente solidale dell'espressione.

Come è stato scritto con grande precisione «Giacomo Verde esprime come pochi, oggi in Italia, le esigenze, le aspirazioni e le contraddizioni di un'arte 'civile', di un'arte cioè che sia capace di ritrovare un legame più diretto e riconoscibile con i movimenti e le trasformazioni che avvengono nella società».⁴⁷ Un'arte davvero 'necessaria'.



⁴⁷ Antonio Caronia, *Arte, artisti, liberazione*, prefazione a Giacomo Verde, *Attivismo tecnologico*, ed. BFS – Biblioteca Franco Serantini, Pisa 2007

Attraverso la quale, con il suo ottimismo della volontà, questo autore, ci accompagna per esorcizzare – almeno – la cupa verità disegnata da Klee e descritta da Benjamin nelle *Tesi sulla storia*⁴⁸ (evocate in *Messaggio per l'angelo della storia*, 2002). Come quell'angelo, che ha lo sguardo perennemente rivolto al passato, del quale non vede che rovine, anche noi siamo tuttavia spinti inesorabilmente verso il futuro dal vento impetuoso del progresso.

Questa doppia inquietudine è quella che Giacomo Verde ci aiuta a sfidare: sfidando la gassosità vorticoso del contemporaneo; non rinunciando, anzi radicalizzando, i linguaggi, le strutture comunicative e i modelli culturali del contemporaneo. Magari 'strizzandoli', come fa da sempre nella sua esplorazione quotidiana del 'fare' creativo tra video, tele-visione, Rete e altre trame.

Marco Maria Gazzano



48 Walter Benjamin, *Tesi sulla storia* (1939), in *Angelus Novus*, ed. Einaudi, Torino 2006

Maratona Verde: Videografia

schede a cura di Giacomo Verde e Chiara Pascucci



In attesa di soccorsi

Videoteatro

Durata: 17' 14"

Produzione: Se stessi video, Mascarà Teatro

Con: Susanna Dini, Alessandro Secci, Antonella Ferrari

Regia: Roberto Mazzi

Progetto: Di-segni teatrali

In collaborazione con il Comune di Campi Bisenzio

Montaggio: studio video staff

Mastering: Alberto Pedullà

Luci: Fabio Biffi

Studio: Arte luci

Firenze 1986

Uno dei primi video dell'allora nascente fenomeno chiamato "video teatro". Segnalazione speciale alla Rassegna Video "Umatic '86" al Palazzo dei Diamanti di Ferrara Giacomo Verde, nella "prima memoria visiva" dello spettacolo di Roberto Mazzi e Susanna Dini, "In attesa di soccorsi" riscrive il teatro nello spazio- tempo della visione elettronica. «Una donna di terra e fango, con gli occhi neri, è rimasta impigliata a rami bruciati. Nello sviluppo dell'azione, la donna, di una bellezza cruda, provocante e sensuale, senza che ne abbia cognizione, si accosterà ad un'immagine di sé simile a quella che aveva pochi istanti prima di infrangersi lungo il confine».

Progetto Tele-racconto

Videoteatro

Durata: 10'45"

Con: Giacomo Verde, Vania Pucci, Adriana Zamboni, Lucio Diana, Flavia D'AndreaMatteo e Renzo Boldrini

Produzione: Se Stessi video - 1991

La telecamera riprende piccoli oggetti animati dal narratore in tempo reale. Il televisore li ritrasmette in diretta, come se fosse una potente lente di ingrandimento, ingigantendoli fino a dargli un senso estetico e narrativo altrimenti non percepibile. Questo è il Tele-Racconto.

Questo video documenta, attraverso diversi frammenti e lo schema di ogni set narrativo, i primi Tele-Racconti realizzati tra il 1991 e il 1992 da Giacomo Verde, Vania Pucci, Adriana Zamboni, Flavia d'Andreamatteo e la collaborazione di Lucio Diana e Renzo Boldrini.



Ri-frazioni

Videoteatro

Durata: 7'43"

Da: Tele-racconto in cinque quadri per sole immagini e musiche

Ri-operazioni video: Giacomo Verde

Musiche: Art of Chicago T. Monk, Tradizionali, Thaiti-Japan, Macedonia e David Byrne

Collaborazioni: Silvia Battistella

Produzione: SeStessi video - 1992

Frammenti dalla video performance di Giacomo Verde "Ri-immagini d'eco", tele-racconto per sole immagini e musica del 1992. Una performance di Vjing prima che venisse coniato tale termine. La video camera è collegata ad un piccolo monitor di cui riprende lo schermo creando così un effetto loop. Intervenendo con le mani nello spazio tra la videocamera e lo schermo Giacomo Verde crea diverse forme luminose in sintonia con le musiche scelte. All'inizio di ogni performance Giacomo diceva al pubblico "... siete venuti a teatro e adesso io vi farò vedere la televisione. Ma attenzione perché vi farò vedere una televisione che solo in teatro si puo' vedere, un viaggio dentro lo schermo, dentro la luce che genera ogni tipo di immagine."

“Tutto quello che rimane – Primo videomessaggio”

Videoteatro

Durata: 18',10"

Regia: Giacomo Verde, Michele Sambin, Pierangela Allegro

Riprese e montaggio in macchina: Giacomo Verde

Con: attori del Laboratorio Teatro Carcere Due Palazzi, Padova, 1993-94

Dipinti: “Cappella degli Scrovegni” di Giotto, Padova

Musica: Michele Sambin

Master: Hi-8

Produzione: Se Stessi Video, TAM Teatromusica

Realizzazione: 4 Ottobre 1993

Gli affreschi di Giotto per la Cappella degli Scrovegni e i detenuti del Carcere di Padova sono stati protagonisti di un dialogo suggestivo e provocatorio avviato dal Tam teatromusica dal 1993 al 1995. Insieme a Giacomo Verde vennero realizzati quattro videomessaggi per mettere in comunicazione le visioni teatrali del gruppo maschile dei detenuti con quelle di un gruppo femminile di non detenute. Ispirate agli affreschi di Giotto, a metà strada tra arte e teatro, sono state riprese le azioni, preventivamente organizzate in una partitura/sceneggiatura. Il video ha saputo rendere in elettronica il grande lavoro di Giotto, esaltando la plasticità dei volti e dei corpi, il tutto in un'atmosfera scabra esaltata dall'utilizzo dei mezzi di bassa qualità. Il risultato sono state le videomeditazioni di “Tutto quello che rimane”, confronto ravvicinato tra arte e storia che ha permesso ai protagonisti di scavare dentro di sé. Nel video i detenuti sono stati liberi di rappresentarsi; un laboratorio del sé che ha permesso ad ognuno di essi di raggiungere un proprio dialogo interno.



Acquanera Blues - il teatro della memoria

Videoteatro

Video di: Firenze Guidi, Giacomo Verde

Durata: 19'

Master: Betacam

Girato: Hi8

Editing: Media 100

Anno di produzione: 1997

Produzione: Comune di Fucecchio (FI), ELAN Wales (UK), Teatrino dei Fondi di S.Domenico. Con il sostegno della Commissione Europea nel quadro del programma Caleidoscopio

Musiche: David Murray, Rob Wyn Jones, Francesco Falorni

Arrangiamenti Vocali: Firenze Guidi

Direzione e Regia laboratorio teatrale: Firenze Guidi

Riprese: Giacomo Verde

Editing digitale: Giancarlo Torri, Giacomo Verde (presso gli studi GMM di Firenze)

Sceneggiatura: Firenze Guidi, Giacomo Verde

Performer: Flavia Arrigoni, Paola Bolelli, Giulia Cecchin, Chiara Falchi, Nicola Gentili, Benedetta Giuntini, Gloria Grazzini, Rob Wyn Jones (ELAN), Francesca Mancini, Cecilia Mantellassi (ELAN), Efisia Marongiu, Federica Morelli, Monica Mori, David Murray (ELAN), Daniele Palavisini, Barbara Taddei, Margherita Tavoni (laboratorio di Firenze Guidi).

Rielaborazione video delle azioni teatrali realizzate durante il Laboratorio condotto da Firenze Guidi a Fucecchio e nel Padule di Massarella nel Giugno del '97. Il video è stato realizzato come studio preparativo alla performance "Acqua Nera: nel sottosuolo della memoria" messa in scena nel settembre '97 nell'ambito del progetto triennale di E.L.A.N. Wales "Origini: Identità e Storia" per un Teatro della Memoria. Il video mette a confronto i giovani performer con i volti e le voci degli anziani del luogo, il contesto naturale del Padule con la "finzione scenica", la visione elettronica di Giacomo Verde con la drammaturgia performativa di Firenze Guidi, la cultura popolare con la ricerca artistica e i diversi modi di intendere la memoria sia personale che collettiva. Un video fatto di frammenti e teso ad evocare sentimenti, riflessioni e stati d'animo connessi al "ricordare".

SINTOMI - è più potente di me – tra mente e scena.

Videoteatro

Durata: 32'40"

Teatro: Fabrizio Cassanelli, Alessandro Garzella

Con: Fabrizio Cassanelli, Alessandro Garzella, Ivano Liberati, Marco Selmi

Collaborazioni: Dott. Paolo Cantoresi, Dott.ssa Consiglia Di Nunzio, Michela Pecchia, Renzia D'Inca, Letizia Pardi e Francesca Pompeo.

Canzoni: "Malafemmana" (A. De Curtis, Totò) 1951 canta Massimo Ranieri e Susana Baca (Amapola); "L'Immensità" (Mariano, Don Backy e Mogol) 1967 canta Don Backy; "Libero" (Modugno, Migliacci) 1960 canta Domenico Modugno; "Faccia di cane in questa città" New Trolls 1985



Foto dello spettacolo: "Crazy Shakespeare" Andrea Bastogi

Ringraziamenti: Maria Ines Aliverti, Sandra Lischi, Manuela Mattei, Anna Maria Monteverdi, Elisa Cecchetti, Annastella Giannelli, Giulia Nasini, Marcantonio Lunardi, Diego Passera, Paola Lattanzi, Elena Turchi, Alessandro Fantechi (Isole comprese Teatro)

Produzione: La Città del Teatro - Fondazione Sipario Toscana Con il contributo di: Ministero Beni e Attività Culturali, Regione Toscana, Provincia di Pisa,

Comune di Cascina (PI), Comune di San Giuliano Terme (PI), ASL 5 di Pisa

Lucca-Pisa 2006

L'autore ha seguito per un anno, con la sua videocamera, il laboratorio teatrale che Sandro Garzella e Fabrizio Cassanelli hanno tenuto con Marco Selmi e Ivano Liberati. Un laboratorio tra teatro e disagio mentale. La videocamera non è stata una semplice testimone, ma spesso si è trovata a far parte del gioco, a provocare azioni e ad essere oggetto di reazioni. Il video che è nato da questa esperienza - "Sintomi" - non vuole spiegare o raccontare l'evoluzione di un lavoro creativo ma piuttosto evocare gli stati d'animo e ri-provocare le riflessioni che continuamente scaturivano da questo incontro di "menti" sulla scena e di fronte alla telecamera. Il montaggio procede per analogie mentali o visive, come una sorta di flusso di coscienza, che collegando parole, impressioni, gesti ed eventi riconfigura significati apparentemente diversi da quelli originali ma comunque sintomatici di quello che è accaduto.

Ravenna Dakar

Videodocumentario creativo

Durata: 14'

Con la partecipazione: Mor Awa Niang, Luigi Dadina, Nico Garrone, Marco Martinelli, Ermanna

Montanari, Mandia Yendiaye, Giacomo Verde

Co-produzione: Teatro delle Albe, Santarcangelo dei Teatri d'Europa e l'assessorato alla cultura di Ravenna

Con il patrocinio: Regione Emilia Romagna Con il contributo: Ministro degli affari esteri

In collaborazione: Comune di Bagnacavallo

Si ringraziano: Maurizio Moreno (l'Ambasciatore d'Italia a Dakar), Nicola Firmani (Direttore dell'Istituto di cultura Italiana a Dakar), Ibou Diawarà (docente alla università di Dakar), Franca Marcato (docente alla università di Bologna), Alfredo Camerini, Claudio Cernesini, Clementine e la mitica Aminatà, le famiglie di Mor e Mandaiaie e l'intero villaggio di Etomè.

Ideazione e realizzazione: Giacomo Verde - 1990

Il video documenta il viaggio di due mesi intrapreso dalla compagnia Teatro delle Albe, di formazione Afro-Romagnola, in Senegal. Si succedono nel corso del video momenti di teatro e attimi del quotidiano tra i componenti delle "Albe-bianche" e delle "Albe-nere". Quello che traspare inoltre non è solo l'incontro tra le due componenti di diversa estrazione geografica ed etnica ma anche l'incontro tra culture diverse che trovano come punto di incontro e dialogo il teatro come forma di espressione artistica e pratica nel quotidiano.

Ferro Mite

Videodocumentario creativo

Durata: 19'35"

4 su 6 (versione corta)

Produzione: Cedeta e Blow up Audiovisivi; Regione Veneto (Dipartimento per l'artigianato)

Con la partecipazione dei maestri: Serge Marchal (Francia), Alfred Habermann (Germania), Tome Joyce (Stati Uniti), Walter Suter (Svizzera), Josef Mück (Cecoslovacchia), Archim Kühn (Germania)

Assistenti di Fucina: David Charousek (Cecoslovacchia), Jan Michel (Francia), Alfred Habermann Junior (Cecoslovacchia), Jan Komarek (Cecoslovacchia), Alfons Plasil (Cecoslovacchia)

Consulenza artistica: Toni Benetton, Simon Benetton, Ada Allegro, Franco Batacchi

Soggetto: Giacomo Verde, Romano Toppari, Roberto Brugnoli

Fotografia: Remo Vertieri

Assistenza di studio: Mauro Pizzato

1^ Cameramen: Remo Veritieri - Cameramen: Germano Franco, Massimo Conte

Montaggio: Remo Vertieri

Musiche a cura di: "Tubi Forti"

Si ringraziano: Gabriele Curtolo, Lorenzo Gazzola, Stefania Bertacco, Marie Ann Morrison

Realizzazione: Blow up Audiovisivi - Treviso 1991

Nei giorni 21, 22, 23 Settembre del 1990, sei tra i più importanti artisti del ferro battuto si sono incontrati a Vittorio Veneto (TV) per una dimostrazione di lavoro. In questo video compaiono gli artisti Alfred Habermann e Achim Kuhn (Germania), Tom Joyce (Stati Uniti) e Josef Mück (Cecoslovacchia). Con le riprese effettuate in quei giorni è stato realizzato Ferro Mite: sei video-ritratti, ognuno con colonna sonora originale e tecnica di montaggio diversa, dei quali quattro compaiono in questa riduzione. Quasi dei videoclip. Il video analizza lo scrupoloso lavoro di questi artisti, intenti a manipolare il ferro. Ogni attimo di questa attività viene reso allo spettatore nei minimi particolari, in modo da esaltare le varie fasi dell'operazione. La nostra visione viene plasmata proprio come questi artisti forgiavano il materiale nelle proprie mani.

Gente ugualmente

Video documentario creativo

Durata: 22'15"

Digital Video

Produzione: Se Stessi Video, Comitato Contro la Guerra di Treviso 2000

Testi: B. Berecht (1939)

Con: Egidio di Renzo, Vera Novakovic, Sonia Pastrello, Gabriele Sossella

Riprese: Giacomo Verde

Montaggio: AVID, Giovanni Adorni

Si ringrazia: La Banca del tempo di Treviso, la famiglia Novakovic, lo studio ReseT di Lucca, tutte le persone che stanno contribuendo alla realizzazione di questa piccola missione di pace.

Treviso-Lucca 1999/2000

Video realizzato al seguito di una ong in Serbia. Il viaggio intrapreso e ripreso da queste persone ci porta a confrontarci con un lungo dialogo e dibattito con la storia, un continuo confronto con le persone che incontriamo mentre il paesaggio e le parole di una poesia di Brecht fanno da cornice. Siamo chiamati ad un continuo paragone con la storia che viene quasi imposta allo spettatore, convocato dai diversi colloquianti a un risveglio mentale; la sua partecipazione diventa quasi una condizione primaria in questo viaggio che lo trasforma in testimone. Trattare un fatto storico significa farlo continuare a vivere, evitare che si perda nell'oblio. Il video fa riaffiorare "ciò che è stato" e ciò che continua e continuerà a significare anche per chi non ne è stato diretto testimone.

Solo Limoni

Videodocumentario creativo

Durata: 44':35"

Regia: Giacomo Verde

Produzione: ShaKe Edizioni Underground, Reset, Se Stessi Video

Composizione video: Mauro Lupone, Uliano Paolozzi Balestrini, Elena Recchia, Giacomo Verde, Lello Voce

Riprese video: Giacomo Verde (giac), Teresa Paoli (ze) - Italy.IndyMedia - Uliano Paolozzi Balestrini, Pulika Calzini, Luca Tomassini, Tiziano, Lorenzo, Edoardo, Philippe, Vincent, Florence etc. - SocialPlus, Fluid video crew, Digipresse - Elena Recchia (bobò), Umberto Sebastiano, Francesco Villa - D.INK

Testi: Giacomo Verde, Lello Voce, Patrick Chaamoiseaux, Miguel Cervantes de S., Elio Pagliarani, Bertold Brecht, Piero Jahier, Roque Dalton, Elemire Zolla

Voci fuori campo: Giacomo Verde, Lello Voce

Foto: Mirco Del Carlo

Musica originale: Mauro Lupone

Montaggio video: Francesco Pera Turrini, Federico Carmassi

Genova 2001

*Qui delle divertite passioni
per miracolo tace la guerra,
qui tocca anche a noi poveri la nostra parte di ricchezza
ed è l'odore dei limoni.*

Eugenio Montale

Il video è composto di 13 episodi che raccontano alcuni momenti delle giornate di Genova. Dal clima della Zona rossa alle cariche della polizia sul corteo del 21 luglio, alla situazione attorno al corpo di Carlo Giuliani in Piazza Alimonda. Le riprese sono una selezione di immagini girate da Giacomo Verde e da altri videomaker indipendenti collegati a diversi gruppi. L'intenzione del video è di raccontare quello che i mezzi di informazione non riescono a mostrare perché imprigionati nelle regole della comunicazione-spettacolo e dello scoop. Così molti episodi sono commentati da testi di "poesia militante" in modo da fornire spunti riflessivi che vadano oltre la contingenza dei fatti, e altri usano immagini "effettate" (ralenty, velocity ecc.) e un commento sonoro originale in modo da andare oltre il dato documentaristico comunque presente. Un video che vuole essere un strumento di riflessione emotiva e politica, per le



varie componenti del movimento anti-g8, sulle diverse questioni emerse dalle giornate di Genova.

Demo Minimal TV

Videodocumentario creativo

Durata 7'

Digital video

Produzione: Quinta Parete Network: Federico Bucalossi (camera, mixer, art computer), Vanni Cilluffo (conduttore), Francesco Galuzzi (inviato, video box), Claudio Parrini (internet box manager), Giacomo Verde (camera, television guru)

Collaboratori: Vania Pucci, Alessandro Barbadoro, Gabriele Coassin, Fabio Fuser, Rossano Monti, Davide Bianco, Walter Bencini e Michele Conti

Frammenti tratti dalle trasmissioni: Festival Multiscena Vinci 1996, Rassegna Under trenta Empoli 1996, Sacra di Santa Agata Fossalunga 1997, Mostra d'arte Something old... S.Giovanni v.no 1999

Montaggio video: Francesco Pera Turrini, Studio Reset

Musiche: Nobukazu Takemura

Regia: Giacomo Verde e Claudio Parrini

Lucca 2001



La Minimal TV è la televisione più piccola del mondo: trasmette i suoi programmi via cavo (o con un trasmettitore a raggio corto) su alcuni monitor disposti per strada o in alcuni luoghi pubblici (fondamentale per il funzionamento della performance è la scelta dei luoghi dove dislocare studio, video box e monitor, luoghi che devono essere già fortemente connotati come punti di riferimento per la “comunità” con cui la Minimal TV dovrà interagire). Può funzionare in occasione di sagre di paese, mostre d'arte, promozioni commerciali all'interno di ipermercati, eventi di strada, scuole, feste private, matrimoni, situazioni insomma dove si svolge un evento che coinvolge in maniera particolare i partecipanti. La funzione della Minimal TV diventa quindi quella di “dimostrare” che ogni performance può trasformarsi, artigianalmente, in un evento televisivo, nel quale però, a differenza di quanto avviene nella tv, il pubblico viene realmente coinvolto fino a diventare protagonista e produttore della trasmissione televisiva. I temi e l'orario di trasmissione possono adattarsi ad ogni tipo di esigenza: dal serio al comico, dal commerciale al politico, dallo sperimentalismo artistico alla didattica. “La tv è di chi la fa” è la filosofia che anima il progetto, e con la Minimal TV chiunque, almeno per un giorno, potrà realizzare la sua rete.

