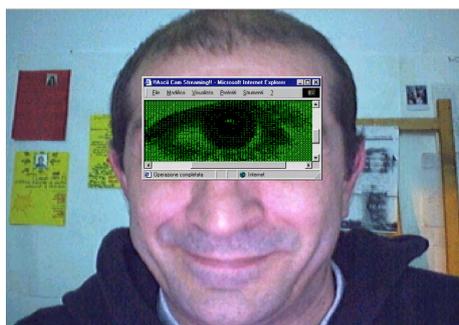


GIACOMO VERDE

Installazioni interattive,
tv comunitarie, net art, tecnoteatro
(1992-2002)



Anna Maria Monteverdi

GIACOMO VERDE
Installazioni interattive, tv comunitarie,
Net Art, Tecnoteatro
(1992-2002)

Anna Maria Monteverdi

Giacomo Verde. Installazioni interattive, tv comunitarie, net art, tecnoteatro (1992-2002) / Anna Maria Monteverdi. Milano: University Press, 2023.

ISBN 97912-5510-061-4 (print)

ISBN 979-12-5510-062-1 (PDF)

ISBN 979-12-5510-063-8 (EPUB)

DOI 10.54103/milanoup.134

Questo volume e, in genere, quando non diversamente indicato, le pubblicazioni di Milano University Press sono sottoposti a un processo di revisione esterno sotto la responsabilità del Comitato editoriale e del Comitato Scientifico della casa editrice. Le opere pubblicate vengono valutate e approvate dal Comitato editoriale e devono essere conformi alla politica di revisione tra pari, al codice etico e alle misure antiplagio espressi nelle Linee Guida per pubblicare su MilanoUP.

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 -CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.it>



Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://libri.unimi.it/index.php/milanoup>

© The Author(s), 2023

© Milano University Press per la presente edizione

Pubblicato da:

Milano University Press

Via Festa del Perdono 7 – 20122 Milano

Sito web: <https://milanoup.unimi.it>

e-mail: redazione.milanoup@unimi.it

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in tutte le librerie fisiche e online ed è distribuita da Ledizioni (www.ledizioni.it)

La copertina è una libera composizione di Anna Maria Monteverdi dalla sequenza fotografica di Giacomo Verde *Facce Web*, 2001.

Le fotografie dell'Archivio Giacomo Verde sono state concesse da Tommaso Verde.

La documentazione fotografica presente nella Sezione Disegni del volume è stata realizzata da Valentino Albini, fotografo del Dipartimento Beni Culturali e Ambientali dell'Università degli Studi di Milano.

Sommario

Ringraziamenti	7
Nota di lettura	9
Liberate la Memoria	13
I disegni 1992-2002	16
I – L'archivio Giacomo Verde: dispositivo o <i>reenactment</i>	21
Archivio: testimonianze 1992-2002	25
L'archivio video	30
Archivi per il teatro e la performance	33
Archiviare l'arte-vita: la mostra "Liberare Arte da Artisti"	38
II – Giacomo Verde interattivista (1992-2002)	47
Interattivarsi: il video loop	51
Installazioni interattive: i 5 livelli di interattività nell'arte	54
L'origine della specie (interattiva): Degli Avi-libera la memoria	59
Labilità delle installazioni interattive anni Novanta	61
III – Net Art=Arte di rete	67
La migliore installazione è interattiva e attivista	70
IV – La tv è di chi la fa	75
Da Piazza Virtuale alla Minimal Tv	75
V – Il teatro interattivo e il teatro telematico	83
Storie mandaliche	84
Connessioni Remote. Il Teatro si fa in web	86
Bibliografia	91
Scritti di Giacomo Verde	91
Interviste	93
Archivi	93
Storia, filosofia ed estetica dei media	94
Sitografia	95
DISEGNI 1992-2002	
Disegni	99
Per una nuova cartografia del reale	133
A METTERE MANO azione di riciclaggio TV ISTRUZIONI PER L'USO – 5 modi per scassare la tv	135

Ringraziamenti

A Tommaso (Topo Tommy), Sabatino, Lavinia e Marzia Verde per il supporto sincero, la vicinanza e l'affetto; a Sandra Lischi, Andreina Di Brino, Dalila Flavia D'Amico, Vincenzo Sansone, per l'amicizia e la collaborazione instancabile.

Grazie a tutti i collaboratori della mostra *Liberare Arte da Artisti* (La Spezia, CAMEC, giugno 2022-gennaio 2023), in particolare a: Gianfranco Martinelli, Carles Canellas, Carlo Infante, Carlo Presotto e Paola Rossi, Clemente Pestelli, Elisa Squarciarino, Lorenzo Antei, Massimo Cittadini. Il presente volume ha attinto moltissimo dall'enorme lavoro svolto per l'allestimento.

Il libro è dedicato a Daniele Castellucci.

Nota di lettura

Il presente volume segue, a distanza di poco più di un anno, il precedente testo intitolato *Attraversamenti tra teatro e video (1986-1992)*, pubblicato sempre per Milano University Press, scritto da me con Vincenzo Sansone e Dalila Flavia D'Amico, dove erano esposti e presentati criticamente i disegni di Giacomo Verde (1956-2020) relativi a videoinstallazioni e a lavori di videoteatro del tecnoartista. La ricerca ha avuto seguito in questo libro che descrive il processo di creazione delle installazioni, del teatro interattivo, e della net art (1993-2003) attraverso i materiali inediti d'Archivio messi a disposizione dalla famiglia. Nello stesso periodo in cui i disegni venivano da me digitalizzati e studiati tra il giugno 2022 e la primavera del 2023, è stato possibile organizzare una mostra antologica: *Liberare Arte da Artisti*, dedicata al grande artista pioniere della videoarte, per il Museo d'Arte Contemporanea della Spezia, CAMEC. Alla teoria è seguita la pratica: sono stati recuperati e messi in visione per il pubblico video analogici nei più diversi formati (BetaCam, VHS, MiniDV), digitalizzati a partire direttamente dai formati originali restaurandone il nastro magnetico danneggiato magari dal tempo e dalla muffa, oppure ripristinati da vecchi hard disk.

Sempre ai margini del sistema dell'arte, Giacomo Verde vagabondava in guaggi, frantumandosi, ricombinandoli insieme, mai esaltandosi di fronte all'ultima tecnologia proposta dal mercato: nel suo ultimo testo del 2020¹ scriveva rammaricato che i nuovi computer non hanno più certe funzionalità, ed era diventato impossibile per lui utilizzarli per i suoi ben noti videofondali ricchi di manualità: gli automatismi del mezzo hanno rimpiazzato e definitivamente cancellato ogni creatività. Oggi gli effetti creati da Verde per realizzare il suo video *Fine fine millennio* nel 1987 con una vecchia telecamera con titolatrice stanno dentro la library di qualche App del cellulare, ma quell'opera iconica è in grado di attraversare il tempo.

La mostra, che aveva l'obiettivo di mostrare la produzione di Verde nel contesto culturale della videoarte dell'ultimo ventennio del Novecento, si è basata moltissimo sul recupero d'archivio di appunti, diari e disegni per restituire al visitatore, nella maniera più coerente e corretta, l'esperienza di visione e di ascolto dell'opera video concepita, trenta o quarant'anni prima, per supporti e dispositivi diversi. Lo studio analitico delle fonti dirette, e il conseguente allestimento espositivo dei materiali, ha permesso anche di "ricostruire" alcune videoinstallazioni di Verde documentate dai disegni, ma purtroppo andate perdute, oppure di restaurare installazioni interattive non più funzionanti (perché, per esempio, i software utilizzati non "girano" più sui computer di oggi). Lo studio dei materiali e dei diari ha permesso di intervenire anche sulle opere di Net Art di Verde, tra le prime in assoluto realizzate in Italia, ma che necessitavano ormai di un ripristino di link e di un recupero di accesso web; in epoca di automazione dei contenuti di intrattenimento on line, vale la pena ricordare il lavoro creativo *con e sulla rete* – molto spesso connesso con tematiche di impegno politico e civile – di artisti come Verde ai primordi dell'era digitale. Tutto questo percorso museale è stato documentato grazie al lavoro del responsabile del laboratorio fotografico del nostro Dipartimento di Beni culturali e ambientali dell'Università di Milano, Valentino Albini.

Solo dopo la chiusura della mostra nel gennaio 2023, ho preso la decisione di far confluire dentro il volume anche l'esperienza dell'archivio esposto al Museo, come metodo di lavoro teorico e curatoriale applicabile e replicabile in futuro per altri archivi d'artista risalenti agli stessi anni e aventi la stessa tipologia di materiali audiovisivi e le stesse criticità. Ho fatto confluire la pratica progettuale della mostra al CAMEC nel capitolo intitolato *L'Archivio Giacomo Verde* per una maggior comprensione dei materiali originali dell'artista, qui pubblicati nella sezione Disegni.