S'era tutti sovversivi

(dedicato a Franco Serantini)

Videodocumentario creativo

Durata: 56'

Master: Betacam (girato in MiniDV)

Produzione: Biblioteca Franco Serantini - archivio e centro di documentazione di storia sociale e contemporanea (Pisa) BFS Edizioni soc. coop. a r. l.

Regia: Giacomo Verde

In collaborazione con: Michela Bacchi, Federica Benvenuti, Sara Cattani, Elena Giannoni, Irene Tedeschi

Progetto realizzato nell'ambito di uno stage coordinato dalla prof.ssa Sandra Lischi (Università di Pisa, Facoltà di



Lettere, corso di laurea in Cinema, Musica e Teatro)

Montaggio AVID: Giovanni Adorni - Studio ReseT Audiovisivi

Musiche: canzoni di lotta e ballate popolari anni '70 e Compagnia d'Arte Drammatica

Testimonianze: Loredano Barbuti, Giovanni Bonfanti, Rita Breschi, Giovanni Buffa, Antonino e Emma Caleca, Otello, Sauro e Soriano Ceccanti, Luciano e Valeria Della Mea, Maria Letizia Episcopo, Roberto Favilli, Sergio Gattai, Amleto Guidi, Arnaldo Massei, Othon Megalofon, Elena Mezzetti, Piero Nissim, Michele Olivari, Rolando Paolicchi, Floriano Pardi, Riccardo Pellegrini, Claudia Petrongolo, Angelo Rossi, Amedeo Salvestroni, Adriano Sofri, Corrado Stajano

Consulenza storica: Franco Bertolucci

Contributo alla realizzazione: Francesco Moretti, Sebastiano Ortu, Massimiliano Bacchiet

Hanno inoltre contribuito: Paolo Baschieri, Giovanni Cardinali, Gian Mario Cazzaniga, Stefano De Ranieri, Maurizio Fanelli, Enrico Ghelardi, Sandra Lischi, Alessandra Peretti, Mariella Rietti, Alessandro Scarpellini

Fonti iconografiche: Archivio Fotografico della Biblioteca Franco Serantini

Fondi: Luciano Della Mea; Giovanni Sorbi; Antonio Vinciguerra; Federazione Anarchica Pisana; Archivio Privato Carlo Martini; Archivio Cinematografico Privato Mario Benvenuti

Pisa-Lucca, maggio 2002

Il giovane anarchico Franco Serantini morì nel carcere di Pisa, la mattina del 7 maggio 1972, a causa delle botte ricevute durante il suo arresto. Lo presero sui lungarni, al margine degli scontri per la manifestazione organizzata da Lotta Continua contro il comizio del "fascista" Niccolai. I poliziotti colpevoli della sua morte non vennero mai individuati e condannati. A Pisa è una storia che tutti conoscono. Il video cerca di ricostruire, attraverso diverse testimonianze e i materiali degli archivi della Biblioteca Franco Serantini, "l'aria che tirava" in quei primi anni '70 e i momenti centrali della vicenda: che musica si ascoltava, l'organizzazione del Mercato Rosso, l'attivismo politico, gli scontri con la polizia e la figura di Franco attraverso il racconto di chi lo conosceva. Il video racconta un'Italia lontana che con quella odierna poco ha a che fare, se non il fatto di essere in continuo faccia a faccia con il potere; è una raccolta di memorie che il tempo non deve far cancellare ma renderle eterne nel loro eterno vivere.

Questioni d'ascolto

Videodocumentario creativo

Durata: 27'

Digital Video

Regia: Giacomo Verde

Aiuto regia: Marcantonio Lunardi

Montaggio: Marcantonio Lunardi e Giacomo Verde

Riprese video: Giacomo Verde, Emiliano Campagnola, Stefano Cormino

Riprese audio: Marcantonio Lunardi

Musiche: Luigi Cinque, Hypertext O'rchestra

Organizzazione: Monica Passoni MFRS

Produzione: MFR5, Dromedari.org

Saturnia-Lucca 2006

Intervista al musicista Luigi Cinque. Il video ci porta in un'atmosfera lontana da qualsiasi tipo di interferenza esterna, dove il tempo trascorre piacevolmente tra parole e musica. Introducendo per prima cosa il proprio pensiero

sull'ascolto, il musicista afferma che tra le tante sue caratteristiche c'è quella di essere «l'anima fondamentale della musica creativa; l'ascolto è l'anima fondamentale della musica di insieme, l'ascolto è l'anima fondamentale della nostra contemporaneità». Luigi Cinque si racconta tranquillamente in questo avvicinarsi di parole e performance. La poetica del musicista viene quasi messa a nudo da questa sequenza di immagini sonore, che rivelano allo spettatore le diverse anime della sua musica.

Fine Fine Millennio

Videoarte

Durata: 10'

Regia, riprese VHS e montaggio: Giacomo Verde

Musica: P. Tchaikovsky

Master: Umatic

Realizzazione: 1984/87/88

Produzione: Se Stessi Video, Blow Up audiovisivi

Le immagini video si possono considerare come la memoria dello scorso fine millennio. L'amnesia pare essere l'unica via di scampo per superare una coscienza razionale troppo devastante, e per lasciare il posto ad una coscienza più profonda (biologica quasi) fatta di lampi pittorico-elettronici piuttosto che di "telegiornali".

Il video è stato realizzato prima in VHS, disegnando sullo schermo TV e riprendendolo, come una lunga soggettiva con didascalie tipo film muto; è stato poi rielaborato al mixer video passandolo al 3/4 Umatic, ricercando le potenzialità astratto-pittoriche delle "realistiche" immagini televisive. Questo video (primo video "importante" di Giacomo Verde) è stato presentato in molte rassegne di video-arte ed è "purtroppo" tornato alla ribalta ogni volta che si è parlato di guerra e televisione.

Gabrio casa sua

Videoarte

Durata: 4'

Produzione: Se Stessi video

Grassina, Firenze 1984

Video interamente montato in macchina. E' il ritratto dell'artista fiorentino Gabrio Zappelli attraverso la ripresa della sua abitazione e la ricostruzione postuma di un dialogo avvenuto prima delle riprese. Il video guida lo sguardo dello spettatore nelle stanze della casa dell'artista, la macchina da presa sembra svincolarsi in un infinito girovagare tra i meandri della mente e le opere sparse nell'abitazione. Il dialogo che si sente nel corso della ripresa è un continuo allontanarci da una quiete possibile,

che porta a uno straniamento in noi e nella nostra stabilità: un giramento di testa provocato dal continuo muoversi del mezzo di ripresa che simula la condizione di un ipotetico visitatore nella casa-autoritratto di Gabrio Zappelli.



WDR Mari

Videoarte

Durata: 3'37"

Mülheim-tv 1984

Canzone: Maria Mari di Russo Capua 1989

Produzione: Blow up e Se Stessi video

Silea-Treviso 1988

Il video è un omaggio a Nam June Paik, padre indiscusso della videoarte. E' stato realizzato durante un viaggio in Germania cambiando la sintonia dei canali tv a ritmo di valzer, lo stesso ritmo della canzone "Maria Mari" che e' stata successivamente sovrapposta alle immagini assieme alle scritte che ne giustificano il senso. Si mette così in scena una veloce metafora di quella che era la videoarte delle origini. I colori e le distorsioni rimandano ai primi studi sulle immagini elettroniche fatte da Nam June Paik, mentre l'ironia della dedica "agli artisti emigranti" ne ricorda lo spirito dissacrante che ha accompagnato molte sue opere.



Stati d'animo

Videoarte

Durata: 3'

Paint Box

Da: Stati D'animo, trittico di Boccioni (gli addii, quelli che vanno e quelli che restano)

Art director: Tiziana Vasta

Operatore Harry: Giorgio Esposito

Sonorizzazione: Pino Pinna

Canzone: "Dime Adios" di Orefiche

Si ringraziano: Roberto Mazzi, Raffaella Ottaviani, Flavia D'Andreamatteo, Carlo Infante, Paolo Modugno

Realizzazione: Eta Beta

Produzione: Eta Beta - 1990

Il video è l'animazione in computer grafica del Trittico Futurista "Stati d'animo" di Boccioni. Si è cercato di rendere visibili i movimenti rappresentati dalle pennellate del pittore ... quello che si muoveva dietro i suoi occhi mentre cercava di rappresentare gli stati d'animo degli addii in una stazione, di quelli che partono sul treno e di quelli che restano sotto la pioggia... il tutto accompagnato da una languida canzonetta sudamericana. Per i futuristi non c'era differenza tra arte colta e arte popolare.

"Stati d'animo" è una dimostrazione delle molteplici possibilità offerte dalla videoarte per animare ciò che a volte è possibile rendere vitale solo nella nostra mente. Una scrittura visiva che guida i nostri occhi nel suo scorrere, una pittura virtuale che rende vivo lo spazio in cui le immagini pittoriche sono libere di muoversi in una nuova dimensione.



Vanità de vanità

Videoarte

Durata: 2'07"

Produzione: Se stessi video

Musiche: Canzone della vanità

Treviso - 1991

Video "fatto in casa", montato interamente in macchina. Una riflessione sull'antico tema della "vanitas" popolare rapportato alle brillanti trasmissioni pubblicitarie.

«La tv non esiste», questo ribadisce in continuazione il "Tecknoartista"; e quale miglior modo se non quello di "svelarla" per rendere il concetto di nuovo presente, ironizzandoci sopra con questa canzoncina che sberleffa la vanità?

«E se in feste, giuochi e canti / Passi i giorni tutti quanti, / Alla morte, che sarà? / Ogni cosa è vanità.»

Le "figurine" televisive scorrono davanti ai nostri occhi in un continuo alternarsi, "incrostate" da un ironico teschio virtuale come a simboleggiarne il reale sotto testo continuamente trasmesso: la paura della morte



Esterno Lento

Videoarte

Durata: 4',17"

Girato: Hi8

Produzione: Se Stessi video

Musiche: Povera patria di Franco Battiato

Silea, Treviso 1991

Un atipico video-clip sulle note di "Povera Patria" di Franco Battiato. La videocamera esplora un esterno urbano rivelando le similitudini estetiche, poetiche e concettuali tra un momento del quotidiano, apparentemente insignificante, ed una riflessione politica più generale.

«Voglio sperare che il mondo torni a quote più normali / che possa contemplare il cielo e i fiori, / che non si parli più di dittature / se avremo ancora un po' da vivere...»

Lo scorrere lento davanti ai nostri occhi di questo paesaggio è un input di riflessione cui ci conducono sia il video che la canzone di Battiato.



Residenze Temporanee - Tracciando Memorie Multiformi

Videoarte

Durata: 16'31"

Produzione: Fondazione Teseco per l'arte

Ideazione e direzione artistica: Giacomo Verde

Realizzazione: Giacomo Verde, Theleme Creazioni Associative

Regia: Giacomo Verde

Riprese: Alessandro Barbadoro, Ornella Barreca, Giacomo Verde
Operatore Steadicam: Pippo Ciliberto
Performer: Giovanni (Vanni) Cilluffo
Installazioni: Gabriele Sossella
Musica: Massimo Cittadini
Produzione creativa: Ornella Barreca
Osservazione creativa: Anna Maria Monteverdi
Post-produzione: Montagni Audiovisivi, Firenze
Editing Media 100: Sandro Nardoni
Elaborazioni After Effects: Maurizio Montagni
Colore PAL. Master in DV2
Giugno-Settembre 1998
DIARIO - Testi: Anna Maria Monteverdi - Fotografie: Jacopo Benassi - Grafica: Gabriele Sossella
Post-script: Lello Voce - Edizioni Sestante, Ascoli Piceno, 1998 - Novembre 1998

Il progetto “Residenze temporanee” si è basato sulla creazione di due oggetti di memoria su due diversi supporti in grado di richiamarsi e concatenarsi l’un l’altro: un video e un libro. I soggetti messi in memoria sono stati gli edifici della futura fabbrica Teseco 3 (attraverso il video) nell’attuale stato di attesa e la modalità di creazione della memoria stessa (attraverso un libro). Giacomo Verde ha chiesto ad alcuni artisti amici e al gruppo di “Theleme creazioni associative” di abitare per alcuni giorni gli spazi della futura azienda per realizzare, sotto la sua direzione, una memoria video sullo stato temporaneo degli ambienti e sugli stati d’animo ad essi collegati.

Messaggio per l’angelo della storia

Videoarte

Durata: 4’

Produzione: Se Stessi Video

Bari - 2002

Quattro minuti di zapping televisivo, di una possibile qualsiasi giornata. Il presente, il passato e il futuro sempre presenti. Sullo schermo del televisore si riflettono immobili i palazzi visti dalla finestra. Si mescolano così le “visioni” di queste due “finestre” sul mondo in un continuo gioco di ricontestualizzazione reciproca di significato. E’ un messaggio per “L’angelo della storia” di Walter Benjamin che scriveva “L’angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l’infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che egli non può più chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta”.



Propaganda eutopica

Tre video nati per propagandare la filosofia del progetto EutopiE, progetto di comunicazione artistica sull'utopia e sulle nuove utopie possibili. Grazie alla fine delle grandi Utopie finalmente stanno nascendo "luoghi felici" in cui non si aspetta un "futuro mondo migliore" ma si creano ora-e-qui condizioni di giustizia sociale, politica ed economica. Senza farsi annichilire dalla "mancanza di futuro" che continuamente ci viene propagandata dai mezzi di comunicazione ufficiali. Ribellandosi a chi dice che non sono possibili altri mondi. Il futuro è già qui, basta volerlo vedere e creare. Scopo di EutopiE è la realizzazione di attività artistiche, e di comunicazione, di ogni genere (dalla performance al video, dalla conferenza allo spettacolo, dalla musica al libro...) attraverso laboratori, eventi e processi creativi in qualsiasi contesto sia possibile. L'idea ha preso spunto da un'attività didattica di video-teatro con alcuni studenti del Corso multimediale dell'Accademia di belle arti di Macerata.

I 3 video si chiamano: "So...", "5116 Maya sul mondo che verrà" e "Ora".

SO...- propaganda Eutopica n. 01

Videoarte

Durata: 11'43"

Produzione: Dromedari.org

Testo tratto da "Calderon" di P.P. Pasolini

Voce: Roberta Biagiarelli

Video realizzati dagli studenti del corso di video-teatro 2003-2004 Accademia di Belle Arti di Macerata

Musiche: Aphex Twin "Raising The Titanic (Big Drum Mix)"; Subsonica "Liberi tutti"

Assemblaggio finale: Giacomo Verde - Lucca 2007

"SO... propaganda Eutopica n. 01" è il riassetto dei materiali video realizzati per la performance "SO..." realizzata dagli studenti del corso di Video-teatro 2003-2004 dell'Accademia di Belle Arti di Macerata. Primo video della trilogia del Progetto Eutopie, parte da una foto dell'Olocausto che via via, nel corso del video, viene sottoposta a una metamorfosi significativa di questa immagine simbolica. Inizialmente vediamo estrarre il singolo personaggio che si trova in piedi dall'immaginario

comune, legato alla tragedia dell'olocausto, per collocarlo in varie posizioni nell'immaginario odierno a seconda delle situazioni; il personaggio infatti verrà accostato a una serie di luoghi comuni, come ad esempio un camion della coca-cola. Poi il video viene concentrato su una serie di fatti attuali, che mostrano come possibili utopie siano facilmente realizzabili attraverso l'impegno comune e da parte di chi soprattutto ne ha veramente la facoltà o l'autorità; illustra e dimostra come alcune delle molte utopie siano possibili ora.

5116 MAYA sul mondo che verrà - propaganda Eutopica n. 02

Videoarte

Durata: 12'26"

Produzione: Dromedari.org

Liberamente tratto da "Il diritto al delirio" di Edoardo Galeano

Video realizzati dagli studenti del corso di video-teatro 2002-2003 Accademia di Belle Arti di Macerata

Musiche: Nobukazu Takemura, Paolo Ravaglia



Link Web Propaganda Eutopica



Assemblaggio finale: Giacomo Verde - Lucca 2007

“5116 MAYA sul mondo che verrà, propaganda Eutopica n. 02” è il riassetto dei video utilizzati per la performance “Maya 5116, sul mondo che sarà” realizzata dagli studenti del corso di video-teatro 2002-2003 dell’Accademia di Belle Arti di Macerata. Si tratta del secondo video della trilogia del progetto Propaganda Eutopica.

Fin dall’inizio chi guarda questo video viene coinvolto in alternarsi fluidi di una serie infinita di immagini che, come particelle d’acqua - accompagnate inizialmente anche dal suono che produce questo elemento -, danno luogo a una serie di quesiti che interrogano in continuazione lo spettatore. Quello che vediamo svolgersi e prendere forma in questo video è una possibile utopia che esplora un ipotetico mondo diverso da quello conosciuto cercando continuamente di rendere partecipe chi lo guarda, interrogandolo e chiedendogli se sia un delirio quello che gli viene proposto.

ORA - propaganda Eutopica n. 03

Videoarte

Durata: 11’30”

Produzione: Dromedari.org

Con: Edoardo Galeano

Immagini video: Francesco Menconi, Alessia Cretone, Fabio Grillini, Stefano Cormino, Giacomo Verde

Video-Flash: Luca Ribichini, Marco Bernardini, Marco Agostinelli, Stefania Rascion, Marica Violini

Musiche: Nobukazu Takemura, Paolo Ravaglia, The Chemical Brothers

Assemblaggio finale: Giacomo Verde - Lucca 2007

“ORA, propaganda Eutopica n. 03” è il riassetto dei video utilizzati nella performance “Cercando Utopie” che ha debuttato al Teatro Dimora di Mondaino nel 2004 e di un video realizzato da un gruppo di studenti del corso di video-teatro 2004-2005 dell’Accademia di Belle Arti di Macerata. Il tutto inframmezzato da una breve intervista a Edoardo Galeano sull’utopia. Il video, terzo nella trilogia del Progetto Propaganda Eutopica, diventa per lo spettatore una veloce presentazione dell’utopia, che è stata, attraverso le immagini e le scritte che designano grandi personaggi appartenuti all’utopia del mondo tra cui Gandhi, il Che e altri, una veloce trasformazione visiva, quasi a proporre un rapido aggiornamento alle persone che stanno osservando il video.

È meglio morire che perdere la vita

Videoarte

Durata: 34’30”

Trittico video: Giacomo Verde

Disegni: Robert Rebotti

Poesie/Voce: Lello Voce

Musiche: Frank Nemola (elettronica), Luigi Cinque (sax soprano), Paolo Fresu (tromba), Michael Gross (tromba flicorno), Luca Sanzò (viola)

Lucca 2008

Trittico video sui testi di Lello Voce, con le musiche di Frank Nemola e i disegni di Robert Rebotti, per il libro e DVD di Lello Voce “L’esercizio della Lingua”. Tre visioni poetiche nell’era catodica della catalessi: Rap di fine secolo e millennio; Canzone del Maggio (A poetry Discover); Lai del ragionare lento.



Video nato su richiesta di Lello Voce per illustrare le sue poesie “rappate” da lui stesso sulle musiche composte da Frank Nemola. Robert Rebotti ha creato appositamente i disegni seguendo le proprie suggestioni e le indicazioni di Giacomo Verde che li ha ripresi in modo da creare per ognuno dei tre poemi che compongono il trittico una specifica modalità di montaggio. L'intento è quello di creare un'opera di video poesia attraverso dei disegni e una ripresa che permetta una percezione più attenta e profonda del complesso testo poetico.

Che liberi siam già

Videoarte

Durata: 13'01”

Video colore sonoro

Produzione: Se Stessi video

Musiche: Live in Punkow dei CCCP; Gruppi di Maggerini di Grosseto

Lucca 2009

Lo spirito del Punk esisteva già nella cultura popolare. E la festa dei Maggerini di Braccagni lo rinnova. «Viene l'inverno / comincia a nevicare / 'l ricco 'n poltrona, 'l povero a lavorare. / Cielo mare e terra / che ci appartiene a tutti / su compa' che liberi siam già, / che liberi siam già, che liberi siam già.»