¹ Giacomo Verde, Intervento in A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Roma, Dino Audino, 2020. <https://www.audinoeditore.it/libro/9788875274467>

Un esempio importante del metodo teorico-pratico usato per la mostra e divulgato nel libro è il lavoro svolto sull'installazione interattiva del 1995 *Reperto Antropologico* (la famosa carrozzina girevole con porta-computer connesso al web per l'“autonomia esistenziale”): tramite le schede tecniche originali e i disegni d'archivio è stato possibile risalire al *concept* base e intervenire sull'opera, presa in prestito dal Museo di Gallarate e non più funzionante. L'artista, tenace sostenitore del low tech e della tecnologia povera, aveva re-impiegato un dispositivo per i cancelli automatici: appena ci si sedeva, il meccanismo riconosceva la presenza della persona e la carrozzina iniziava a girare intorno a una pedana grazie a un sensore a infrarossi. Riflettendo su quale tecnologia oggi potesse essere equiparata alle caratteristiche low tech dell'epoca usate dall'artista, si è giunti alla conclusione di utilizzare un sistema hardware Arduino (open source, in linea con l'estetica povera di Verde). Ora l'opera funziona secondo i principi di ieri, ma con i dispositivi di oggi, senza che sia stato alterato nulla; si tratta di un buon esempio di allestimento museale laboratoriale, in linea con la recente definizione di Museo secondo l'Icom:

Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze².

È un esempio di *re-enactment* messo in atto per sfuggire alla “trappola” dell'archeologia dei media.

Il corpus dei disegni di Verde è stata anche l'occasione per ricostruire un panorama assai più vasto della singola opera a cui si riferivano; spesso queste installazioni erano state commissionate da Festival come Santarcangelo o erano connesse con compagnie teatrali che hanno segnato un traguardo fondativo nel videoteatro italiano (pensiamo al Tam TeatroMusica di Padova, con cui Verde ha collaborato a lungo). Il recupero delle informazioni sui luoghi e sui contesti in cui erano state esposte le opere interattive ha permesso una corretta comprensione anche della visione estetica del lavoro di Verde, del suo pensiero “attivista” e del suo pubblico. Ai luoghi della grande videoarte internazionale (Taormina, Milano, Ferrara), Verde aveva da sempre preferito, infatti, ambienti underground, centri sociali, spazi occupati, realtà marginali che erano però il cuore della controcultura (Link di Bologna, Leonkavallo di Milano, CPA di Firenze, CSOA Forte Prenestino di Roma) e dove la sperimentazione era vivissima. Ricordiamo che anche la grande stagione della cosiddetta quarta ondata del teatro italiano anni Novanta (Motus, Teatrino Clandestino, Fanny & Alexander) nasceva fuori dai circuiti teatrali, negli spazi off e in festival di ricerca. Tutto questo mondo produttivo viene ricostruito a partire dalle locandine, dai cataloghi, dagli inviti e dalle brochure collezionate da Verde: ho ritenuto che il recupero di queste informazioni dalle fonti più disparate provenienti dall'archivio potesse essere di grande interesse per il lettore. Il fascino di quella grafica anni Novanta, il richiamo ai fumetti di fantascienza, le prime sperimentazioni della Realtà Virtuale e la rivendicazione di una polisensorialità ante litteram, cioè ante Metaverso, i segnali di un'arte tecnologica contestativa e sovversiva via web strabordano dall'Archivio di Verde e sono parte integrante di un mondo che si fa fatica a ricostruire, lontano com'è dalle attuali tecno-ideologie orientate al mercato.

L'Archivio di Verde si è dimostrato un vero palinsesto di relazioni sociali, di trame comunitarie, di sentieri creativi e condivisi calpestati a lungo: l'ordito era sempre un percorso collettivo dentro le tecnologie, per trasformare la società attraverso l'arte.

2 Icom-International Council of Museum. Cfr: <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>

Gabriella Giannachi in *Archiviare tutto* (Giannachi 2018) afferma che gli archivi, quali luoghi di una memoria viva, oggetti relazionali e dispositivi culturali, devono essere continuamente rivisitati e riattivati, e il meccanismo per farlo non può che essere la pratica del *reenactment*, che permette di renderli a noi presenti e contemporaneamente anche di iscriverne in essi la nostra presenza. Seguendo letteralmente questa impostazione teorica, abbiamo cercato di sottrarre i documenti di Verde al tempo storico per immetterli nuovamente nel flusso della vita nelle diverse modalità espositive o web.

La presente pubblicazione si propone come progetto pedagogico e formativo per segnalare un metodo di lavoro auspicabilmente da replicare e una possibile strada da esplorare per un approccio diversificato e originale allo studio della documentazione tecnica d'artista. L'intuizione che ci ha guidato – e che speriamo sia foriera di nuove ricerche in questo settore – è stata quella di dare vita, nel libro, a ciò che Paolo Rosa e Andrea Balzola definivano ne *L'arte fuori di sé* «un archivio antropologico dei luoghi, degli oggetti, delle persone o dei comportamenti della comunità reale del presente o del recente passato» (Balzola-Rosa: 244).

Liberate la Memoria

di Anna Maria Monteverdi

Di arte e creatività ha bisogno il movimento.

E infatti le sue vittorie e le sue speranze si basano su quella creatività collettiva espressa nelle campagne, manifestazioni ed eventi che vengono quotidianamente organizzati affinché un altro mondo sia veramente possibile.

Questo è il tipo di arte che ci deve interessare: diffusa, nascosta nelle attività quotidiane, che sa parlare anche delle zone d'ombra senza bruciarle alla luce, che non si chiude negli spazi privilegiati e protetti di musei e gallerie nel nome di una propria "originalità", un'arte che non inibisce ma stimola la creatività di ogni individuo, che segue le logiche del sentimento politico, che segue i principi di "Bellezza e Giustizia" (come dice James Hillman) piuttosto che i soli principi di "economia politica" e di affermazione personale.

Giacomo Verde

Giacomo Verde (Cimitile 1956-Lucca 2020), videoartista e tecnoperformer, ha dedicato tutta la sua vita alla creazione di un'arte sociale, impegnata e partecipata con uso delle tecnologie analogiche, digitali e della rete; Verde è stato un instancabile sperimentatore delle nuove tecnologie, pur privilegiando sempre l'uso di una tecnologia povera, alla portata di tutti, ogni volta reinventata in relazione alle mutate esigenze espressive. Un'arte poetica e politica: come ha sottolineato Sandra Lischi, «Verde amava e praticava l'idea di una militanza artistica consapevole, guidata dal piacere del fare, da un'intelligente giocosità, da un impegno non riconciliato, teneramente beffardo quanto serissimo e lucido» (Lischi 2020).

La sua ricerca comincia con il teatro popolare di strada per approdare, alla fine degli anni Ottanta, all'uso originale di schermi e televisioni in scena, progettando il Teleracconto (un mini-teatro fatto con immagini video live di piccoli oggetti) e proseguire con i videofondali, ovvero scenografie video con immagini generate e modificate dal vivo, ad accompagnamento di reading poetici e performance di prosa e di danza¹.

Questa la sua sintetica e ironica nota biografica della metà degli anni Novanta, spesso usata per i programmi dei festival:

Emigrante, abita a Treviso dal 1985 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-performance, videoarte, suonatore di zampogna, teatro per ragazzi, l'ospite in Tv, computer grafica e inventa il Teleracconto. Nei primi anni Novanta si occupa di televisione e arte interattiva, realtà virtuale, didattica video, telematica, teoria della comunicazione e si accorge di essere (stato) un cyberpunk. Tutto questo senza perdere la voglia di fermarsi e l'accento toscano².

1 Sulla biografia di Verde rimandiamo a: Monteverdi, Sansone, D'Amico (2022); Monteverdi (2020); Vassallo (2018); ed inoltre alla rivista del Dipartimento Beni culturali e Ambientali dell'Università Statale di Milano "Connessioni Remote" (<https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/index>), che ha dedicato a Verde il primo numero (luglio 2020). Sui Teleracconti cfr.: V. Sansone, *Dal teatro di strada al teatrino video-oleografico. Giacomo Verde contastorie*, in "Arabeschi" n. 18, 2021 (<http://www.arabeschi.it/dal-teatro-di-strada-al-teatrino-video-oleografico-giacomo-verde-contastorie/>)

Rimandiamo anche ai numerosi interventi su Verde a firma di Carlo Infante all'interno del suo blog PerfomingMedia.org

2 Scheda biografica nel dépliant dell'evento *Poets go home! Serata di poesia per poetofili e non* (1995) al Centro sociale Pedro di Treviso (Archivio Giacomo Verde). Con alcune varianti questa biografia rimarrà a lungo la sua autopresentazione ufficiale.

Dopo la feconda stagione della videoarte – di cui è stato un riconosciuto pioniere –, a partire dalla metà degli anni Novanta, Verde si interessa di interattività sia per installazioni che per performance, mentre dai primi anni Duemila inizia un proficuo percorso intorno alla Net Art, ma sempre mescolando generi e formati, perché le arti, come spesso amava ricordare, nascono intermediali. Ibridazioni tra linguaggi e tecniche, interconnessioni di pratiche artistiche, culture, immaginari; certamente l’ “attraversamento” più significativo riguardava la volontà di mescolare i ruoli, di creare collaborativamente, la qual cosa faceva di Verde (e di Paolo Rosa/Studio Azzurro) l’artista “plurale” per eccellenza³: consapevole della valenza collettiva dell’opera, prediligeva modalità artistiche comunitarie, dalla scrittura alla scena, con l’obiettivo di dare vita «a operazioni processuali che si traducono nella creazione di contesti partecipativi e relazionali» (Vassallo 2018).