Lo spirito del Punk in questo video è associato alle antiche feste del Maggio, dove le canzoni popolari sono contrapposte all'intervista rilasciata negli anni '80 a Radio Popolare dai CCCP. Le immagini della festa popolare seguono, grazie all'intervento effettuato dall'artista, l'andamento della musica del gruppo punk italiano.

Si sussegue per tutto il video un'alternarsi di diversi livelli che passano in trasparenza tra l'intervista, la canzone dei CCCP, la festa riproposta con i propri suoni e un naturale mixaggio tra le varie componenti; l'andamento coinvolgente del montaggio trasmette tutta l'anima della festa. Il ritmo delle immagini prende piena forma con la trascendente canzone finale del giovane gruppo dei maggerini. Il video si riassume nella frase iniziale dell'intervista dove viene affermato che ciò che interessa è «l'anima di chi suona, non la qualità dello strumento».

L'ecosistema

Videoarte

Durata: 3'19”

Musiche: L'Ecosistema di Andrea Carboni

Produzione: Redbirds Recordings

Il videoclip accompagna la canzone di Andrea Carboni, che nei suoi versi analizza un ecosistema che sappiamo essere uno spazio ben delimitato, piccolo nelle dimensioni e che implica complesse interazioni tra gli organismi e l'ambiente stesso. Tra trasparenze, luci e diversi schemi che vengono contrapposti davanti allo schermo si crea un disagio della vista, come a contrapporre quel buio cantato a quello invece virtualmente rappresentato da Giacomo Verde.



Nit de festa i Sirenes

Videoarte

Durata: 6'

Video, colore, sonoro

Festa Major de Gràcia

Produzione: Se Stessi videocell

Barcellona, Spagna 2010

Il video, girato dall'artista con il suo cellulare, mostra uno dei "videosaluti" ripresi nel suo viaggio a Barcellona, in cui riporta le sue visioni sulla festa. La videocamera si presta a diventare un filtro tra l'oggetto di indagine, in questo caso la festa popolare catalana, e ciò che l'artista ne vuole far trasparire, trasformandolo con i vari filtri imposti poi alle sue riprese. Veniamo immersi in una miriade di forme che sembrano volersi nascondere dietro il fascino dei colori tipici dell'atmosfera carnevalesca, festose in qualunque momento del giorno. La nostra mente viene soggiogata dagli infiniti effetti, confusioni spazio-temporali che ci fanno perdere nei ricordi dell'artista, giocati su più livelli come a farci immergere nelle diverse situazioni incontrate, plasmate dal suo sguardo attraverso l'uso e l'accentuazione del colore, che suscitano effetti stupefacenti. La musica - quella originale registrata in diretta, al limite sfumata o integrata dai rumori di fondo - rappresenta quasi un punto fermo da seguire per non perdersi in questo labirinto di visioni. Una notte di festa e sirene, nella notte di Gràcia.



Sulla Rosa dei venti / il segno dei tempi

Videoarte

Durata: 2'26"

Con: Tommaso Verde e Carles Cañellas

Poetry videocell: Giacomo Verde

Produzione: Se Stessi videocell

Montserrat 2010

Il rumore del vento e un panorama di montagna. Tutto intorno solo natura. Anche se c'è una grande antenna. L'occhio la ignora, si perde oltre e non sa bene cosa seguire. Poi inaspettato appare seduto su una grande Rosa dei venti, come se fosse un tavolo o un piedistallo, un bambino con occhiali da sole!! E legge un giornalino a fumetti ignorando il panorama che lo circonda. Indifferente al vento. L'ombra di chi riprende la scena svela una complicità forse inaspettata. E un'altra indifferenza del bambino. Poi si vede bene un'altra persona accovacciata, sorride e chiama con un cellulare, una bottiglietta d'acqua appoggiata a terra... la sorpresa cerca voce e senso... Sulla Rosa dei venti il segno dei tempi...



Opere in mostra



Video Installazione “Dopo l'omicidio – Genova 2001” - 2010

(1 stampa su tela, 2 lettori DVD, 2 videoproiettori, 1 sagomatore)

Installazione video in memoria dell'uccisione di Carlo Giuliani durante il G8 (a Genova il 20 luglio 2001). Una stampa centrale “congela” la ripresa video di alcuni eventi accaduti attorno al sangue di Carlo Giuliani poco dopo la rimozione del cadavere. Ai lati della stampa due videoproiezioni a rallentatore ripropongono [la sequenza](#) di quei momenti: sul lato sinistro seguendo il normale flusso temporale, mentre sul lato destro in senso inverso. Le immagini sono tratte dall'episodio “Non calpestare le aiuole” girato da Giacomo Verde per “Solo Limoni”.





Berlusconi non esiste - 100 x 120 - acrilico su tela - 2010

Ciclo “Berlusconi non esiste”

Elaborazione pittorica di due foto di cronaca di Berlusconi ferito, a seguito dell'aggressione subita nel dicembre del 2009 in Piazza del Duomo a Milano. [E' un progetto artistico di rivolta iconica.](#) Nessuna immagine può essere intoccabile. Le immagini non significano niente ma il potere politico attuale si fonda principalmente sul culto della propria immagine. Modificare una sua immagine vuol dire esercitare il proprio diritto d'espressione.





Economia Creativa - 100 x 120 - acrilico su tela – 2010



Ceci n'est pas Berlusconi - 100 x 120 - acrilico su tela – 2010

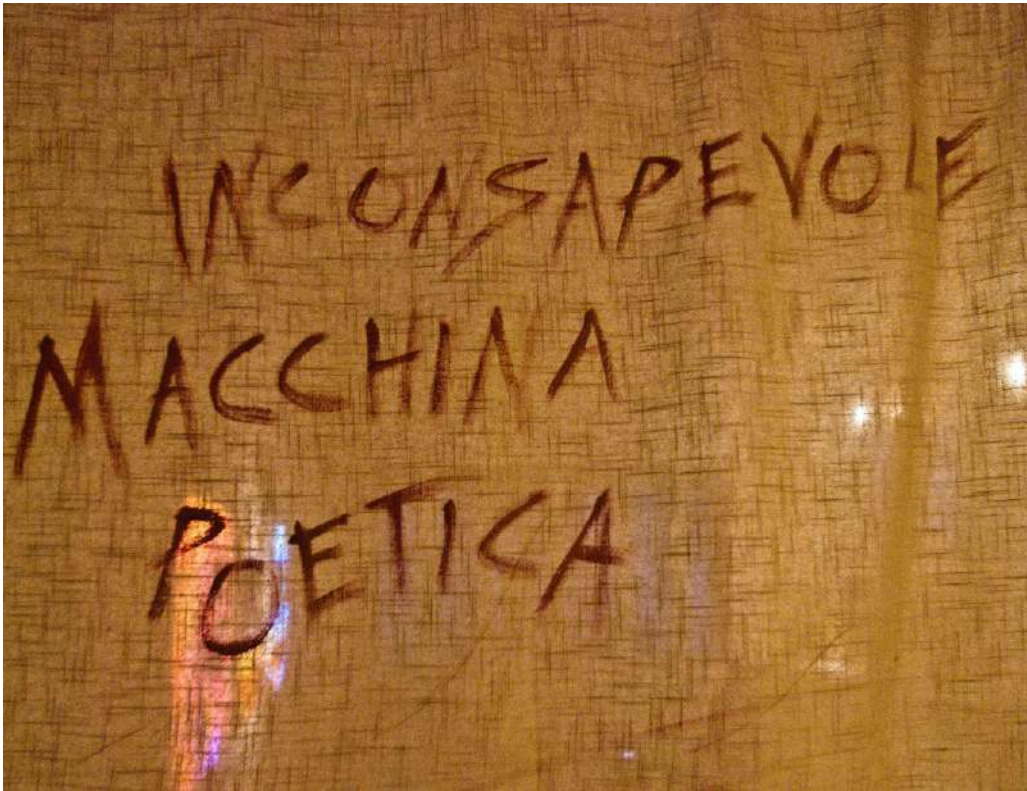


Incidente sul lavoro - 100 x 120 - acrilico su tela – 2010



Game Over dei ricchi – 100 x 150 – acrilico su tela – 2011
Opera realizzata con [performance di video-pittura](#) durante l'inaugurazione della mostra





Inconsapevole macchina poetica: sull'utopia. Dedicata a Julian Beck e al Living Theatre

(Installazione interattiva - programma su computer - 2004)

Giacomo Verde : ideazione e domande - Massimo Magrini: software - Mauro Lupone: suono)

Installazione interattiva che fa parte di un [ciclo di lavori analoghi](#) dedicati a personaggi le cui utopie hanno inciso profondamente sulla realtà (Julian Beck e il Living Theatre, San Francesco d'Assisi, Subcomandante Marcos e EZLN, Mohammad Yunus e Grameen Bank)

Una situazione apparentemente familiare attende il visitatore: una tastiera e uno schermo, una sedia su cui sedersi. Ciò che incontra è un'interfaccia immediata e silente: si tratta di leggere e di scrivere, rispondendo ad alcune domande. Se il visitatore decide di non sottrarsi al chiedere, se entra nel gioco, attraverso le sue risposte innescherà un inconsapevole processo poetico.





Maratona Verde

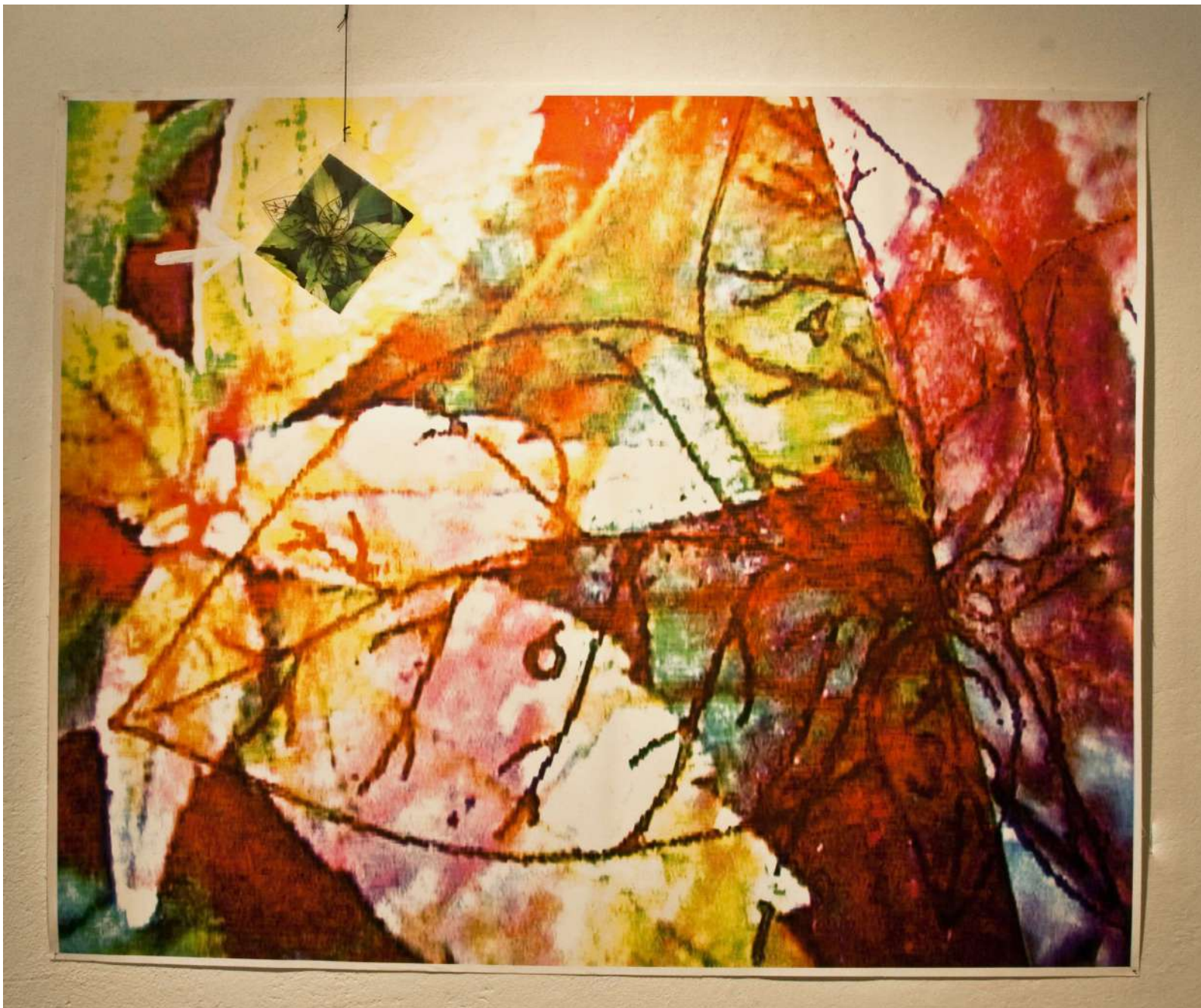
Postazione proiezione video in loop durata 7h 46'.

Selezione del corpus di opere di Giacomo Verde curata da Marco Maria Gazzano. Presentata la prima volta a [SPAM! Spazio per le arti performative contemporanee, Lammari \(LU\)](#), nel novembre 2009. Una testimonianza della sfaccettata attività dell'artista, aperta alla contaminazione e all'attraversamento di generi e di linguaggi, tra Video Teatro, Videodocumentario Creativo e Videoarte.





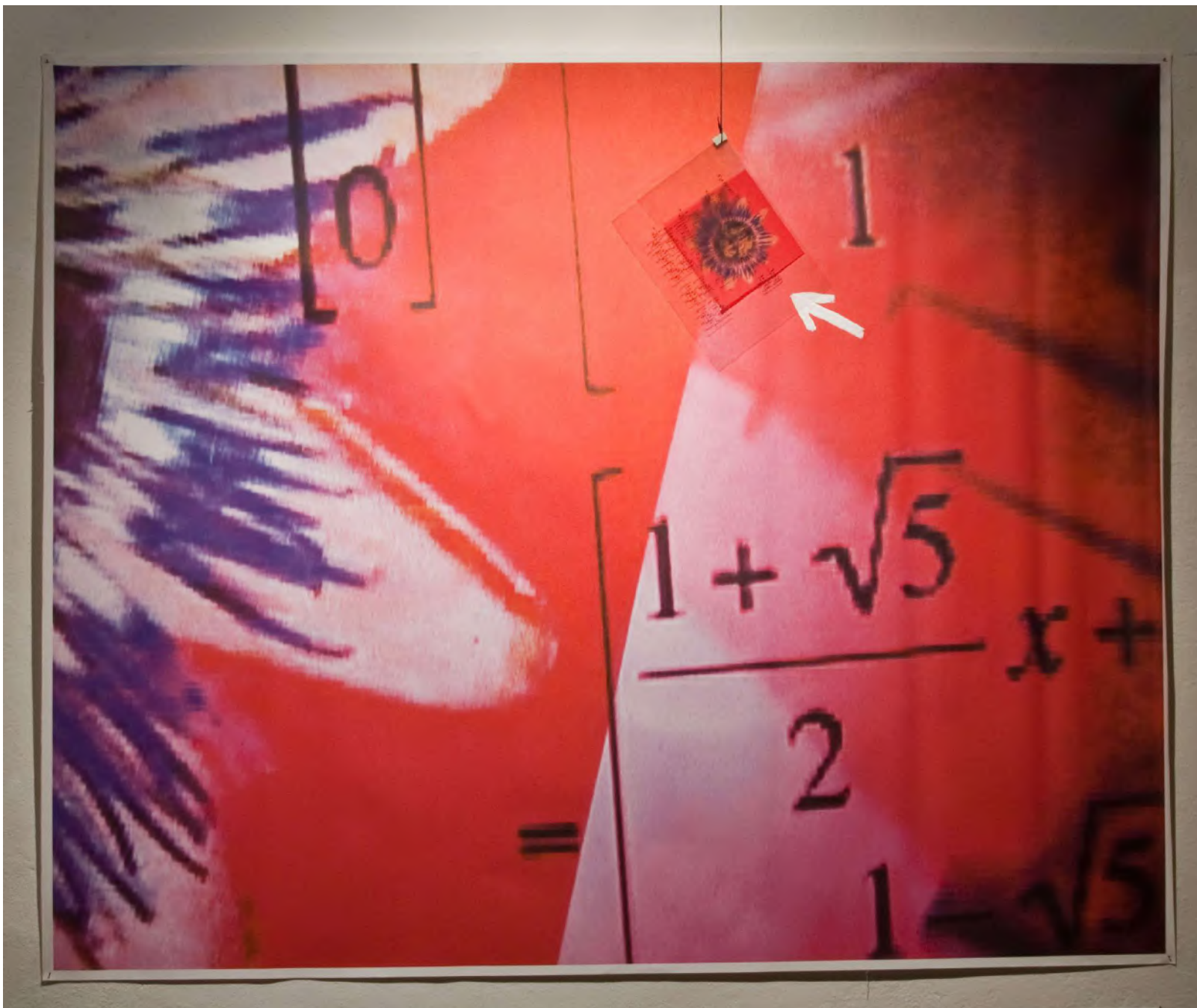
[Bottiglia di Plastica](#) – 100 x 125 acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



[Foglie numerate](#) – 100 x 125 acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



[Fili elettrici](#) – 100 x 125 acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



[Fiore e formule](#) – 100 x 125 acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



[Legno marino](#) – 100 x 125 acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



[Pennello](#) – 150 x 186 – acrilico su stampa su tela + oggetto – 2010



Free Cell Video Art

installazione su computer con bluetooth, con video realizzati con e per il cellulare, in modo che chiunque possa scaricare uno o più video sul proprio cellulare.



Scatti d-istanti

Le immagini del ciclo *Scatti d-istanti* sono il prodotto di un movimento di panoramica orizzontale realizzata con la fotocamera di un cellulare. Momenti quotidiani, istanti separati da pochi secondi e trasformati in una unica immagine dal software automatico della macchina, recuperando in senso creativo quelli che per la normale fotografia panoramica sarebbero considerati errori.





Casa Sirena - 16 x 100 - foto su dibond 1 di 3 – 2010



Dopo Pranzo - 13 x 100 - foto su dibond 1 di 3 – 2010



Zone di attesa - 13 x 100 - foto su dibond 1 di 3 – 2010



Premio Di Pittura – 14,3 x 100 - foto su dibond 1 di 3 - 2010



Un Hansel Due Gretel - 14,5 x 100 - foto su dibond 1 di 3 – 2010



Danza Estiva – 10,5 x 100 - foto su dibond 1 di 3 – 2010



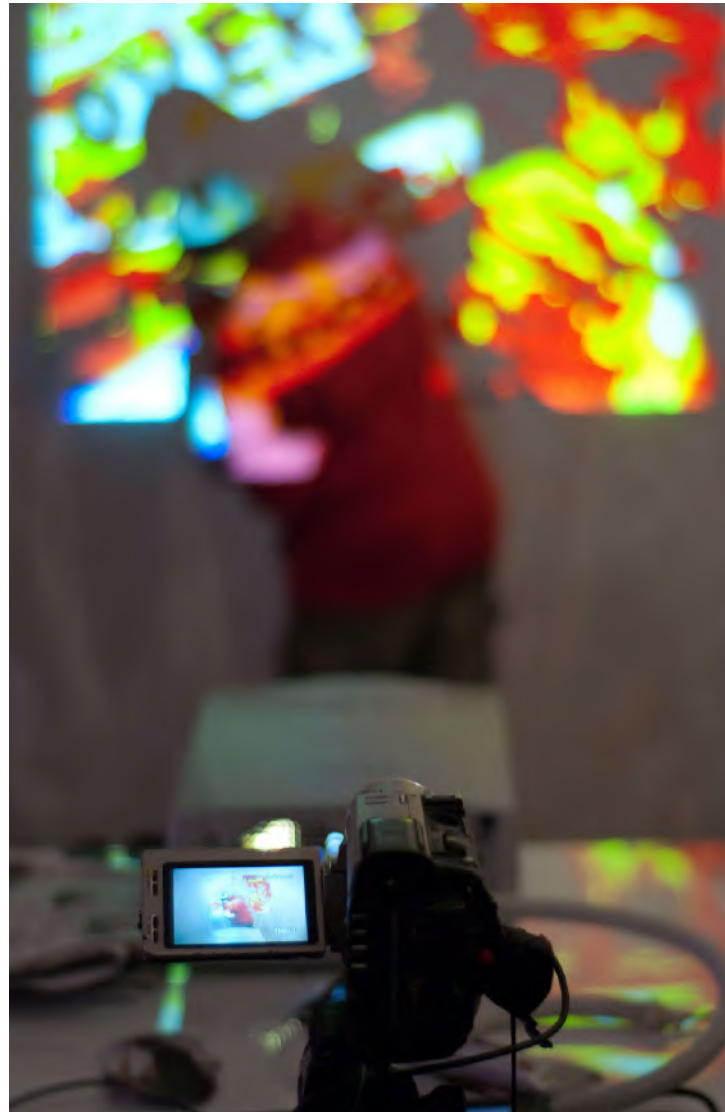
Opera d'Arto

Disegni su carta o cartoncino, tecnica mista – cm. 16 x 12 – 1991

12 dei molti disegni realizzati nel 1991 il cui soggetto è il proprio piede ingessato. Il titolo gioca ironicamente sul doppio senso esistente tra la forma e il contenuto dei disegni, come invito a riflettere sul senso del fare arte. I disegni fanno parte anche del video [“Opera d'arto video”](#) realizzato nello stesso periodo.