Il suo era un modo per creare un’arte, come ricordava Antonio Caronia nella prefazione al volume di Verde *Artivismo tecnologico* (Verde 2007), «collettiva e connettiva, e soprattutto virale».

Così lo studioso Andrea Balzola, già collaboratore di Verde per numerosi progetti tecnoteatrali, sintetizza la sua pratica d’arte politica e la sua tecnopoetica:

La sua poetica si fondava sulla libertà di pensiero e di azione, sulla denuncia delle ipocrisie e delle menzogne dei poteri forti, sull’incrocio costante dei linguaggi: pittura, disegno, video, teatro, musica, in un contesto di riflessione etica e politica che metteva al servizio di un’arte del cambiamento. La sua attitudine hacker – come amava definire il suo approccio artistico di rottura dalle forme estetiche dominanti – dipendeva dalle scelte di vita indirizzate sistematicamente e anarchicamente fuori dagli schemi istituzionali e fuori da ogni protezione economica, la qual cosa lo rendeva libero di esprimere il proprio dissenso (Balzola 2023).

Dopo il volume sui disegni per videoinstallazioni 1986-1992 (Sansone, D’Amico, Monteverdi 2022), si è deciso di recuperare e pubblicare integralmente i materiali inediti datati 1992-2002, in particolare i disegni per progetti interattivi (installazioni, teatro e televisione): si tratta di un corpus grafico già organizzato dall’Autore in forma di libro e proveniente dal costituendo archivio Giacomo Verde. Nei capitoli seguenti abbiamo affiancato, per completezza di informazioni e necessità di contestualizzazione, testimonianze dalla ricca documentazione proveniente anche da banche dati off line e on line ancora non catalogate (hard disk esterni; pen drive; piattaforme video) corrispondenti al decennio preso in considerazione. Questo corpus di disegni racconta un periodo molto ricco e decisamente innovativo sul piano creativo, perché è l’epoca della svolta interattiva, telematica e virtuale dell’arte, ed è anche il decennio della conclamazione di Verde artista⁴; riportiamo le motivazioni dell’adesione a questo movimento di pratiche attiviste che lui arricchirà di contenuti e nuove metodologie grazie alla speciale inclinazione e predilezione per i “territori sociali” della rete, per la collettivizzazione dell’arte:

Per me l’artivismo è tale quando una creazione artistica si accompagna coscientemente ad un’azione politica o quanto è cosciente del valore politico che mette in campo. E comunque l’arte, in quanto azione pubblica, è sempre politica anche se non vorrebbe. Si tratta di decidere da che parte stare. L’artivismo è nato in un contesto che si riconosce nell’autore collettivo, nel binomio

3 La definizione di “artista plurale” è di Paolo Rosa e Andrea Balzola: «L’artista plurale è colui che oltre a creare opere crea relazioni, agisce in una rete di relazioni senza perdere la sua dimensione autoriale». (Balzola-Rosa 2011: 49).

4 L’artivismo è un termine che indica il connubio tra arte e attivismo politico, un binomio che affonda le sue radici in epoche lontane ma che si è specificato in tempi recenti in relazione alla comparsa delle prime reti telematiche negli anni Ottanta per poi diffondersi con lo sviluppo di Internet e della cultura digitale. Sull’Artivismo rimandiamo al volume di Verde (2007) e alla rivista “Connessioni Remote” (<https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1643>) che ha dedicato un ampio dossier all’argomento (marzo 2021). Ed inoltre cfr.: A.M.M. *Giacomo Verde. Alle radici dell’Artivismo*, in “Segno on line” (<https://segnonline.it/giacomo-verde-alle-radici-dellartivismo/>), settembre 2022.

arte-vita e nel superamento dell'oggetto d'arte. E questa è una precisa scelta di campo. L'ibridazione tra arte e attivismo dovrebbe produrre una doppia azione: nel campo attivista dare più spazio alla comunicazione creativa, e nel campo artistico aumentare il senso di responsabilità politica delle proprie scelte (Verde in Pestelli 2009).