Oltre la mostra: eventi collaterali



15 gennaio 2011 - [Performance di video pittura](#) – Galleria Gennai



15 gennaio 2011 – ore 22:00 - Cantiere Sanbernardo – Artivismo Dance
[Video Fondali Live Verdegjac](#) - Dj Jeff Raniero - Black Friday Crew - Soul Rap Elettro





21 gennaio 2011- ore 20:00 Cantiere Sanbernardo – [Video Fondali Live](#) per Ahackttitude Blasphemous Art Party

Blasphemous Art Party

venerdì 21 gennaio 2011 ore 19:00 - Cantiere San Bernardo
via Pietro Gori angolo via San Bernardo - PISA

**quando l'arte
incontra la religione
viene querelata
e poi vince!**

**"work
in progress"**

**idee
in
mostra**



aperitivo
+
performance
+
installazioni

art
+
hacking
+
artivism



ricordati
di santificare
le feste!

**pensieri/parole/opere/omissioni di
Les Liens Invisibles
Giacomo Verde
HousePirate
e molti altri ancora**

info: www.ahacktitude.org/event

AHACKTITUDE

sabato 22 gennaio 2011 ore 17:00 - Studio Gennai, via s.bernardo 6 PISA

Blasphemous Art Party - venerdì 21 gennaio 2010 - dalle ore 19.00

A oltre tre anni dalla censura dell'operazione "Liberté, Egalité, Volonté. The Blasphemous Art Riot" e dalla reazione che vide artisti e attivisti opporsi a politici ecclesiastici e oscurantisti, una importante sentenza del tribunale di Pisa assolve il gruppo immaginario Les Liens Invisibles dalle accuse di diffamazione e dalla richiesta di 300.000 euro di risarcimento avanzata dalla parte civile, ribadendo l'importanza e la funzione di critica sociale dell'arte.

Per festeggiare l'evento Les Liens Invisibles, assieme ad un manipolo di artisti si esibiranno con apparizioni, proiezioni, visioni, e previsioni blasfeme nella suggestiva cornice della chiesa sconsecrata del Cantiere San Bernardo a Pisa. Invitiamo tutti i portatori sani di libero pensiero a prendere parte ai festeggiamenti.



c/o Studio Gennai
via San Bernardo, 6 - Pisa

c/o Cantiere San Bernardo
via Pietro Gori angolo
via San Bernardo, Pisa



L'Ahacktitude è un evento autogestito che riunisce iscritti alla mailing-list AHA. AHA mailing-list è uno spazio di riflessione e di informazione sull'Activism (attivismo politico), Hacking (attivismo tecnologico), Artivism (attivismo artistico). E' un territorio di incontro e di dialogo aperto, un luogo di scambio collettivo sulle forme di attivismo che propongono un uso libero dell'arte e della tecnologia. Il materiale informativo che circola nella mailing-list a opera delle/dei partecipanti è copyleft.

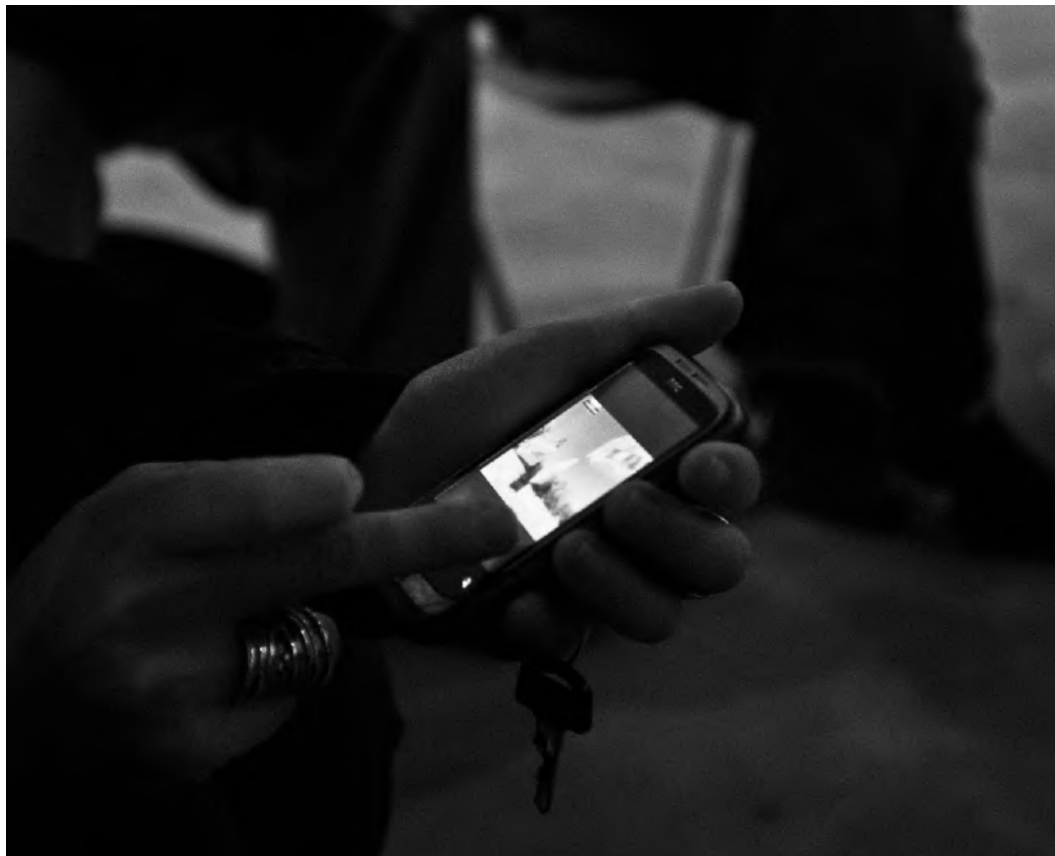
AHA invita tutti a contribuire per scuotere e ri-combinare il significato di creazione artistica, per un'arte che non sia più una mera definizione ma una forma di attivismo. Nell'incontro di sabato 22 gennaio verranno illustrati alcuni "lavori in corso" di artisti iscritti alla lista, tra cui Les Liens Invisibles, Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi e Giacomo Verde.

AHACKtitude "work in progress" - sabato 22 gennaio 2010 - dalle ore 17.00



22 gennaio 2011 - ore 17:00 Studio Gennai
[Ahacktitude](#) work in progress 2011 - esempi di "creativismo" digitale
Con Les Liens Invisibles, Massimo Cittadini, Tommaso Tozzi e Giacomo Verde.





Les Liens Invisibles

"RIOT/Reality Is Out There" è una mostra di vere e proprie sculture virtuali invisibili, una mostra immaginaria nel reale fruibile attraverso un reality browser disponibile per le più diffuse piattaforme smartphone (iPhone e Android). La città di Torino, in occasione dello Share Festival 2010, è stata invasa da installazioni immaginarie che hanno occupato i luoghi chiave della vita cittadina. L'intenzione è quella di far affluire persone e portarle a vagare per la città alla scoperta delle installazioni. Oltre all'aspetto legato allo squatting virtuale del territorio, l'approccio ironico al media della realtà aumentata fa sì che questa tecnologia non venga utilizzata come spesso avviene in supporto al turista di turno alla ricerca di punti di interesse, ma che diventi oggetto stesso del turismo, alienandoci di fatto dal reale. <http://www.realityisoutthere.net>





Massimo Cittadini

TC e' un progetto di Massimo Cittadini nato nel dicembre 2009 a Carrara, con la partnership dell'Accademia, della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte e del Biennio in Net Art e Culture Digitali, TC e' un contenitore aperto per la promozione e la produzione di opere di arte, scienza e ricerca, basate sui principi e sugli strumenti dell'Open Software e dell'Open Hardware, su Riduzione, Riuso e (meta)Riciclaggio ecologico, sull'utilizzo di energie rinnovabili "pulite", sull'uso creativo di elettricit  ed elettronica, sia analogica che digitale, sul mescolamento e sull'ibridazione di low tech e hi tech.

Gli strumenti prodotti da TC, e usati in performance brevi e indavolate, sono caratterizzati dall'uso di elementi di riciclo, da modalita' di interazione non standard, dalla presenza di meccanismi di trasduzione di luce in suono, suono in movimento, movimento in luce, ecc, dalla preferenza per l'uso dell'energia solare e delle energie alternative, dall'utilizzo di sensoristica e microcontroller a basso costo insieme a materiali tecnologicamente avanzati.





Tommaso Tozzi

Hacker Art BBS Remediation Il progetto di Tommaso Tozzi e Maurizio Lucchini si propone di trasferire alcuni backup di messaggi inseriti dal 1990 all'interno della BBS **Hacker Art** in una nuova interfaccia che funzioni sul web con le attuali tecnologie di rete, mantenendo allo stesso tempo la grafica e le caratteristiche di uso dell'originaria interfaccia della BBS **Hacker Art**.

Sito www.voxrerum.it Il sito "**Vox Rerum - La Voce delle Cose**" (www.voxrerum.it) nasce per dare la possibilità a chiunque di **condividere** la memoria di cose o oggetti cui si è affezionati, o semplicemente interessati, attraverso il sistema dei **QR Code** e degli **RFID**. La proposta è quella di creare all'interno di "**Vox Rerum**" la pagina dell'oggetto prescelto, ed in seguito utilizzare la pagina "**Creare un QR Code**" per realizzarsi un **QR Code** da incollare o appendere all'oggetto stesso. In questo modo chiunque, mentre sta guardando l'oggetto reale, potrà, attraverso uno smartphone, fotografare il **QR Code** dell'oggetto e ricevere automaticamente sul proprio smartphone la visione della pagina inserita sul sito "**Vox Rerum**". Ogni oggetto avrà dunque una doppia entità: quella reale e quella virtuale su "**Vox Rerum**". L'entità reale potrà essere un bene comune o un bene privato, ma la sua memoria virtuale, depositata su "**Vox Rerum**" sarà un bene condiviso.

Progetto e sito QR Cube I **QR Cube** sono oggetti poliedrici (il primo è stato un cubo), realizzati in materiali vari (il primo è stato realizzato in marmo), che hanno la caratteristica di contenere stampato o inciso su ogni faccia del poliedro un **QR Code** che rimanda a una pagina web. I **QR Cube** possono contenere anche (o in alternativa) degli **RFID** in grado anch'essi di puntare a delle pagine web o in grado di far dialogare l'oggetto con tecnologie digitali mobili o fisse e, eventualmente, attraverso di esse con altri oggetti fisici. Il sito "**www.qrcube.it**" viene realizzato per contenere la parte virtuale dei "**QR Cube**". Con tali presupposti i **QR Cube** hanno molteplicità di utilizzi e funzioni.

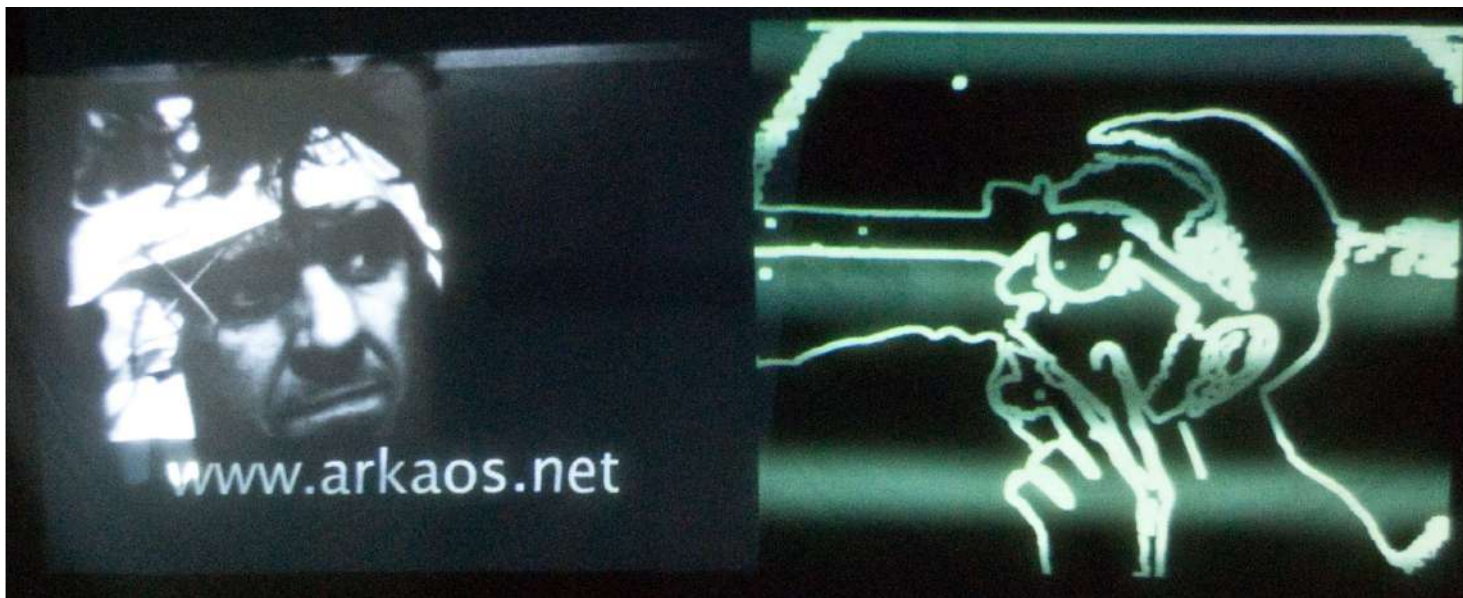




Giovedì 27 Gennaio 2011 - ore 10.10 – 13.00 - Aula Magna - [Liceo Artistico F.Russoli - Pisa](#)
Presentazione del progetto *Davanti al dolore degli altri – Inconsapevole macchina poetica*
e inaugurazione dell'installazione

Oltre all'installazione interattiva *Inconsapevole macchina poetica: sull'utopia. Dedicata a Julian Beck*, visibile presso lo Studio Gennai, un'altra inconsapevole macchina poetica, *Davanti al dolore degli altri*, è stata allestita per una settimana, a partire dal 27 gennaio, presso il Liceo Artistico F. Russoli. L'installazione non è stata realizzata da Giacomo Verde, ma da un gruppo di studenti universitari (A. Amico, L. Perroni, R. Salis G. Santoro) nell'ambito del corso *Interattività nell'arte* (Specialistica di Informatica Umanistica), utilizzando il "kit informatico" messo a disposizione dall'artista. Gli studenti, coordinati dalla docente Silvana Vassallo e Giacomo Verde, hanno ideato una macchina poetica incentrata sul tema della rappresentazione della guerra, a partire da alcune suggestioni derivanti dalla lettura del saggio di Susan Sontag *Davanti al dolore degli altri*, in cui l'autrice si interroga criticamente sulla fragilità e sul potere delle immagini, e sul modo in cui la guerra è rappresentata attraverso l'arte e i mass media.

Attorno a queste tematiche di scottante attualità hanno lavorato anche alcune classi del Liceo artistico (IVA, IVB, VB) coordinate dagli insegnanti Maria Padovan e Roberto Martini, in preparazione del seminario/laboratorio che si è svolto il 27 gennaio, in cui A. Amico, R. Salis, G. Santoro hanno presentato la loro installazione e Giacomo Verde ha illustrato il suo lavoro, rispondendo alle domande dei ragazzi del liceo in un'affollata aula magna.



27 gennaio 2011 – ore 18:00 – Galleria Gennai - video-performance di Carlo Isola e Giacomo Verde
Isola Verde presenta: 2 parole in scatola sull'importanza della mediocrit  nel cosmo contemporaneo



[Carlo Isola](#) è un pioniere della sperimentazione video italiana. Memorabili sono le sue teste parlanti che riuniscono ricerca visiva e sarcasmo politico in una sorta di “cabaret elettronico” di alto livello. L'uso performativo del video è per Giacomo Verde uno di suoi principali campi di azione. In questa [performance](#) si riuniscono le ricerche dei due artisti che realizzano, in diretta su due schermi accostati, le immagini-azioni sul tema della mediocrità. Improvvisando discorsi e visioni dall'interno di due grosse scatole, come homeless digitali di un futuribile presente.





29 gennaio 2011 - ore 18:00 in Via Pietro Gori - Street performance
Inaugurazione [Video Targa Digitale](#) in memoria di Pietro Gori.
In collaborazione con la [Biblioteca Franco Serantini](#) e Cantiere Sanbernardo





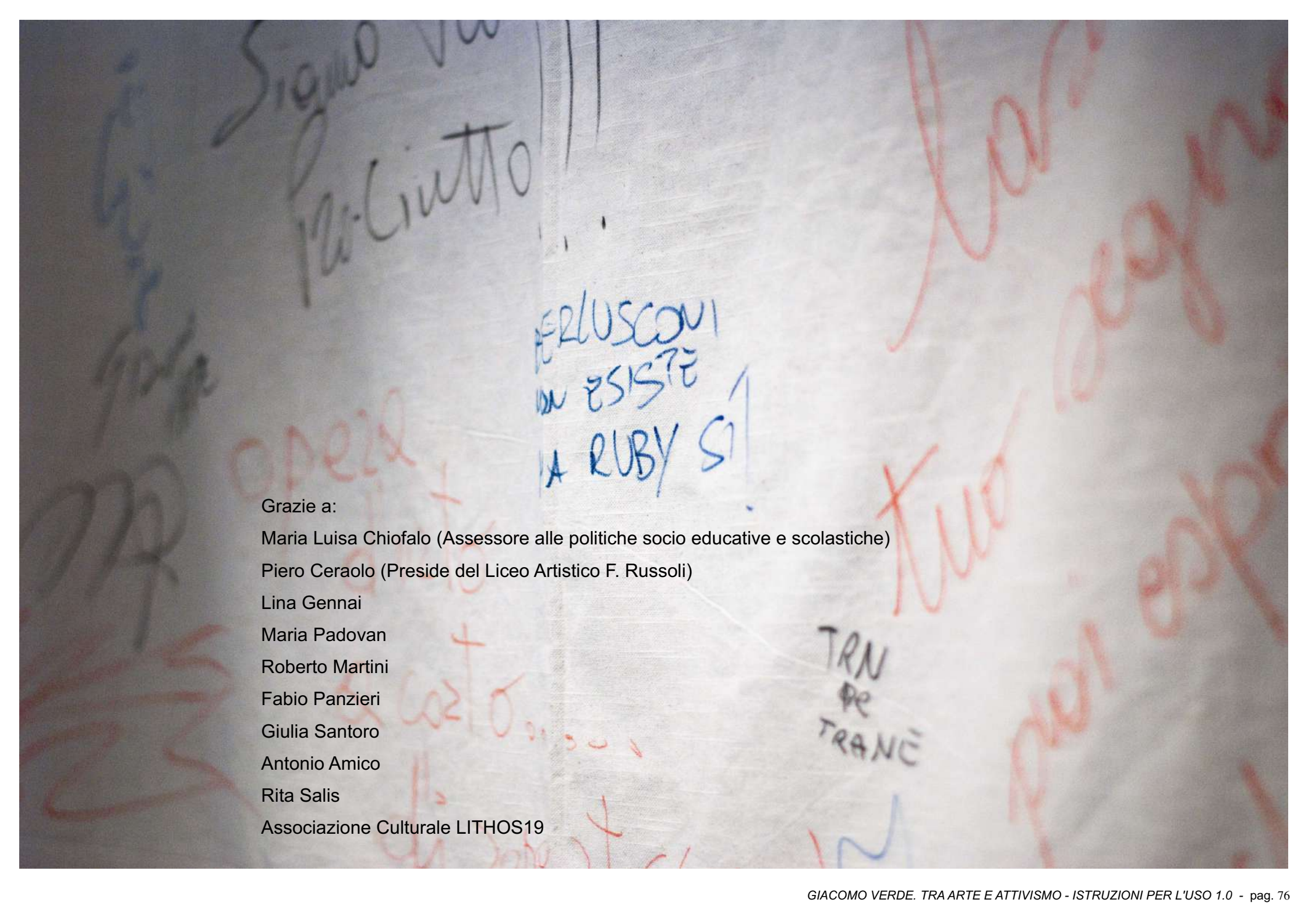
Nel 2011 ricorre il centenario della morte del «poeta dell'anarchia» [Pietro Gori](#). E via Pietro Gori fa da sponda alla via in cui si trova la Galleria Studio Gennai. Questa zona della città di Pisa è stata, nei primi del '900, teatro di grandi fermenti politici per cui giustamente esiste una via dedicata ad uno dei più importanti animatori della scena politica e culturale del tempo. Con lo scopo di riaffermare il valore della memoria storica, anche se a volte scomoda per i “poteri costituiti”, è stato realizzato un video in memoria della figura di Pietro Gori, proiettato in una zona della via e inaugurato come se fosse una targa commemorativa. Inoltre sono stati applicati in alcune zone della strada, e dati ad alcuni suoi abitanti, dei QRcode che permettono di rivedere la video-targa attraverso il proprio telefonino. Una video-targa-digitale che attualizza l'importanza della memoria attraverso una applicazione di realtà aumentata. Una vera opera di arte pubblica.