I suoi interventi artistici legati ad ambiti sociali, a momenti e a motivi urgenti della società lo condussero, proprio nei primissimi anni Duemila, verso una strada sempre più votata consapevolmente all'attivismo: ne è testimonianza la co-ideazione, insieme con Tommaso Tozzi, del *Netstrike 214T5 (2000)* e il *documentario poetico Solo limoni (2001)* contro la globalizzazione capitalista, testimonianza diretta dei tragici fatti del G8 di Genova, nel luglio 2001. La sua visione antagonista, il suo mettersi a disposizione di battaglie civili e politiche furono sicuramente tra le ragioni dell'esclusione dell'artista dal "sistema" dell'arte contemporanea⁶. La vita di Verde è stata, infatti, un lungo peregrinare dentro e fuori le Istituzioni culturali e le Accademie di Alta Formazione Artistica e Musicale, con continui contrasti con le direzioni artistiche, ma anche con importanti e continuate collaborazioni⁷. Sicuramente, quale artista simbolo di una cultura alternativa e quale punto di riferimento della controcultura militante, Verde si trovava più a suo agio dentro i centri sociali, negli spazi underground, nei luoghi di aggregazione attivista sin dagli anni Novanta, come è testimoniato dalla sua presenza ai vari hackmeeting, dall'iscrizione a mailing list tematiche dei movimenti e alle prime BBS, dalle pionieristiche pratiche artistiche in rete.

Molte sono le interviste in cui Verde denuncia la difficoltà di introdurre tematiche politiche dentro gallerie e musei, mostrando la sua insofferenza nei confronti delle istituzioni artistiche pubbliche e dei grandi network televisivi nazionali, e la sua predilezione per un'arte a "estetismo zero":

Negli anni Ottanta si faceva videoarte perché si voleva rompere un'estetica dominante che era quella della televisione, dei mezzi di comunicazione. Sì, proprio un'estetica! Cercavamo altri modi di fare comunicazione, di fare televisione. Ed è stata una sconfitta clamorosa, perché la videoarte è stata inglobata dal sistema dell'arte: in televisione non c'è mai entrata, è stata saccheggiata da MTV...E quindi che senso ha fare videoarte? (...) Un altro gioco che mi piace fare è portare nella galleria e nel contesto artistico argomenti, temi, modalità che imbarazzano il mondo dell'arte come la politica. La politica per il mondo dell'arte è imbarazzante, è vista come una cosa antiestetica, nonostante ci sia stato tutto un filone, anche negli ultimi anni, di rapporto tra arte e politica, ma è sempre stato un tipo di rapporto estetizzante, per cui tutte le tematiche politiche dovevano essere digerite, rielaborate ripresentate con una estetizzazione, dove veniva cioè, considerato e

-
- 5 Nel 1995 Tommaso Tozzi creò il primo Sciopero della Rete, conosciuto come Net Strike, per protestare contro i test nucleari francesi a Mururoa: si attivarono pratiche di spamming, cioè una spedizione in massa di email verso la casella postale del governo francese per intasarne la mailbox; seguirono altri Net Strike, documentati dal volume di Tozzi e dal sito di Strano Network (1996). Nel 2000, insieme a Tozzi, Verde progetta uno sciopero della rete come opera d'arte dal titolo *214T*, da presentare alla mostra collettiva contro la pena di morte proposta dalla Regione Toscana per protestare contro l'alto numero di esecuzioni capitali nello Stato del Texas. La proposta non fu accettata, ma lo sciopero avvenne comunque. Nell'archivio di Verde sono presenti le mail inviate a varie mailing list mondiali per aggregare il più alto numero possibile di persone e farle collegare contemporaneamente al sito del Governo del Texas per mandarlo in crash.
 - 6 Nel 2001 la direzione artistica di *Techné* di Milano non confermerà la presenza di Verde per la manifestazione milanese dove aveva partecipato l'anno prima: Antonio Caronia, che era membro della commissione selezionatrice ma contrario alla decisione di esclusione, denuncerà il fatto come un vero e proprio atto di censura politica a seguito del lavoro video documentario di Verde sul G8, decidendo, come conseguenza, di dimettersi con una lettera pubblica.
 - 7 Verde è stato a lungo professore a contratto in varie Accademie di Belle Arti, senza mai riuscire a diventare professore di ruolo. Queste intermittenze di insegnamento, secondo quanto scrive Verde nei suoi diari, erano da attribuire ad attriti sulle modalità didattiche. Nel caso del Dipartimento Disco di Pisa (con Sandra Lischi) e dell'Università di Roma (con Marco Maria Gazzano) il rapporto fu costante e ricco di iniziative progettuali e laboratoriali. La Fondazione Ragghianti di Lucca ospitò Verde in diverse occasioni per mostre e dibattiti.

valutato il livello estetico di rielaborazione dell'argomento politico. Quando invece, tu porti "di pacca" l'argomento politico sottraendo estetizzazione, questi ci rimangono male! Dicono «Che significa?» Significa che io ti porto il mondo! Ti porto il mondo in casa, il mondo che tu hai lasciato fuori (Verde 2006)⁸.