5 febbraio 2011 – dalle ore 22:00 al Rebeldia
[Rebel-Video-Box](#)
In collaborazione con [Cantiere Sanbernardo](#)

Bernardo Verde realizzano Rebel-Video-Box: registrazione video delle dichiarazioni dei partecipanti a RIBELLI A VITA festa del Progetto Rebeldia. Dopo aver resistito allo sgombero e dopo aver conquistato un nuovo spazio per tutte le proprie attività, il [Progetto Rebeldia](#) saluta l'amatissima sede di via Battisti 51...pronti a partire per... nuove avventure!!!



Grazie a:

Maria Luisa Chiofalo (Assessore alle politiche socio educative e scolastiche)

Piero Ceraolo (Presidente del Liceo Artistico F. Russoli)

Lina Gennai

Maria Padovan

Roberto Martini

Fabio Panzieri

Giulia Santoro

Antonio Amico

Rita Salis

Associazione Culturale LITHOS19





Catalogo finito di impaginare da Giacomo Verde

il 26 febbraio 2011

c/o

[Galleria Studio Gennai Arte Contemporanea, Pisa, Italy](#)



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Italy.

Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>

o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



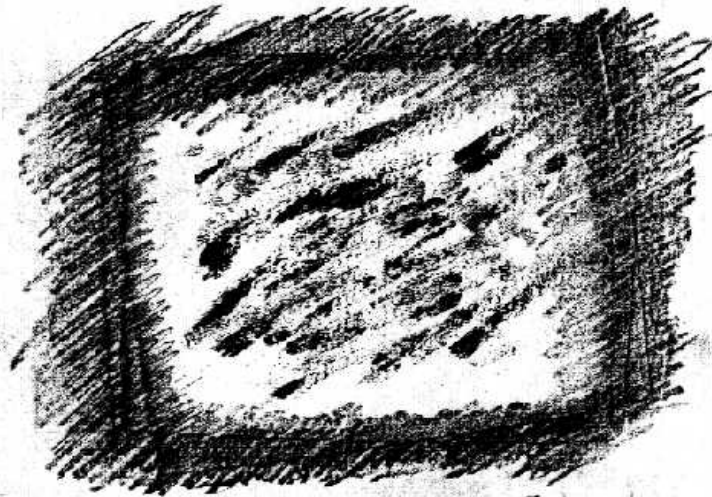
Allegato 2

Allegato citato a pagina 156 del fascicolo

Dossier Teleracconto

Scritti di Giacomo Verde, Giallo Mare Minimal teatro, Antonio Attisani, Renzo Raccanelli, Carmelo Marabello, Remo Rostagno, Dario Evola, Antonio Caronia

MINIMAL
TEATRO
GIALLO
MARE



SCRITTI
SUL
TELERACCONTO

4chh.'91

NUOVI
MATERIALI

Sett '92

PREMESSA LEGGERMENTE RIFLESSIVA

di Giacomo Verde

Il Teleracconto e' nato per gioco. Poi mi sono accorto, assieme agli altri, che si trattava di un gioco veramente serio. Ho chiesto, allora, di mettere per iscritto i pensieri, le idee, le riflessioni, le opinioni che mi erano state dette da critici e collaboratori, in modo da avere una base teorico-riflessiva con la quale continuare. E devo dire che di spunti e suggerimenti ne sono arrivati veramente molti e tutti interessanti. A tutte queste ipotesi, il Progetto Teleracconto, cercherà di rispondere con i laboratori di CASA TELERACCONTO (se riusciremo a trovare lo sponsor tecnico). Per noi "artisti dell'agire" e' sul campo della messa in scena che valutiamo la validità di una ipotesi teorica. Adesso non mi sento di fare previsioni precise sul futuro del teleracconto. In questo momento c'e' un interesse crescente da parte della televisione e dell'editoria home video. C'e' una ipotesi di sperimentazione in campo psico-terapeutico. Immense possibilità di attività didattiche (come annuncia Vania Pucci nel suo scritto). Forse anche un libro artistico-didattico. E naturalmente altre ipotesi di teleracconto. Personalmente non credo ad un evento straordinario che possa lanciare il T.R. Mi immagino, piuttosto, un lavoro lungo e quotidiano di avanzamento e approfondimento. Anche perché attorno alla televisione, all'elettronica, alle sue immagini l'analfabetismo e' immenso. Sia da parte degli artisti che del pubblico. Ancora oggi c'e' chi si meraviglia di come le cose riprese dalla telecamera possano essere viste in video. Non e' uno scherzo: e' vero. (Non e' facile discutere seriamente e approfonditamente in queste condizioni). Rispetto al dilemma se il T.R. sia o no teatro, lascio "ai posteri l'ardua sentenza". Per me non lo e' perché e' qualcosa di altro che sta nascendo. Affonda le sue radici nel teatro ma va in una direzione ancora tutta da verificare. (Ringrazio tutti gli amici che mi definiscono "uomo di teatro" ma vorrei definitivamente confessare che a me il teatro non piace. L'ho sempre fatto per fame, amicizia o politica, mai per istinto) Comunque la maggioranza del pubblico non si pone questo problema e, se i teleraccontatori sono in forma, si gode la performance e basta. Per ora e' tutto.

Spero che questa raccolta di scritti sia di stimolo ed aiuto a quanti altri artisti, studiosi o insegnanti abbiano voglia di giocare seriamente con il Tele-racconto. Ancora grazie a tutti gli "scrittori".

Gen. 91



Giacomo Verde

P.S. Certo che in questi giorni di guerra, e video guerra, vengono alla mente ancora altre considerazioni e idee: ne ripareremo sicuramente più avanti. Magari in tempo di pace.

COS'E' IL TELE-RACCONTO

Una telecamera riprende piccole storie di "oggetti", animate da un narratore in tempo reale e ben visibile dagli spettatori. Un televisore le ritrasmette in diretta, come se fosse una potente lente di ingrandimento, ingigantendo le piccole azioni fino a dargli un senso estetico e narrativo altrimenti non percepibile. Si racconta una storia o una fiaba. Una storia televisiva che cancella la presunta freddezza del mezzo per inoltrarsi nello spazio ideale del racconto.

Così nasce il Tele-racconto.

Il tele-racconto può definirsi come un nuovo genere di narrazione-performance, che coniuga il "microteatro" con la televisione, l'attore con il video, lo spazio-tempo reale con "l'irrealta'" elettronica. Lo spettatore si trova di fronte ad un inedito mondo percettivo che gli permette di giocare la propria attenzione tra lo schermo video e la presenza del narratore, in un continuo confronto di suggestioni tra la storia visiva e la tecnica di narrazione.

LA FAVOLA DELL'INVENZIONE

Da alcuni anni la Giallo Mare (Renzo Boldrini e Vania Pucci) prova e riprova a lavorare, a giocare, a sperimentare intorno su e con il video. Ci sono stati tentativi di video-films, di video-arte, di "ombre-video" (un termine quest'ultimo, per definire la tecnica ideata per la produzione di "Fuori catalogo", quattro piccole azioni di 3' l'una con figure che passavano e interagivano sullo schermo con le immagini prodotte in video), c'e' stata la scrittura di un testo, "Cappuccetto rosso", per schermi tv interagenti (In questo caso lo schermo tv e l'attore erano intergrati in un'unica figura in cui la tv era la testa o la pancia del personaggio). La ricerca e' proseguita fino all'introduzione dello schermo video in uno spettacolo "Caccia al Bautumb" tratto da "Huntig of the snark" di Lewis Carroll (qui il video diventava un personaggio della piece, in TV si leggeva solo il primo piano della bocca che impartiva ordini per l'allenamento alla caccia di questo straordinario ed impalpabile animale di cui si conoscevano le abitudini ma non la forma). Una ricerca questa di contaminazioni tra linguaggi sviluppata per sintonie artistiche, geografiche ed affettive con Giacomo Verde, uomo di teatro ma anche infaticabile "ricercatore elettronico" e video-maker di successo. Nel gennaio '89 la Giallo Mare aveva ideato un progetto incentrato sulla fiaba dei F.lli Grimm "Hansel & Gretel" che investiva tutte le scuole presenti sul territorio del Comune di Vinci. Il progetto definito "Molti Hansel e Molte Gretel" si strutturava in tappe comuni di cui la prima era chiamata "dello smarrimento". Tappa in cui gli spettatori per motivi ai loro occhi fortuiti, incontravano personaggi (in realta' operatori del teatro, attori, video/artisti, musicisti, ecc.) che accogliendoli narravano loro, dai molti punti di vista tecnici e drammaturgici, la storia dei F.lli Grimm non in situazione dichiaratamente teatrale ma con modalita' dall'apparenza informale e semplice; ogni operatore aveva scelto una tecnica, la tecnica con la quale ovviamente lavorava. Giacomo Verde era uno degli operatori e la compagnia in fase progettuale gli aveva chiesto di ideare una narrazione di carattere televisivo. Cosi' ha preparato in poco tempo una versione della favola nella quale il racconto dal vivo era supportato da uno schermo video nel quale passavano le immagini da lui create sul momento tramite la ripresa in diretta realizzata con una telecamera collegata al monitor: unici s/oggetti della ripresa erano le sue mani ed alcuni piccoli oggetti. Era nato il TELE/RACCONTO. Tutti noi eravamo felicemente sorpresi, Giacomo per primo.

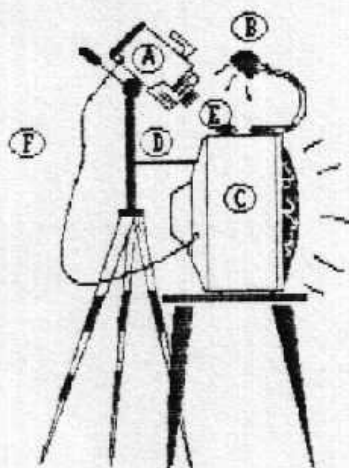
Nov. 90

Giallo Mare Minimal Teatro

SCHEDA PER "H & G TV"

SITUAZIONE DI RIPRESA NARRATIVA PER IL TELERACCONTO "H & G TV"

La telecamera inclinata inquadra, in macro, una parte del "tetto" del televisore. L'animatore racconta muovendo, e appoggiando, sul televisore le sue mani e alcuni piccoli oggetti. Il televisore trasmette in diretta tutto quello che la telecamera riprende.



- A: telecamera
- B: lampada
- C: televisore
- D: piano per oggetti
- E: zona di ripresa
- F: posizione animatore

VG 89

Per il tele-racconto di "Hansel e Gretel" si e' scelto di usare il piu'possibile solo le mani e cose da mangiare, di uso comune in ogni casa. Cosi' fra gli "attori" e la scenografia della vicenda si possono trovare una mentina, un guscio di noce, cinque spaghetti e un crackers in dialogo con i mignoli o sul palmo-mappa di una mano. Una scatoletta di tonno e' il forno della strega. E una sottile autoironia fa da condimento costante alla tragicita' degli eventi narrati. La durata e' di trenta minuti circa e per un numero limitato di spettatori (tanti quanti riescono a vedere lo schermo video): circa cinquanta. Le esigenze tecniche sono minime:

- una saletta oscurabile
- una presa di corrente
- un tv-color da 26 o piu' pollici
- un tavolino per appoggiarci il televisore.

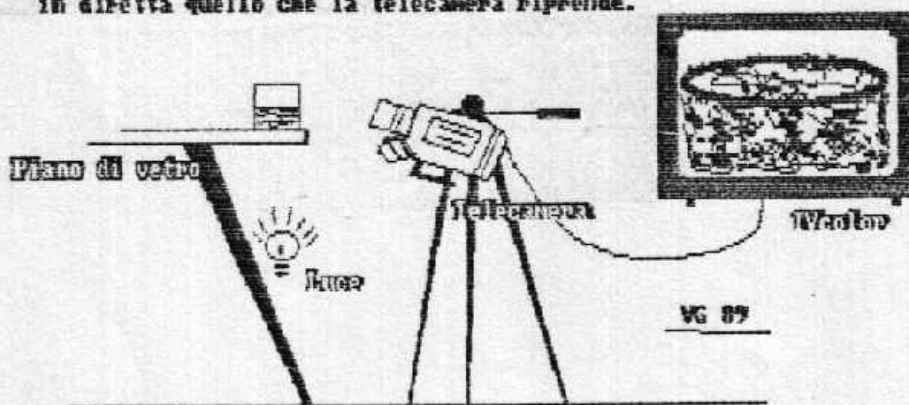
Si puo' replicare anche tre o quattro volte di seguito con un intervallo di 15 minuti tra ogni replica.

"H & G TV" Testo e Regia di Giacomo Verde.
Con Giacomo Verde.

SCHEDA DEL TELERACCONTO "LIETO IL FINE"

SITUAZIONE DI RIPRESA NARRATIVA PER IL TELERACCONTO "LIETO IL FINE"

La telecamera inquadra gli oggetti (un bicchiere per esempio) con il macro. La telecamera e' capovolta. La luce e' sotto il ripiano di vetro. L'animatore racconta muovendo gli oggetti sul ripiano. Il televisore trasmette in diretta quello che la telecamera riprende.



Tratto dalla Sirenetta di Andersen, la storia si svolge sopra e sotto l'acqua di un mare grande come un bicchiere. Si narra di una sirenetta con la coda color "domopac" che sogna il mondo degli uomini. Sullo schermo video le immagini riprodotte in diretta rafforzano la narrazione con piccoli oggetti che diventano grandi, appaiono diversi, ne ricordano altri. Ecco una foglia di rosa che galleggiando diventa una barca travolta dalla tempesta, una spugna gialla il sole, una pietra rosa le nuvole. La terra diventa cielo e l'acqua aria. Dura circa 30 minuti per 50 spettatori alla volta. Necessita di un tavolo, una sala oscurabile, e una presa di corrente.

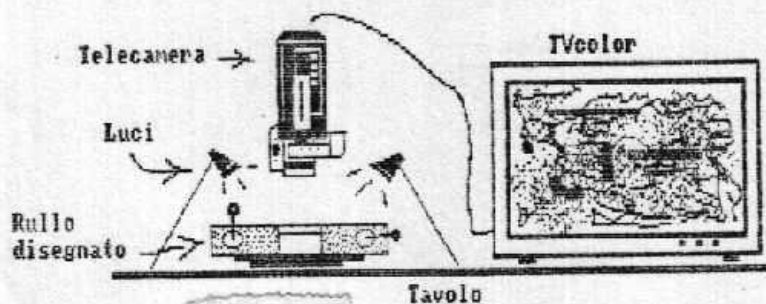
"Lieto il fine" Ideazione e testo di Vania Pucci e Giacomo Verde
Con Vania Pucci; Regia di Giacomo Verde

SCHEDA PER "IN-COLORE"

SITUAZIONE DI RIPRESA NARRATIVA PER IL TELERACCONTO "inCOLORE"

La telecamera riprende dall'alto, in macro, una scatola-rullo. L'animatore racconta facendo scorrere il rullo disegnato e muovendo alcuni piccoli oggetti-sculpture.

Il televisore trasmette in diretta la video-ripresa.



"InColore" narra della trasformazione della Terra da semplice palla grigia a pianeta di colori. Pietra, una curiosa cristallina di quarzo abita la Terra 4.500 milioni di anni fa : non c'è aria, non c'è acqua, le montagne appena premono sotto la buccia terrestre. Durante il suo girovagare incontra Sasso : i due diventano subito amici. La Terra prova le forme che prenderà in futuro e a forza di terremoti si riempie di colori. Pietra ne è felice, Sasso invece rimpiange la "liscia perfezione del grigio". "InColore" è tratto da un racconto delle "Cosmicomiche" di Italo Calvino, "Senza colore", e si avvale nelle immagini video delle microsculture e dei microfondali di Lucio Diana che attraverso la figurazione astratta rappresentano la "percezione emotiva" degli spazi in trasformazione nell' incredibile realtà dei fatti narrati. La durata è di 30 minuti circa ed è per 50 spettatori a replica.

Le esigenze tecniche sono minime:

- Uno spazio oscurabile;
- Un TVcolor da 26 o più pollici;
- Una presa di corrente;
- Un tavolo di dimensioni minime cm 200x80x70/80 h.;

"InColore" Ideazione e testo di Giacomo Verde, Adriana Zamboni, Lucio Diana;

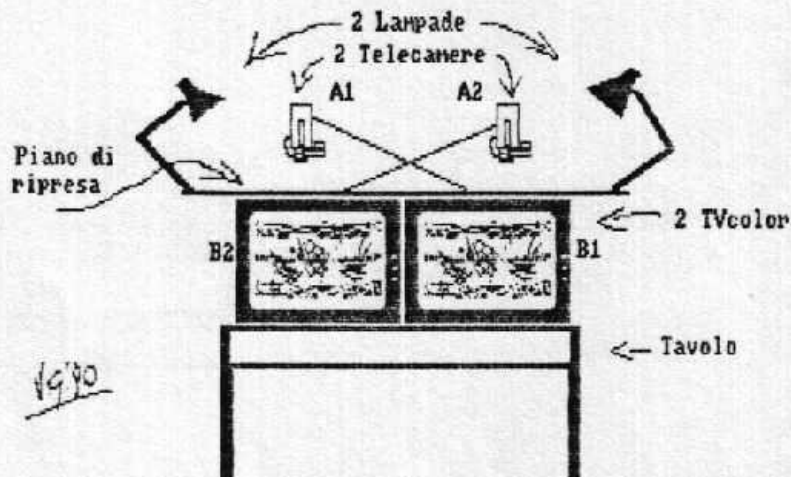
Con Adriana Zamboni

Scene di Lucio Diana;

Regia di Giacomo Verde;

SCHEDA DI "CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA"

SITUAZIONE DI RIPRESA NARRATIVA PER IL TELERACCONTO "CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA"



Le telecamere A1 e A2 sono collegate, incrociandosi, con i TV B1 e B2. Due narratrici raccontano muovendo oggetti da tavola davanti agli obbiettivi delle telecamere. I TV trasmettono le riprese in diretta.

CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA è la riscrittura per Teleracconto del testo teatrale di Giuliano Scabia "Fantastica Visione" (Ed Feltrinelli). È una visione-storia di cibo, di carne; è la storia di un paese fortunato, del suo splendido macellato e dei suoi abitanti. È un racconto serio-comico di cannibalismo felice, di autoconsumazione inarrestabile. Perché "come tutti sanno" è l'occhio del cliente a guidare il coltello del macellaio". Ma è una storia fantastica (come gli spiriti del Rottamat) o già accaduta, il che ci mette al riparo da facili paragoni di fanta-politica. **CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA** è messo in video-scena con i soliti pochi oggetti da microteatro (in linea con gli altri tele-racconto) rubati stavolta da una tavola alla fine di una cena, di un pranzo o di un fast-food. Ed è una narrazione doppia: due narratrici, due telecamere e due televisori. **CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA** si è realizzato una prima volta su produzione del Festival MICRO MACRO a Reggio Emilia nel Luglio del 1990. È stato poi riallestito, con diversi cambiamenti, nell'autunno dello stesso anno al teatro San Matteo di Piacenza. Dura circa 40 minuti ed è per 50 spettatori a replica.

"CONSUMAZIONE OBBLIGATORIA"

Liberamente tratto da "Fantastica Visione" di G.Scabia - Ed. Feltrinelli

di : Vania Pucci, Adriana Zamboni, Lucio Diana e Giacomo Verde

con : Vania Pucci e Adriana Zamboni

micro e macro scene : Lucio Diana regia : Giacomo Verde

LA MASCHERA ELETTRONICA

di Antonio Attisani (critico e storico del teatro)

Le invenzioni appaiono spesso come il prodotto del caso, ma indagando si scopre che esiste un nesso profondo tra la manifestazione imprevista e le condizioni date. Le invenzioni teatrali, inoltre, nascono quasi sempre dal disgusto o almeno dall'insoddisfazione per il teatro del proprio tempo (magari scambiato dall'autore per il teatro tout court). Il teleracconto e' apparso al crocevia tra un imprevisto e il disgusto per il teatro. L'imprevisto e' costituito dalla richiesta a Giacomo Verde di un video sulla favola di Hansel e Gretel. Verde e' uomo di teatro (e' stato tra i fondatori di Banda Magnaetica, dopo alcune esperienze da singolo tra le quali ricorderel almeno un arcaico e futuribile Zampognaro Galattico vagante per le strade d'Italia) ma da qualche tempo si era segnalato come videomaker. Alla sollecitazione di Renzo Boldrini, Verde non si e' sentito di rispondere con un nastro video, c'era troppo poco tempo e non gli veniva un'idea risolutiva. Cosi' ha preparato in pochi giorni una versione della favola nella quale il racconto a viva voce era arricchito da un monitor nel quale si condensavano le immagini create da Verde stesso per mezzo di una telecamera che riprendeva le sue mani opportunamente truccate e un piccolo panorama di oggetti. E' nata cosi' una originale scena d'animazione che ha entusiasmato gli spettatori per il rapporto tra la semplicita' degli elementi messi in gioco e la loro trasfigurazione poetica e ironica. Tutti erano felicemente sorpresi, l'autore per primo. Era nato il teleracconto. Gennaio 1989. Questa e' la favola dell'invenzione. L'invenzione, peraltro sempre presentata senza enfasi e non brevetto, e' stata adottata, variata e sviluppata da alcuni altri giovani artisti. Ma sul versante critico quasi nessuno sembra disposto, finora, a riconoscerne il grande valore. Eppoi, curiosamente, mentre tra i detrattori primeggia il partito di coloro che negano la natura teatrale (come fosse la sepoltura in terra santa) del teleracconto, tra i sostenitori (e tra questi primeggiano alcuni dei suoi autori) si sostiene la stessa cosa: che non e' teatro.

Invece io credo che siamo di fronte a una rarissima, oltre che positiva, invenzione linguistica teatrale. Nel teleracconto, infatti, il narratore, l'attore, si esprime usando un supporto, il video. E' il supporto la novita'. Supporto come la maschera o la marionetta, supporto che impone o crea una propria sintassi, ma che non elimina l'attore e con esso il suo sapere, la sua tecnica, la sua responsabilita'. Ma la prima apparenza lo ha spinto verso il teatro di figure. Gia' nel teatro di figure moderno si e' fatto l'errore di credere che non vi fosse bisogno di attori, senza considerare che anche colui che muove una figura e' un attore, anche chi manipola e non parla e' un attore, perche' e' lui il padrone del tempo della percezione, e' lui la parte vivente dell'opera, il maieuta dell'arte dello spettatore. Ecco dunque: il teleracconto e' una specie teatrale a pieno titolo. Dovrebbero mettersi da parte i sostenitori dell'omologazione o della diversita' a tutti i costi. Il video, qui, e' come il bastone dell'aedo, non e' senso e magia ma lo strumento del senso e della magia. Spero che un giorno queste mie osservazioni saranno considerate ovvie, ma si deve sapere che oggi non e' cosi': persino tra il sottoscritto e gli autori di alcuni teleracconti c'e' disaccordo sulla natura teatrale e linguistica della specie. Eppure gia' il nome li tradisce. Infatti dovrebbero chiamarsi "videoracconti", perche' usano il monitor e non la televisione ricevitore. Se si parla di teleracconto e' perche' nella malizia dei suoi primi autori questo termine sta per "te le racconto (io, le storie)". Questo io e' l'attore-autore. Ma il valore dell'invenzione linguistica dipende anche da altri fattori. Penso per esempio allo stile evocativo e non realistico imposto alla composizione video, insomma a un allontanamento dal realismo in direzione della favola, di un raccontare che suscita nello spettatore immagini proprie. Si riscopre il potere creativo della

favola secondo quanto affermato da Propp in poi: un modo di essere spettatori che è potere (conoscenza) per i bambini e magia ritrovata per gli adulti. E non si sottovaluti il potere straniante del teleracconto rispetto alla televisione com'è normalmente consumata, come una scultura di immagini intoccabili, imm modificabili. Qui invece le immagini si plasmano sotto i nostri occhi, vediamo tutto il set e l'inquadratura e i trucchi usati per comporla, proprio come a teatro; e la creazione si presenta come un fatto personale, relativo, quindi attivante o almeno criticamente sollecitante. Nell'arco delle sue due prime stagioni il teleraccontare si è fatto sempre più ricco e complesso, talvolta disperdendosi nell'equivoco di un teatro di figure senza attori (per fortuna non siamo ancora arrivati al racconto registrato). L'arricchimento non riguarda soltanto le tecniche ma anche il passaggio dall'adattamento di favole a altre forme di racconto, e già si può dire che la specie non è preclusa a niente, può riproporre il dramma, la farsa (effetti e tempi comici possono essere esaltati dal teleraccontare), la tragedia, eccetera. Il supporto aggiunge sempre un proprio temperamento ironico, straniante, pretende una manipolazione molto personale dell'interprete, mai un perdersi naturalistico. Parlo di un processo di arricchimento, che non è una banale ascesa nella gerarchia della comunicazione, anche se il teleracconto è più apprezzato dai bambini (altro discorso bisognerebbe fare su cosa sia infantile nel senso di pertinente a una sola età e cosa invece sarebbe da ritenere). Ho detto che ad ogni spettacolo finora il supporto è risultato utilizzato in modo sempre più vario e sofisticato, ma si tratta del veloce mutamento delle fasi iniziali, non dobbiamo pretendere delle innovazioni tecniche ad ogni teleracconto. Semmai è prevedibile in futuro una maggiore concentrazione sui diversi destinatari.

Dopo l'esordio di Giacomo Verde, abbiamo visto comporsi un trittico con le opere di Giallo Mare e del duo Diana-Zamboni. Altre opere teleraccontate si annunciano, anche basate su materiali drammaturgici impegnativi, come Fantastica visione di Giuliano Scabia. È da augurarsi che molti altri si vorranno impadronire dell'invenzione, ricordandosi magari che la maschera teatrale non è stata usata solo dal suo inventore. Certo, bisogna riconoscere a Giacomo Verde l'invenzione, e a voce alta, soprattutto considerando che non potrà consolarsi con i diritti d'autore (almeno in questo senso la storia dell'arte sembra davvero finita). Non escluderei che il teleracconto possa suggerire qualche idea alla televisione, né che in futuro esso possa realizzarsi nell'ambito di trasmissioni tv (prima si proverà semmai a interferire con esse, o a utilizzare materiale registrato). Mi sembra per ora un problema secondario e spero che gli autori non abbiano fretta di vendere l'invenzione alla tv trasformandola in un cadavere. E poi, anche prevedendo qualche caduta "sintattica" sul fare televisione, il fondamento di questa comunicazione rimane diverso, irriducibilmente teatrale, affidato all'interazione tra narratore e spettatori in quanto esseri viventi e compresenti.

Riguardo alle qualità e alle possibilità intrinseche del supporto video la sperimentazione è appena iniziata. Pensiamo per esempio alla qualità di luce e di colore proprie del video e alla possibilità di intervenire anche dal vivo con effetti elettronici. Lo sviluppo è una questione di tempo e di possibilità economiche. Non si può ignorare che questo supporto è in realtà un mondo virtuale, che fa già parte a pieno titolo del nostro mondo mentale e ha già plasmato il sistema nervoso delle ultime generazioni. Perciò un rapporto attivo con questo mondo non laterale è doveroso e assegna all'invenzione del teleracconto un valore non secondario. Ora il senso e il progresso di questa variante del teatro e del video restano potenzialità. In gran parte affidate alla consapevolezza di chi se ne occupa, soprattutto in quanto attori-autori.

Ott. 1990

Antonio Attisani

DISEGNARE UNA MAPPA
di Renzo Raccanelli (organizzatore teatrale)

Mi ricordo di aver sempre pensato bene di Giacomo Verde, anche quando si dipingeva la testa di colori vivaci (un altro prossimo calvo godevo intimamente io che calvo lo sono dalla nascita). Anche quando iniziava a fumare il sigaro e diceva che lui col teatro aveva chiuso e faceva la televisione. Un uomo di ingegno. Questo articolo non e' a pagamento e nessun progetto "culturale sul territorio" ci unisce, ne' ora, ne' nell'immediato futuro.

Ho visto il teleracconto di Giacomo Verde a Santarcangelo, 1989, e ne ho ricavato l'inquietudine che mi prende quando vedo fare il teatro con cose, trame e modi che mai avrei sospettato. Per spiegarmi meglio dico questo: quando uno fa uno spettacolo bello a me piace molto. Ma se uno fa teatro visitando "luoghi" dove nessuno prima ha pensato potesse esistere lì, il teatro, lo sono preso da ammirazione. Il teleracconto e' idea semplice e persino ingenua, che rivela un posto dove apparentemente teatro non ci poteva essere ed invece c'e'. Eccome se c'e'. Dopodiche' comincia il difficile. Scoperto il luogo bisogna prenderci le misure, studiarlo, fotografarlo, rilevarne i profili da tutti i possibili angoli di visuale, creare una cartografia "da satellite" non da cartografo del medioevo.

Giacomo Verde, Vania Pucci (con la quale sono stato inutilmente severo ed ora spero di avere riparato), Adriana Zanboni e Lucio Diana erano arrivati fino alla scoperta del luogo e stavano incominciando a descriverne i contorni, quando sono stati invitati a Micro Macro, luglio 1990. Tutti pensavano che ce l'avrebbero fatta a disegnare una mappa millimetrata del luogo di ricerca prima di fare lo spettacolo, in modo che lo spettacolo fosse libero di volare in alto. Ed invece lo spettacolo conteneva molti, troppi ragionamenti sul teatro sul video e sul video-racconto e volava basso. Giacomo, Vania, Adriana e Lucio (e Renzo Boldrini che si impicciasse sempre degli affari degli altri e che vuol fare uno spettacolo su un autobus ...) credo lo abbiano capito (e chissà' quante altre cose ancora che io ancora non so) nel momento in cui hanno deciso di lavorarci ancora insieme fino a cavarne una forma accettabile.

Dal posto dove sto li seguo con attenzione. Chissà' che un giorno o l'altro non mi dicano se non voglio lavorare con loro ?

Si firma e vi saluta :

Nov. 90

Renzo Raccanelli

IL CORPO ACCANTO
di Carmelo Marabello (critico d'arte, cinema, video)

cadenza

Cio' che accade, quando il corpo e' accanto al televisore, e' che una simpatia gia' antica ci accompagna, e ricomponga il teatro dell'immagine nello spazio domestico dell'immaginazione. Poiche' la casa e' certamente una intimita' protetta, certamente essa acconsente di sognare. Il recupero del domicilio avvicina l'elettrodomestico all'idea dell'intimo, mentre la luminescenza lleve dello schermo avvicina le cose, gli oggetti, le dita, ad una visibilita' piu' incerta, eppure incidente. La cadenza degli oggetti e' l'aura di questo teatro : nell'acquario elettronico i bordi sono un evento, la definizione una impresa, i fatti assicurati dalla parola viva di chi accompagna il tuffo degli oggetti nell'equilibrio virtuale e reale di uno spazio, intervallo tra piano e pieno, tra immanenza ed emergenza, azione e immagine-azione. Tutto questo e' ancora televisione ? Quando la linea di un gesto compone l'azione, cio' che accade davvero e' la narrazione. La cadenza della voce, il cadere delle parole, la forma delle frasi, il suono dell'accento, misurano lo spazio gia' antico di questo racconto, lo realizzano come una dedica del "corpo accanto", postura del suono, disincanto dolce della voce dal corpo e dagli oggetti, dalla tranquilla pixel-imprecisione di quanto di solito accade nello schermo, e da esso, con noi, accede nel mondo.

salianza

Certo e' l'emergenza della forma che forma emergendo la costanza. Una volta ritrovata la simpatia domestica di questo evento, il teatro elementare e' una costanza di forme semplici, di bordi che collabiscono, di bordi che si separano, quasi la teoria di una catastrofe, intanto il terremoto di InColore. La salienza di questi oggetti, il muovere di essi dallo schermo verso l'esterno, e' il frutto di un accordo ampio tra i gesti dell'attore, la sua azione, la voce-che-assicura ed il panorama dei segni che popolano questa visualita' ormai antica. La tele-visione di immagini dirette ed intano vere, dotate comunque di una profonda irrealta', eppure oggetti in scatola ed eventi. Il corpo accanto, allora, la sua salienza, denunciano una nuova contiguita', annunciano una diversa consistenza, la voce, il corpo, gli oggetti, le microculture, il televisore, sono l'ambiente, il luogo stesso : il teleracconto e' intanto il collasso piuttosto che l'incontro, un esplosivo, una decostruzione, al tempo stesso un'istallazione, il teatro. Nella teoria delle forme i punti di crisi sono definiti rari. La rarita' di questi punti e' comunque dominio della pre-visione, allorche' si fa visione e', comunque, stupore.

vigenza

Ci sono amori che muiono, hanno termine, e corpi accanto che accarezzano gli schermi come accadeva ed ancora virtualmente accade in "Prenom : Carmen" di Godard, o corpi che incrociano spazi e vertigini mortali in un Videodrome di immagini-azioni, di tele-visioni. Questa simpatia domestica con lo schermo e' invece una teatralita' immanente, piu' accostabile, una traccia istintivamente rosselliniana lontana dalle video interferenze della scena anni Ottanta, una traccia sentiero da cui generare altri sentieri. Certo che i sentieri di solito nascondono trappole e la trappola del linguaggio e' piu' vasta delle misure dello schermo televisivo, della vastita' stessa delle immagini. Ma la novita' del corpo accanto e' che cio' che accade con noi e' un teatro televisivo, una televisione conquistata ad una tele-verita' non tele-reale, ma autenticamente e anticamente virtuale, questo e' cio' che conta. La molteplicita' dei modi e del segni, la ricca semplicita' di questa scena inaugurano ancora una volta, in questa soglia domestica ed elettronica, la legge del racconto, l'idea dell'azione fondata dal sentimento della narrazione. Nella vigenza di questa legge, l'intimita' con la superficie del televisore, e' l'intimita' di un nuotatore nel mare. Ciascuno infatti, se lo vuole, di questa intimita' puo' cogliere persino l'interrezza, gia' nella striscia d'acqua in cui si muove, come gia' un'interrezza puo' accadere nella dimensione di uno schermo, quando una comunita' possibile di vedenti compresenti partecipano al racconto del visibile che il "corpo accanto" via via annuncia. In questa vigenza allora, tutti i corpi sono salienti e in certo modo vigenti : la cadenza del racconto diventa la nostra comune polizza che assicura, nel tempo, il visibile.

Nov. 90

Carmelo Marabello

CASA DI ZUCCHERO
di Dario Evola (critico Video Arte)

Caro Giacomo,

un bel giorno, gli uomini dimenticarono come si costruivano i ponti, avevano dimenticato come si formava l'arco con le pietre. Fu certamente un ignoto architetto senza laurea a ricordarsi di una antica tecnica, avendola casualmente ritrovata con lo sguardo dell'intelligenza. La tecnologia avanza, l'uomo corre, va di fretta e dice bugie. Il nostro immaginario e' malato, occorre seguire l'indice dell'artista per riappropriarci dello stupore, della curiosita', della verita' che solo le fiabe ci restituiscono. E anche del tempo, del tempo della riflessione che l'artista impone. "Quando il dito indica la luna, lo scemo guarda il dito", cosi' molti nell'elettronica vedono soltanto la macchina, guardano una immagine senza immaginario. Ho visto, caro Giacomo, nei tuoi lavori-video tempi brevissimi con sguardi lunghissimi, con l'occhio lungo della memoria hai "fermato" il tempo dell'informazione televisiva, hai usato le briciole per un bricolage elettronico che mi ha incantato e divertito davanti ai teleracconti. In Giappone quando il cinema non parlava ancora, un signore detto benshi raccontava la trama, i dialoghi, il sonoro delle immagini che scorrevano in bianco e nero, e tutto era preso molto seriamente, perche' l'occhio ha bisogno di una sua voce. Oggi il televisore e' sempre piu' vicino agli elettrodomestici. Lo scorrere delle immagini procede inutile e ingombrante, meccanico e ipnotico, nevrotico e insipido, chewin-gum per gli occhi. Tu hai graffiato le immagini del palinsesto, le hai sporcate, hai dato il segno dei tuoi graffiti. L'artista viaggia. Tu e io ne sappiamo qualcosa. Spesso emigra : che idea quella di regalare al grande viaggiatore Nam June Paik le note-video di "Maria Mari"! Da qualche anno Paik costruisce robot-video, cerca di mettere in moto le immagini. Ho visto i tuoi progetti per le installazioni, chissa' quando te le faranno realizzare, forse quando capiranno che i colori sono materia, che le immagini sono i passaggi dell'immaginario, o che soltanto una immagine a bassa definizione puo' avvicinarsi alla definizione alta della creativita'. Nella ricostruzione del lavoro con Michele Sambin hai ripreso un pezzo importante della memoria della arte-video, quella legata al corpo e al gesto dell'artista che e' l'unico possessore del proprio gesto contro l'arte alienata di un mercato fittizio. E' difficile oggi, caro Giacomo, parlare di certe cose, ancora piu' difficile e' realizzarle, e sara' ancora piu' difficile pensarle. Di nuovo dimenticheremo come si costruiscono i ponti, avremo bisogno di altre invasioni di popolazioni sconosciute e affascinanti venute da dove sorge il sole, per riprendere a costruire i ponti. Ci vogliono patinati, eleganti, ottimisti e pure di sinistra. Certo e' un po' troppo, non ti pare? Peccato che poi il lavoro dell'artista e' sempre meno "produttivo" ma per chi, e per che cosa? I tuoi videoracconti sono sorprendenti, cosi' come lo era per me, bambino, l'opera dei pupi in teatrini ora scomparsi della vecchia Palermo; eppure la storia la conosciamo tutti, si ma ci sorprendiamo lo stesso, e' il momento magico dello spettacolo senza la noia dello spettacolismo. La via della ricerca e' fatta anche di insuccessi, e oggi cio' che fa contare il contatore e' solo il successo dello spettacolismo. I tre minuti degli Stati d'animo insegnano a giocare con le immagini e con la pratica della tecnologia. La "scrittura del visibile" diventa visione con l'aiuto della tecnologia calda, del linguaggio surriscaldato con il calore dell'intelligenza. Continua, caro Giacomo a costruire piccole scatole di sogni, a trasformare la macchina del chewin-gum in una casa di zucchero. Ne abbiamo tutti bisogno. Buon Lavoro, ciao!

Nov. 90

Dario Evola

LA SINDROME DEL CAVALLO
di Remo Rostagno (critico teatrale)

Non so se Adriana non se ne sia accorta ma tra gli spettatori di InColore si sentiva qualcuno che disturbava. Era Marshall McLuhan. Perché? E' Presto detto. McLuhan ci ha raccontato nei suoi libri che gli strumenti di comunicazione di massa, la TV soprattutto, non va vista per ciò che ci racconta ma per come ce lo racconta, anzi, che la TV può solo raccontare come la televisione.

E invece no, ci dice il gruppo Teleracconto. La televisione può anche raccontare in altro modo. O almeno ci prova. Come? Generando nello spettatore la sindrome di Jekyll e Hyde, detta, quando si tratta di opera teatrale, la sindrome del cavallo, che con i suoi occhi vede cose diverse, contemporaneamente. Eh sì, perché il dramma di chi assiste a "InColore" è tutto lì: Quando hai davanti agli occhi un televisore, parrebbe logico guardare le immagini che scorrono sul piccolo schermo. Ma se, accanto al televisore c'è anche una telecamera, a quale dei due mezzi rivolgi lo sguardo?

Mentre sei lì, appena entrato in teatro, per la verità, non hai neppure il tempo di pensare, perché sei assalito da un oscuro dubbio che, qualora si avverasse, ti getterebbe in un cupo imbarazzo. Il terrore ti assale proprio quando Adriana si avvicina alle macchine che vengono ad essere situate tra lei e gli spettatori. Lei è dietro. Suo è il potere. Si ferma. Sorride. E quel sorriso ti butta a precipizio, nel pozzo. Pensiamo: sta pregustando uno scherzo di cattivo gusto. Alza lo sguardo e sorride, nuovamente. Si rimbocca le maniche. Potrebbe estrarre un coltello e assalirti e da un attacco siffatto ci si potrebbe difendere, ma sarebbe meno penoso della paura che lo scherzo diventi realtà, che lentamente si trasforma in panico che ti fa puntare gli occhi sulle sue mani che potrebbero, diononvaglia, alzare la telecamera e inquadrare il tuo volto, solo il tuo, di spettatore voyeur, venuto lì ad assistere ad un rito il quale, improvvisamente, senza chiedergli il permesso, viene sbattuto sul teleschermo. Ho visto molti spettatori che si voltavano e nella loro testa, ne sono certo, correva lo stesso pensiero: ora stai a vedere che sbatte il mostro in prima pagina. E se il mostro sono io? E' indubbiamente il momento di più alta tensione dello spettacolo. Che poi, però, deve fare i conti con ben altro. No, il mostro, per fortuna, non ero io.

Il mostro era e resta la TV. Perché la TV, con il teatro, ha davvero una vita difficile. La TV è un buco bianco che non ammette un ventre. Non è madre, può essere solo sorellastra. E non è possibile proporla come complice. Perché ciò che "InColore" tenta di fare, ciò che tutte queste esperienze generate dalla TV in scena tentano di fare, è quella di proporci una impossibile complicità. La TV, in scena, resta un trucco, per ora. Un trucco è un accorgimento, un artificio, un espediente ma dal trucco per passare alla elaborazione di una necessità drammaturgica, ne corre. Volarla proporre come complice significa chiedere allo spettatore di leggerla come corresponsabile nello svolgimento della scena. In questa circostanza e nell'altra cui ho assistito, quella del gruppo Giallo Mare, la telecamera e il televisore sono dei piedi fragili che richiedono un riscatto che non c'è. Ne', date le circostanze, potrebbe esserci.

McLuhan continuava a ridersela ma dietro di lui c'era, per fortuna, Roland Barthes che era disturbato dalla risata del suo illustre collega perché, invece a lui InColore piaceva moltissimo, nei momenti di quiete. Sembrava una sequenza di fotografie adatte ad illustrare il suo libro La camera chiara e se la godeva. Lui, il racconto, nemmeno lo ascoltava perché, forse, non gli sembrava così indispensabile come invece erano i materiali che diventavano

immagini. Lui, diceva, ama la fotografia e lì c'erano davvero delle belle immagini, peccato che non si facessero ammirare per un tempo un po' più lungo.

Ad un certo punto mi sono voltato e ho visto che Barthes stava confabulando in modo piuttosto convulso, con Giorgio Agamben, non so da chi invitato, che tentava di spiegare a Barthes che quello non era affatto uno spettacolo di immagini ma uno spettacolo storico. Forse uno spettacolo storico mancato, ma di grandi potenzialità, e ne parlava come del presepe.

Gli spettatori, spiegava Agamben, non si trovano di fronte ad un accadimento qualsiasi ma davanti ad un presepe, sì, proprio quello di cui parla in Infanzia e storia. Davanti allo spettatore il tempo si è fermato. E qui ogni cosa potrebbe restare immobile se la telecamera inquadrasse a tutto campo. Sarebbe la gioia di Barthes, che potrebbe ammirare le fotografie; sarebbe la mia consolazione, diceva Agamben, perché potrei fare una lezione sulla fissità narrativa di gran lunga più eloquente della mobilità, ma non si accorgeva che aveva il fiato di McLuhan sul collo il quale a questo punto, non sghignazzava più. Sembrava arrabbiato. Avrebbe potuto nascere un parapiglia se, d'un tratto, lo spettacolo non fosse terminato. All'uscita, i tre discorrevano da buoni amici, almeno così, all'apparenza, oppure, tentavano di darsi il contegno dello spettatore medio a cui, di solito, si chiede l'applauso. No, nessuno dei tre, se ho visto bene, aveva applaudito, ma erano già in strada e ancora discutevano. Buon segno, pensavo io. L'inizio del racconto, diceva Agamben, potrebbe essere protratto all'infinito e l'attrice sarebbe la vestale che discretamente accompagna i fedeli a vedere l'immobilità carica di storia. Invece, l'incantesimo si rompe e dilaga un racconto il cui riscatto sta tutto nella miniaturizzazione e nel gioco tra sfondo e primi piani. L'incanto del silenzio si rompe e dal quel momento è la fabula che viene esibita e replicata. E lì la fabula è troppo esile. Nulla di più limitante di un racconto che non si istituisce come fabula, sosteneva Barthes, visibilmente commosso per le immagini che ancora gli brillavano negli occhi. McLuhan, invece, era inesorabile e a noi, che lo stavamo ad ascoltare con la dovuta deferenza, pareva anche convincente, lui che spesso convincente non è. E' qui, diceva, proprio da qui che parte la sindrome del cavallo, una sindrome inammissibile, almeno in teatro, non perché illecita ma semplicemente perché, per ora, irrealizzata. Ma, aggiungeva, è stato piacevolissimo. E' stato accarezzante. Ma assolutamente non coinvolgente o, almeno, coinvolgente per motivi che hanno poco a vedere con il teatro. Lì o si sceglieva di non profanare il presepio o attorno al presepio si doveva predisporre un rito vivificante. E' davvero una generazione sfortunata questa che fa teatro, commentavano alcuni spettatori che neppure avevano riconosciuto gli illustri personaggi. E' la generazione degli individui che non hanno avuto la fortuna di leggere i libri per bambini della Emme Edizioni L'albero di marmellata, Piccolo blu e piccolo giallo. Di venti anni fa, mica di ieri.

Poi, McLuhan ha ripreso a sorridere perché, diceva di aver apprezzato lo sforzo. Lui, in verità non ci avrebbe mai pensato ad un simile uso, per così dire casalingo, della televisione: ma certo che è una bella trovata. Poi se ne è uscito battendosi le mani sugli avambracci come di chi ha bisogno di riscaldarsi. Nel foyer, subito dopo, i tre si sono scambiati una occhiata d'intesa come a sottolineare che gli spettacoli sulla TV, con la TV e per la TV ne sono stati fatti tanti, ma quello che riesce a coniugarsi con il teatro pare non sia ancora nato. Ma guai a disperare. E su questo, devo dire, anch'io ero pienamente d'accordo.

UNIVERSO PARALLELO

di Antonio Caronia (critico teatrale, Arte elettronica e Science-Fiction)

Un codice comunemente accettato nella fiction spettacolare occidentale e' l'invisibilita' del trucco. Il culto dell'effetto speciale cinematografico e' coerente con questa convenzione. In altre culture vigono altri codici: nel teatro giapponese la presenza del servo di scena, figura nera e sfuggente che sistema oggetti e cuscini attorno agli attori, non e' occultata, e lo stesso accade per i burattinai, che manovrano le loro grandi creature di legno in piena vista. Giacomo Verde, per i suoi "teleracconti", ha fatto una scelta analoga. Una scelta rischiosa: il punto di partenza e' il microteatro, lo sguardo dello spettatore e' incantato dall'apparato di oggetti e meccanismi "poveri" che le dita del performer, di li a poco, trasformeranno negli scenari di una storia. Ma subito questa fascinazione del piccolo viene giocata e negata: le mani, il bicchiere, i legnetti, i nastri non vengono osservati nelle loro dimensioni reali sul tavolo di lavoro, ma nel quadro di un televisore, con le luci, i colori, la falsa profondita', il ritmo di un video. La mente dello spettatore, che in circostanze normali dovrebbe operare da sola la trasfigurazione tipica del microteatro (il tavolo che diventa palcoscenico, le dita attori, i nastri vestiti e costumi) viene insieme aiutata e sviata dall'elettronica. La scatola del televisore, che per nostra radicata abitudine e' diventata il contenitore del mondo, dell'unica "realta'" autentica, questa volta ospita un magico universo parallelo. Un universo di cui possiamo pero' vedere il creatore, a lato, quando vogliamo. Ed effettivamente il nostro sguardo trascorre dal performer al video, il primo sempre piu' rimpicciolito e il secondo sempre piu' grande, in un gioco di specchi che scorre sulla trama della voce del demiurgo, narratore e personaggio, che assicura una sorta di unita' sonora a questa esperienza che visivamente sarebbe invece spezzata, straniante (e non sara' anche questo accento strascicato e ribaldo, questo toscano di Giacomo Verde e Vanla Pucci, e non solo la scelta delle fiabe, a collocarci in un luogo al riparo del tempo, sotto l'ala antica e per nulla pacificante dell'archetipo?).

Ah, genialita' estrema della scelta di coniugare il medium freddo per eccellenza, mediatore della totalita' dei sensi, con il regno remoto e arcano della fiaba! Non ci aveva gia' ammonito Marshall McLuhan che "la tecnologia elettromagnetica richiede dall'uomo una docilita' profonda e la quiete della meditazione, come s'addice a un organismo che ha il cervello fuori dal cranio e i nervi fuori dalla pelle"?

Nov. 90

Antonio Caronia

PER UN TEATRO DI PERCEZIONE
di Carlo Infante (critico Video Teatro)

Riscoprire il gioco della percezione nell'arte, del vedere e del sentire in quanto atti di "autopoiesi", e' una delle necessita' che si pone un buon spettatore disposto a mettere in gioco la propria sensibilita'. Nel teatro, il luogo della percezione condivisa, l'occasione ideale perche' l'arte si sviluppi in una complessita' vitale e semantica, questo e' possibile. Proprio perche' un buon spettatore tende a farsi "autore di visione" se coglie l'intesa con i creatori della scena. Ma troppo spesso la condizione teatrale si rivela come stato di sopravvivenza culturale nella conferma di luoghi comuni rassicuranti e nell'urgenza di repertori da perpetuare. E questo purtroppo vale anche per la "sperimentazione teatrale", e in particolar modo quella italiana, che dopo un decennio vivissimo (tra il '78 e l'88) di conflittualita' e di invenzione di linguaggio ha come esaurito storicamente una sua funzione trincerandosi in un mondo parallelo al teatro convenzionale.

Sono infatti poche le esperienze che in questi ultimi anni hanno contribuito a rinnovare una percezione di teatro, alterando felicemente le condizioni di spettacolarita' abituali. Tra queste, una delle invenzioni teatrali piu' emblematiche e' stata quelle dei "teleracconti", un'idea elementare e geniale al contempo. Si tratta infatti di performace brevi (non superano i 40 minuti, gia' questa caratura li situa al di fuori del mercato corrente) dove l'affabulazione, il narrare teatrale, si coniuga ad un semplice dispositivo televisivo. E' nell'interazione sensibile tra la scena e il video che si rivela un gioco mobile nel sollecitare i punti di vista dello spettatore. Da questa ibridazione del linguaggio emerge un sottile teatro di percezione, inedito proprio perche' stabilisce un modo diverso di vedere. Si crea una condizione di percezione teatrale simile a quella del "microteatro" dove l'uso di oggetti, marionette o burattini, produce simulazioni di esemplare risoluzione scenica. Una percezione riflessa, indiretta, o meglio divisa tra l'azione dell'attore e la reazione dei materiali agiti. L'attore e suoi simulacri coabitano lo stesso spazio, come nel "bunraku" giapponese dove la marionetta viene manovrata a vista. Il fatto e' che l'attore dei teleracconti riesce realmente ad agire su due dimensioni diverse parallele e simultanee, quella diretta, teatrale, dell'affabulazione dal tono ammiccante (e' determinante sapere che i teleracconti sono predisposti anche, fondamentalmente, per un pubblico bambino) e quella indiretta, evocativa, dell'immagine degli oggetti manipolati e trasmessi attraverso una telecamera in un televisore.

A questo punto non possono che saltare tutti i riferimenti al "microteatro" anche se ne rimane quell'aura naif che alla fine dei conti esalta proprio lo scarto di temperatura tra il suo calore teatrale e il freddo della tecnologia video. Il teleracconto diventa cosi' importante proprio per il passaggio di realta', da quella condivisa attraverso il transfert vivo con l'attore a quella virtuale, immateriale, del monitor televisivo. Un salto di dimensione assolutamente relativo, convenzionale, formalizzato, teatrale.

L'idea dei teleracconti non a caso e' nata in Giacomo Verde, un performer vagante tra i mondi del teatro e quelli del video indipendente. La complicita' con Vania Pucci e il Giallo Mare Minimal Teatro ha creato poi le condizioni favorevoli per far crescere nell'humus ideale (una buona dose di disincanto ludico coniugato alla naivite' microteatrale, neutralizzandola) i teleracconti come prototipi di nuova spettacolarita'. Le prime due creazioni, "H&G TV" e "Lieta il fine", la prima ispirata alla favola di Hansel e Gretel mentre la seconda narra La

Sirenetta di Andersen, hanno così mirato un target infantile ma hanno centrato l'attenzione critica in Festival come Narni e Santarcangelo. Stesso discorso vale per "InColore" di Adriana Zamboni e Lucio Diana (sempre con la supervisione di Giacomo Verde), opera che esalta la pratica del racconto iconico in video attraverso gli eccellenti microfondali pittorici sui quali si snoda la narrazione.

La fortuna di queste operazioni è forse in questa loro ambiguità un cocktail di elementarietà e complessità in grado di comunicare sia ad un pubblico bambino che adulto. Un "satori" teatrale. Il dato che più stimola a riflettere su questa nuova condizione di sperimentazione scenica è che la pratica del narrare attraverso l'immagine riflessa in video esalta i principi analogici. Il racconto procede per sintesi assolute, secondo un montaggio sincopato, agile nello sviluppo di una comunicazione orizzontale, in grado di superare ogni discriminazione sia di età che di lingua. Il teatro si espande così al di là dei propri specifici, di quelle convenzioni stabilite spesso solo per legittimarsi e farsi "riconoscere". Potremmo dire, per paradosso, che il teatro è un falso problema, e che in fondo il teleracconto crea altre opportunità di consumo culturale. E in questo senso sarebbe importante tradurre questa esperienza all'interno della televisione tout court, come si è fatto nelle trasmissioni sperimentali della "Telefestival" promossa dal POW di Narni nel Maggio 90. Ma c'è qualcosa che ancora ci spinge, nonostante tutto, a porre domande all'interno del teatro. Sarà il fatto che quella turbolenza sperimentale d'antan è ormai inscritta nel nostro codice genetico culturale. Domande come: "è possibile pensare un teatro fondato sulle percezioni?". In questa direzione problematica va l'esperienza dei teleracconti con il loro invito a mobilitare i punti di vista, decentrando l'attenzione dall'attore ai suoi simulacri televisivi, in un gioco che acquista valore proprio per la sua dinamica sensoriale.

Nov. 90

Carlo Infante

SEMPLICEMENTE

di Adriana Zamboni (Teleraccontatrice)

Eleonora era nata da 10 mesi ed era giunto il momento di darsi una mossa: non potevo piu' continuare a fare solo la mamma, in fondo sono pur sempre un' attrice! Lucio mi aveva parlato di uno spettacolo che Giacomo faceva con le dita delle mani, un craker e un po' di pastina eppure ottenendo un effetto sorprendente. Forse avremmo potuto chiedere la sua collaborazione per quell'idea di spettacolo sul colore che avevamo in testa da un po', ma dovevamo fare tutto in casa tra una poppata e l'altra ... Due mesi dopo abbiamo incontrato Calvino e le Cosmicomiche e Vania a Treviso aveva terminato un altro teleracconto su la storia della Sirenetta ... accipicchia ! vanno forte i teleracconti! Ci siamo detti e cosi' abbiamo affrettato i tempi e fugato i dubbi. Io non avevo le idee molto chiare sul funzionamento della telecamera, nonostante di riprese ne avessi gia' fatte, ma non ne conoscevo i segreti non eravamo molto amiche e poi quello che mi preoccupava era soprattutto la rispondenza alle aspettative: doveva essere uno spettacolo per me, doveva toccare i piccoli cuori e i grandi cervelli, doveva raccontare l'infinito racchiuso nel palmo di una mano, superare le barriere tra astrazione e realta', entrare tra i pigmenti del colore. Cosi' e' nato "inCOLORE" fratello di "H&G TV" e di "Lieta il fine" e da quando ha cominciato ad esistere sono cominciati i turbamenti sull'interpretazione : eravamo soli, io, il televisore e i piccoli oggetti stupefacenti di Lucio, di fronte al pubblico. Un pubblico che difficilmente aveva mai visto un teleracconto ma tutt'al piu' spettacoli in cui la televisione era presente come scenografia od operazioni esclusivamente video : sicuramente un pubblico che si interroga su quello che sta' vedendo, e' uno spettacolo teatrale o cosa ? Ad un anno di distanza dal debutto non ho il minimo dubbio che si tratti di teatro in quanto e' proprio la presenza dell'attore-narratore l'elemento caldo che permette allo spettatore di gustare immagini video che non corrispondono assolutamente ai ritmi televisivi. E' l'interazione con la televisione, lo svelamento o meno del gioco che definisce un genere narrativo nuovo che segna il tipo di narrazione a seconda della storia. E' questo rapporto con la televisione che immediatamente scatena rivalita' e lotta fra attore e macchina (eletrodomestico fascinosa e famosissimo cosi' amato che ormai cen'e' uno in ogni stanza) ed e' proprio questa lotta uno degli elementi interessanti. A questo punto lascio le questioni teoriche a chi si diverte di scrittura e sa leggere tra le righe, mi riesce sempre piu' difficile spiegare quello che faccio, in questo momento c'e' una forte carica ad andare avanti, curiosita' ad indagare, abbiamo appena cominciato in un terreno cosi' vasto, cosi' molteplice, cosi' maledettamente complicato.