Significativo, a questo proposito, il suo rimarcare, in un'intervista del 2009, che a Genova, in occasione delle tristemente note giornate del G8 del 2001: «(...) gli artisti non c'erano, e se c'erano stavano nella zona rossa, con i potenti»:

A Genova di artisti proprio non c'era traccia, o comunque erano pochi. Non so se ti ricordi ma gli unici presenti erano quelli, diciamo, underground. Quelli importanti erano dalla parte del potere, stavano dentro la zona rossa. Questa cosa mi ha colpito moltissimo, l'arte stava dall'altra parte, stava con i potenti nella zona vietata. Da quest'altra parte c'eravamo noi "artistucoli", poco conosciuti o comunque persone che lavorano con la gente, con i centri sociali, in condizioni marginali e non completamente inseriti nel mercato dell'arte. Questa era una cosa che saltava all'occhio. Spesso succede, invece, che proprio gli artisti che fanno attività politica siano loro stessi a voler passare dall'altra parte, ad entrare nel mercato, magari giustamente, però spesso il mercato ti chiede di dimenticare l'attività politica. Pur essendoci stato un notevole interesse negli ultimi anni per l'arte politica c'è da notare come questo sia stato in realtà un interesse estetico ed estetizzante, dove, se è vero che si mostrano i problemi di tutto il mondo, a me sembra che lo si faccia in una maniera decisamente superficiale, troppo distante, in una maniera in cui non ci si sporca le mani. Sono pochi gli artisti che hanno a che fare con il mercato ed al contempo vivono e operano a stretto contatto con realtà che necessitano di un supporto, un appoggio al loro immaginario. Sono pochi gli artisti che creano situazioni in grado di produrre un immaginario, degli stati d'animo, in qualche modo legati a rivendicazioni sociali e politiche. Questa è la mia idea, quello che vedo, quello che sento (Verde 2009: 17).

I disegni 1992-2002

L'archivio di Giacomo Verde⁹, nella plurivocità di contenuti, si è rivelato una fucina straordinaria di "racconti", un'evidenza di reti di collaborazioni e ambiti di sperimentazione che riportano la problematica documentale ben oltre la questione biografica dell'artista, fornendo una precisa e originale chiave di lettura delle tematiche dell'epoca e un profilo diretto dei suoi protagonisti.

I disegni raccolti nella sezione V sono stati suddivisi sulla base di una catalogazione stilata dallo stesso Verde e recuperata da un hard disk datato 2005¹⁰; le categorie utilizzate all'epoca risultano particolarmente funzionali al periodo preso in considerazione (1992-2002):

1. Installazioni interattive
2. Tecnoperformance/Web Teatro
3. Opere di Net Art
4. Videofondali

8 Intervista video a Verde in occasione della sua presenza al Festival InVideo di Milano (2005), visibile su Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=LcznN1hdVSo>

9 L'archivio Giacomo Verde, di proprietà del figlio Tommaso, è in varie sedi tra la Toscana e la Liguria. Il contenuto dell'archivio è ancora da catalogare e digitalizzare. Il Dipartimento Beni culturali e Ambientali dell'Università Statale di Milano, insieme con i partner Università Link Campus di Roma e il CNR di Pisa, ha ottenuto un finanziamento attraverso il bando ministeriale PRIN 2022, dedicato alla ricerca, appositamente per digitalizzare e organizzare l'archivio di Giacomo Verde.

10 Molta della documentazione utilizzata per il libro attinge a questo hard disk (HDD) usato per archiviare materiali datati 1999-2005 e il cui contenuto è suddiviso in cartelle tematiche e cronologiche.

5. Minimal Tv e Tv interattiva

Le installazioni interattive e le opere di Net Art effettivamente realizzate, documentate e elencate come “repertorio” e riferite al periodo 1992-2002 sono:

- *Opera d’Arto* (installazione)
- *Degli avi* (libera la memoria)
- *Rotodentro*
- *Di.Stanze*
- *Essere Non Essere*
- *A Mettere Mano*
- *L’ALTRA mi guarda negli occhi*

Reperto Antropo-Logico Uno Nove Nove Sette (direttamente a casa tua)

- *Con.tatto-polittico interattivo*
- *UNDERMAGMA*
- *X-8X8-X.net no_profit_web_art (antiportale)*
- *qwertyu.net*
- *Interno neve*
- *Inconsapevole macchina poetica*

I disegni sono realizzati a matita con una descrizione dettagliata dei materiali da utilizzare (camcorder amatoriali, spy cam, specchi, telefono a filo, televisori casalinghi) e specificano, oltre al funzionamento del dispositivo, la relazione spaziale con lo spettatore: all’interno del gruppo dei disegni si potrebbe fare un’ulteriore distinzione tra le installazioni che utilizzano un’interfaccia computerizzata o con sensori (*Degli avi-libera la memoria; Interno neve, Inconsapevole macchina poetica, Reperto Antropo-logico 1997*), quelle che creano un’interazione con l’utente tramite il video (*Opera d’arto, Rotodentro, Videocittà, Riflessioni interattive, Essere Non Essere, Minimo Virtuale, Vero Virtuale, Di-Stanze, Piccola TV-r-TV, Il cerchio nell’isola, Autoritratto-mistica del tre*) e, infine, quelle che usano la rete (*X-8x8-x, UNDERMAGMA, qwertyu.net, Con.Tatto*).