Nov. 90

Adriana Zamboni

DALL'ESPERIENZA ALLA DIDATTICA

di Vania Pucci (Teleraccontatrice)

Quando ho visto "H & G TV" di Giacomo, ho pensato subito che avrei voluto raccontare anch'io una storia in questo modo. Il tele/racconto si inseriva perfettamente nel mio lavoro sia come poetica sia come materia e strumenti. Poteva essere veramente l'occasione per fare uno spettacolo, un'esperienza da sola. Ho cominciato con la scelta della storia, volevo una storia d'acqua e cercando tra le fiabe ho riletto "La Sirenetta" di Andersen; da piccola mi aveva sempre lasciata perplessa, non avevo mai accettato fino in fondo la mancanza del lieto fine canonico, quindi ho voluto "rimisurarmi" da adulta con la storia, ho cercato la possibile ironia, la vera drammaticità e anche il gioco. Io e Giacomo abbiamo cominciato a sperimentare con l'acqua, il galleggiamento, la colorazione, ecc, ecc per diversi giorni davanti alla telecamera senza grossi risultati. Solo quando abbiamo pensato di capovolgere la telecamera e la terra è diventata cielo e l'acqua invece aria, allora la strada della messinscena della Sirenetta è apparsa chiara e piana e tutto è stato più facile. La difficoltà più grande per un tele/raccontatore è che non solo sei attore e narri la tua storia ma di volta in volta formi con le tue mani e piccoli oggetti un'immagine completa e complessa. Ti devi misurare con la messa a fuoco della macchina (telecamera), i tuoi gesti devono essere nello stesso tempo gesti rivolti al pubblico ma funzionali per formare l'immagine video, continuamente quindi sei attore e costruttore d'immagini; nello stesso tempo poi fai parte di una situazione scenica che ti comprende sì, ma comprende anche gli oggetti, la telecamera e le immagini video che diventano un totale unico corpo narrante, e tutto si deve armonizzare in un unico ritmo di narr/azione. Le immagini del video paragonate a quelle consuete che passano normalmente in uno schermo TV sono sicuramente non pulite, né perfettamente nitide né tantomeno accelerate, anzi, proprio agendo sulla fragilità dell'imperfezione formale dell'immagine non completamente predeterminabile, trovi il gioco che avvicina lo spettatore alla situazione e la rende "calda" e comunicativa. Il Tele/racconto, come un nuovo "oracolo domestico", elemento nuovo non è, e pesca a piene mani dalla tradizione e dall'esperienza dei contastorie e novellatori che accompagnavano la narrazione a immagini disegnate che a mano a mano venivano indicate o sfogliate. La televisione qui altro non è che il caleidoscopio di quei segni fissati nei teli dai vecchi contastorie. Le immagini qui fluttuano, si moltiplicano, si giovano non solo del movimento che plasma le prospettive, le materie compositive del "frame" che di volta in volta nel loro divenire creano suggestioni, frammenti immaginifici che ampliano, surrogano, dinamizzano, didascalizzano...le parole che a loro volta evocano la struttura narrativa. Spesso ho presentato "Lieta il fine" ai ragazzi, anche ai piccolissimi, e loro rimangono sempre stupiti di vedere come le mie dita e i miei piccoli oggetti entrano nella televisione. È inutile dire quanta e quale televisione vedono i ragazzi, per cui trovo nel tele/racconto anche un'enorme valenza educativa. Primo perché si può fare anche elementarmente televisione e non solo guardarla, poi perché il tele/racconto permette, come lo specchio di Alice, di attraversare in modo poetico e originale il valore formale degli oggetti più comuni attraverso la semplice loro esposizione davanti alla telecamera. Un tappo, un pezzo di stoffa diventano personaggi, ambienti, situazioni. La ricerca dell'immagine giusta ti costringe alla sua progettazione e valutazione, si effettua quindi un lavoro di decodifica e

conseguenziale composizione dell'immagine, fatto estremamente importante per i ragazzi che normalmente accettano come vero e sicuro dalla TV quello che Lei da' senza pensare alla possibilita' di manipolarlo. La TV sicuramente, e anche la telecamera, oggi sono strumenti di uso comune, presenti in moltissime case e in alcune scuole; cio' rende quindi necessaria la scrittura di una didattica particolare -secondo me inscritta nel progetto Tele/racconto- per giocare questi mezzi. Alcuni arricciano il naso sia da un punto di vista strettamente spettacolare, che generalmente didattico, quando sentono parlare di Tele/racconto, pensando alla TV in scena... "l'elettronica non c'entra con il teatro... La TV e' un mezzo freddo... non puo' altro che essere un mezzo scenografico...". Obiezioni piu' che legittime, ma io credo che il teleracconto sia un'invenzione assolutamente teatrale e che in generale, per contaminazione empirica, sta sviluppando una sua grammatica originale e sta definendo una serie di possibili definizioni sceniche anche oltre i quattro tele/racconti gia' esistenti. Didatticamente questo progetto propone un uso attivo e interagente con un processo di uso degli strumenti che da' dei risultati immediati, rispettando quindi anche i tempi di verifica della creazione dei bambini anche piu' piccoli; lavorando su un lessico particolare ha gia' prodotto, durante momenti laboratoriali, imprevedibili risultati di scrittura e produzione scenica. Dopo il mio tele/racconto io domando sempre ai ragazzi che cosa hanno guardato, se lo schermo o me e il mio carrellino con gli oggetti, e solitamente rispondono: "Tutti e due!" Alcuni giorni fa, a Milano, un bambino mi ha detto: "Io ho guardato anche il teatro!".

Nov. 90

Vania Pucci

I PARADOSSI DEL TELERACCONTO

Il Teleracconto e' appena nato e, per fortuna, non e' ancora possibile tracciare delle regole, proporre delle strutture di comportamento e composizione definitive, ma si possono solo fare alcune riflessioni sull'esperienza fatta fino a questo momento.

Certamente e' un modo di fare teatro-con-gli-oggetti (se ancora e' teatro) del tutto nuovo che ci ha portato ad affrontare problemi inediti di drammaturgia e realizzazione delle immagini. Problemi ancora aperti a numerose possibilita' di soluzione.

Ma passiamo al racconto delle esperienze.

"H & G TV" e' nato senza nessuna riflessione teorica, e' nato di getto. Sicuramente ha contribuito alla realizzazione la lettura, e la digestione poetica a vari livelli, del libro di Rene' Thom "Stabilita' strutturale e morfogenesi" dove si illustra la teoria matematica delle catastrofi. Quello che mi aveva colpito in quel libro era il riproporsi continuo di forme simili in diversi contesti. Un fatto di cui facciamo esperienza continuamente, specialmente se siamo artisti visivi: il guscio di una noce puo' sembrare una barca, la faccia rugosa di una vecchia o il guscio di una tartaruga. Ma la lettura di quel libro mi aveva portato ad esercitare maggiormente questa attenzione alla forma delle cose, alle loro somiglianze. E poi un'altra cosa: in fondo tutti gli oggetti che abbiamo attorno sono riconoscibili e differenziati tra di loro anche a causa del nome che gli viene dato. Cosi' basta scambiare il nome tra cose simili che si scambiano anche la forma.

Per Hansell e Gretell ho cercato nella dispensa le cose che avessero delle forme simili alle cose che dovevo mostrare. Ma non soltanto per somiglianza morfologica ma anche per risonanza linguistica o culturale.

Per esempio: il fatto che la casa della strega sia fatta con un krecher del Mulino bianco funziona, e' godibile, non solo perche' e' veramente un biscotto, e non solo perche' si vede veramente una casa ma anche perche' rimanda culturalmente alla conoscenza della pubblicita' del Mulino bianco.

Anche per "Lieta il Fine", tratto dalla Sirenetta di Andersen, abbiamo fatto lo stesso tipo di ricerca e cosi' come un bicchiere e' diventato il palazzo di cristallo, per la Strega del mare sono state usate delle piccole forbici, non tanto perche' assomigliavano ad una strega ma perche' potevano fare quello che la strega fa alla Sirenetta: tagliarle la lingua. Quindi quello che rende somigliante le forbici alla strega e' il potenziale di crudelta' espresso dall' uso delle forbici piu' che dalla forma. Oppure in "Consumazione obbligatoria" il fatto che le clienti del Macellaio siano tutte forchette ci ha permesso di alludere al modo di dire "essere una buona forchetta" che pero', dato il contesto cannibalico della vicenda, acquista in questo caso un sapore terribilmente ambiguo.

Nel caso di "InColore", dove gli oggetti-per-la-narrazione sono stati tutti appositamente costruiti, la somiglianza tra le cose narrate e le immagini mostrate e' ancora piu' vaga, piu'

culturale che visiva, proprio perché giocata sulla potenzialità evocativa delle immagini-oggetti astratte. In questo caso si può paradossalmente dire che nel video non si vede niente. Ma nella testa dello spettatore, in fondo agli occhi dello spettatore, si formano moltissime immagini composte dalla "memoria" visiva, culturale-biologica, di chi guarda. Ed ognuno vi può riconoscere, in quel "poco" che viene mostrato quello che più gli piace. Ma questo avviene comunque per tutti i Tele-racconti. Le immagini sono veramente povere e lo spettatore, guidato dalla voce del narratore che dà un nome alle cose che appaiono, ci mette continuamente del "suo".

E questo "metterci del suo" è una caratteristica specifica della percezione visiva: quante volte non vediamo una cosa perché siamo certi che là non può esserci, eppure è sotto il nostro naso! Oppure quante cose pensiamo di vedere in una nuvola, e non è un caso che a volte non coincidono con quello che vede il nostro amico sdraiato accanto.

Il fatto è che tutto quello che vediamo sono immagini mentali, paradossalmente irreali, e nel teleracconto questo è ancora più evidente. Gli oggetti valgono per il "simulacro" che mostrano più che per la loro consistenza reale.

Per esempio quando si scelgono gli oggetti da utilizzare bisogna verificare la loro efficacia non ad occhio nudo ma sotto la telecamera. E spesso accade che le due visioni non coincidano, ma anche quando coincidono è comunque un'illusione, perché è sempre l'immagine dell'oggetto, e non l'oggetto, che si assume il compito di comunicare. E il simulacro video dell'oggetto è molto simile ai simulacri delle nostre immagini mentali, gli si sovrappone, ci combacia, con molta facilità svelando paradossalmente l'incostistenza, l'insufficienza, l'ambiguità del nostro vedere. ("L'essenziale è invisibile agli occhi" dice la Volpe al Piccolo Principe di Saint-Exupéry) Questo non accade in maniera così evidente nel normale teatro di figura o di oggetti: l'oggetto messo in scena, anche se è una sagoma dipinta, è comunque tridimensionale, percepibile con tutti i sensi. Non c'è scarto tra se stesso e la propria immagine, anche se può essere deformata dalle luci e dall'aggiunta di altri oggetti, anche se l'azione mimica di un attore può cambiarne il "significato" e farlo assomigliare ad altro.

Ed è in questo scarto, tra immagine e oggetto, che sta uno dei nodi principali del teleracconto. E a parte lo scarto evidente di dimensioni, dato dalla ripresa in macro, per cui una cosa viene vista come normalmente non viene mai vista è importante anche lo scarto tra parola e immagine che diventa paradossalmente più godibile quando viene momentaneamente tradito. Per esempio in "H e G TV" dico: - Hansel gli faceva sentire (alla Strega) un ossicino di pollo che sembrava uno stuzzicadenti - e mostro veramente uno stuzzicadenti, potete intuire il corto circuito percettivo provocato da questa situazione che poi si scioglie in un sorriso. Oppure in "Consumazione obbligatoria" dichiarare che "il marito della signora assomigliava stranamente al macellaio" (sono infatti lo stesso oggetto piegato diversamente) fa pensare che non siano la stessa persona quando poi, si vedrà nella storia e sarebbe evidente fin dall'inizio,

e' proprio cosi'. ("Le parole sono fonte di malintesi" dice ancora il Piccolo Principe)

Un'altra caratteristica del T-R, che evidenzia la qualita' "simulacro" degli oggetti e' il rapporto con lo spazio. Nel Teleracconto e' molto facile scambiare il sotto con il sopra, come in "Lieta il fine", far volare gli oggetti o accatastarli con direzioni diverse, come in "Consumazione Obbligatoria". Lo sfondo delle immagini puo' diventare in un attimo cielo, terra, aria o parete di fondo in quanto l'incosistenza acquistata dal simulacro dell'oggetto ci permette di farne quello che si vuole, e questo in diretta, in tempo reale, non come accade nei film attraverso la tecnica del montaggio ma restando sempre in piano sequenza. Infatti ne "La Regina dei Mostri" la protagonista passa da spazi e tempi diversi nel tempo reale della narrazione, facendo girare lo sfondo della vicenda su un pianetto girevole.

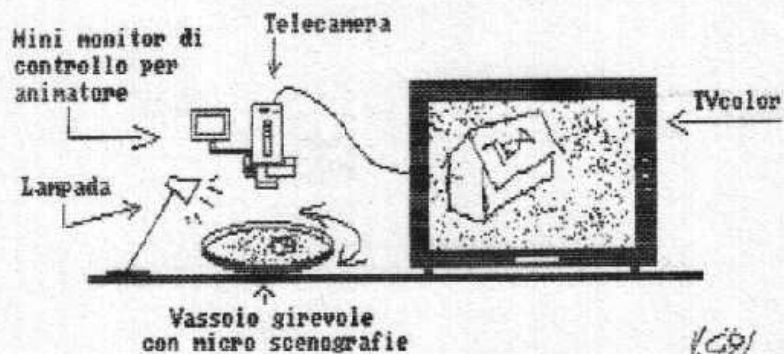
Come ho detto all'inizio questi sono solo primi accenni di riflessione attorno alla tecnica del teleracconto. E non si e' parlato del rapporto tra Tele-raccontatore e oggetto, oppure tra costruzione del testo e costruzione delle immagini, oppure del tipo di attenzione e capacita' richiesta al narratore durante il teleracconto, oppure ancora del rapporto tra immagini televisive e corpo-voce del narratore (come e' stato in parte affrontato e risolto in "Boccascena").

Chissa' forse un'altra volta, senza comunque dimenticarsi che come la mappa non e' il territorio parlare di teleracconto non e' il teleracconto.

Giacomo Verde
Maggio 1992

scheda Teleracconto "LA REGINA DEI MOSTRI"

SITUAZIONE DI RIPRESA NARRATIVA
PER TELERACCONTO "La Regina dei Mostri"



La telecamera, in macro, collegata al Tvcolor inquadra una parte del vassoio girevole. L'animatore racconta la storia girando il vassoio e muovendo altri piccoli oggetti davanti alla telecamera.

In questo T-R si mescolano le esperienze fatte fino a questo punto. Così ci sono alcuni personaggi fatti con le dita della mano, delle micro scenografie su un piano girevole e un uso più libero degli oggetti. Si racconta la storia di una bambina che si diverte a spaventare il proprio gatto giocando a fare il mostro, finché per magia, dopo uno stravagante viaggio si ritrova nel paese dei Mostri che la eleggono loro Regina. Ma la nostalgia della minestra di casa non tarda a farsi sentire ...

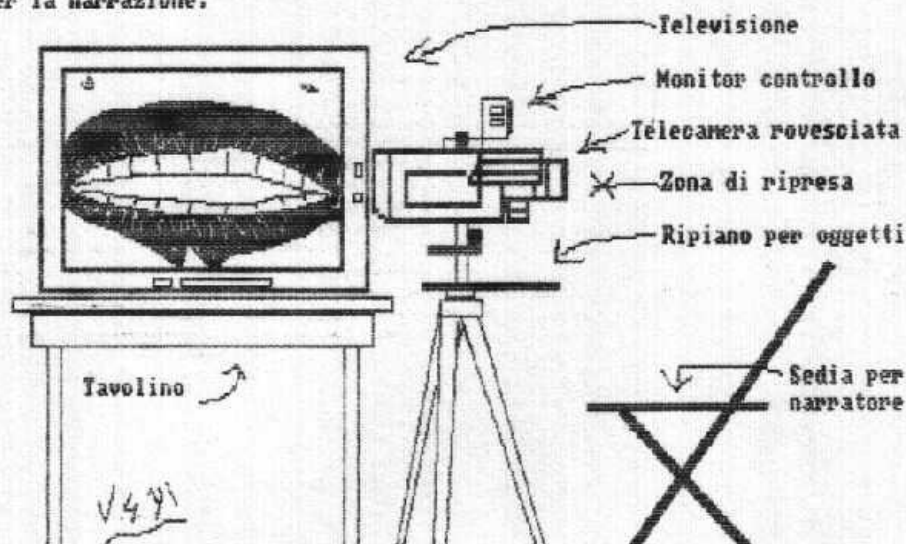
La durata è di circa 30 minuti, per un numero ristretto di bambini e adulti (quanti riescono a vedere il TV) in una sala oscurabile.

"La Regina dei Mostri" di Giacomo Verde e Flavia D'Andreamatteo
con Flavia D'Andreamatteo.

Progetto Teleracconto
Scheda di "BOCCASCENA"

SCHEMA DI SITUAZIONE NARRATIVA PER TELERACCONTO "BOCCASCENA"

Il narratore sta di fianco alla televisione. La telecamera rovesciata riprende, in macro, la bocca del narratore e gli oggetti usati per la narrazione.



"Boccascena": frammenti di storie a denti stretti e a bocca aperta.

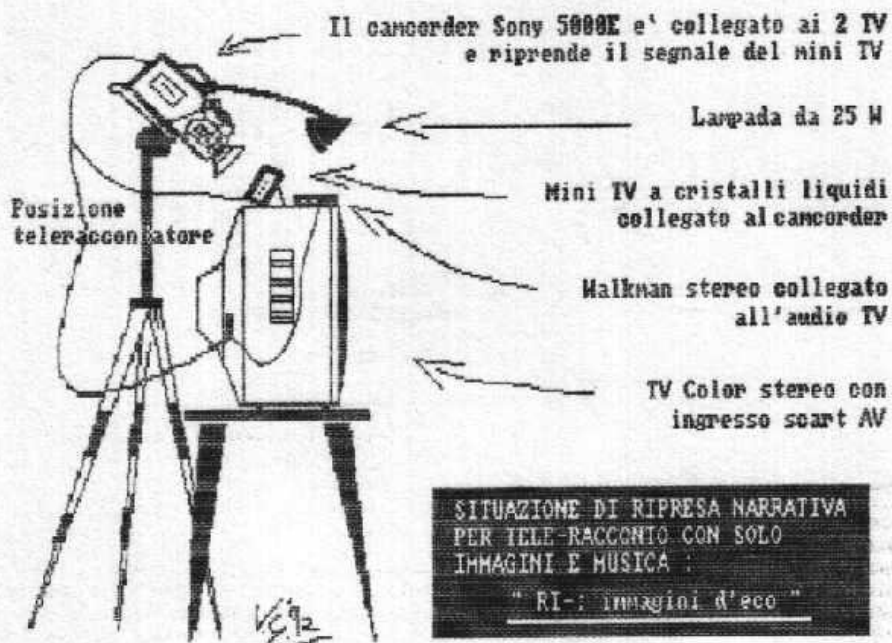
In "Boccascena" la telenarratrice amplifica la sua bocca, riprendendola con la telecamera in macro, e la trasforma in personaggio, in scenografia, in s/oggetto scenico: trasforma la bocca in ciò che racconta. Una coincidenza audiovisiva straordinaria che permette di interpretare in maniera assolutamente originale stralci e frammenti di testi eterogenei come "Moby Dick" e "Biancaneve". In questo contesto ogni parola diviene immagine e ogni smorfia acquisisce un senso e un tono narrativo esplicito. Inoltre l'uso di alcuni piccoli oggetti sottolinea ed evidenzia le capacità trasformistiche della bocca-scena: due specchietti da viaggio diventano un caleidoscopio drammaturgico e scenografico per una esilarante avventura fra i nani più famosi del mondo ed alcuni stecchini da denti diventano gli invincibili arpioni dei valorosi marinai del Pequod, mentre l'alito della bocca-balena avvolge tutto in una fitta nebbia ...

La durata è di 30 minuti, per 50 spettatori alla volta, in una sala oscurabile.

"Boccascena" Teleracconto di Vania Pucci e Renzo Boldrini, con Vania Pucci.

SCHEDA Teleracconto
di e con Giacomo Verde.

" RI- : immagini d'eco "



Dopo sei Teleracconti basati sul rapporto tra parola e immagine " RI- : immagini d'eco " rinuncia completamente alla voce narrante per dare spazio alle immagini con musica. Si "racconta" un viaggio all'interno dello schermo televisivo, alla scoperta della sostanza luminosa delle immagini elettroniche. L'obiettivo inquadra un piccolo TV a cristalli liquidi che ri-trasmette lo stesso segnale della telecamera, ri-producendo così all'infinito, come le onde di un'eco, la sua auto-visione.

La tv si guarda dentro scoprendosi creatrice di una insospettata quantità di immagini e non solo ri-produttrice di immagini esterne a se stessa.

Le musiche non sono elettroniche, ma registrazioni di strumenti acustici e di brani che giocano con la radice del suono : un brano Jazz degli Art Ensemble of Chicago, musica etnica di Thaiti, Giappone e Macedonia, e un brano di "sinfonica contemporanea" di David Byrne, inframezzati dal suono del vento.

Durata : 45 minuti. Per un numero ristretto di spettatori (quanti riescono a vedere comodamente il TV) oppure per un numero maggiore con l'uso di un videoproiettore.

ESIGENZE TECNICHE :

1 TV color stereo minimo 26" con ingresso Scart.

1 Tavolo per appoggiarvi il TV.

Oppure Video proiettore, impianto audio e un tavolino.

Sala totalmente oscurabile.