In quest’epoca, infatti, Verde raduna sotto il denominatore comune di “opere interattive” anche numerose installazioni che prevedevano solo il feedback video (una videocamera che inquadra il televisore a cui è collegata), senza alcun elemento computazionale. Il tema, per Verde, era l’interazione come “attitudine”, che si può esprimere in diverse modalità e contesti anche senza l’uso specifico di tecnologie digitali (come le tv-comunitarie, gli happening teatrali o le azioni di scrittura collettiva). Si veda, nelle schede, la descrizione di Verde del *Trittico interattivo* organizzato come un percorso tra *Opera d’arto, Rotodentro, Minimal Tv*, in cui tre televisori sono appoggiati a terra, collegati ognuno ad una telecamera che li riprende, trasmettendo diversi loop pulsanti che possono essere continuamente modificati dalle mani degli spettatori. Il pubblico può addentrarsi in una nuova forma narrativa, frammentata su più monitor, che amplifica spazi e tempi, uscendo così dalla pura contemplazione, potendo diventare parte integrante di questo storytelling e del suo ambiente.

Ma, anche quando il computer entra come motore dell’installazione, non si perde la caratteristica di semplicità: protagonista è lo spettatore, il suo sguardo, il suo tatto e la sua relazione con l’opera e con gli altri spettatori. Arte, ancora una volta, come pretesto per creare comunità.

La tecnologia usata, con i lunghi cavi di collegamento, è tutta in evidenza e non nascosta (a differenza dei videoambienti e degli ambienti interattivi di Studio Azzurro); la televisione è appoggiata a terra, su semplici arredi o appesa al soffitto, in modo da togliere qualsiasi tipo di “aura” e “magia” all’oggetto tecnologico, come era solito dire Verde, per porre l’attenzione sui processi percettivi e comportamentali attivati dall’operazione artistica.

Incisiva, in questo senso, la comunicazione di Verde al convegno di Pisa *Mediamorfosi* (1999) sulla sua idea di interattività, in divertita polemica con l’amico Paolo Rosa di Studio Azzurro:

Secondo me l'interattività, il problema dell'interattività sta anche in questo, è inutile che ci mettiamo a pensare opere interattive aperte, con delle macchine, se non esiste una cultura e un'attenzione all'interattività, all'essere aperti. Nel testo di Paolo Rosa (*Rapporto confidenziale su un'esperienza interattiva*, presentato in anteprima al Convegno di Pisa, ndr) si parla di ambiente sensibile, per creare l'interattività, come artista. Io preferisco utilizzare un altro termine che è quello di "creare contesti", perché l'ambiente sensibile secondo me è soltanto una delle possibilità dell'azione artistica, e del creare opere interattive. Si possono creare ambienti sensibili, e quello è uno. Ma quello che mi sembra, almeno a me, più interessante, è il creare contesti dove ci sono anche ambienti sensibili, ma contesti è qualcosa che va oltre l'ambiente sensibile, che va oltre la macchina, che comprende spazi, tempi, persone, e così via (Verde in Vassallo-Di Brino, 2004).

Risulta illuminante la spiegazione di Antonio Caronia sul particolare concetto di interattività per Verde, che non dipende dalla tecnologia usata, da una macchina specifica o da un'interfaccia computerizzata, pubblicata nella brochure della manifestazione milanese *Techné* (1999-2000):

Giacomo Verde non ama le rutilanti esibizioni di grandi tecnologie ma gli usi impreveduti, intelligenti e magari un po' perversi delle tecnologie moderne. Non gli piace l'orgoglioso isolamento dell'artista, la purezza dell'opera, ma la diffusione dei progetti, la contaminazione dei formati. Così il loop interattivo, proiettato nell'ambiente coi videoproiettori, è una tecnica che tutti possono realizzare con una telecamera e un monitor. Perché l'interazione, prima di essere una caratteristica delle tecnologie digitali e un sentiero esplorato dall'arte, è una modalità dei rapporti sociali, è la sostanza dell'esperienza umana¹¹.

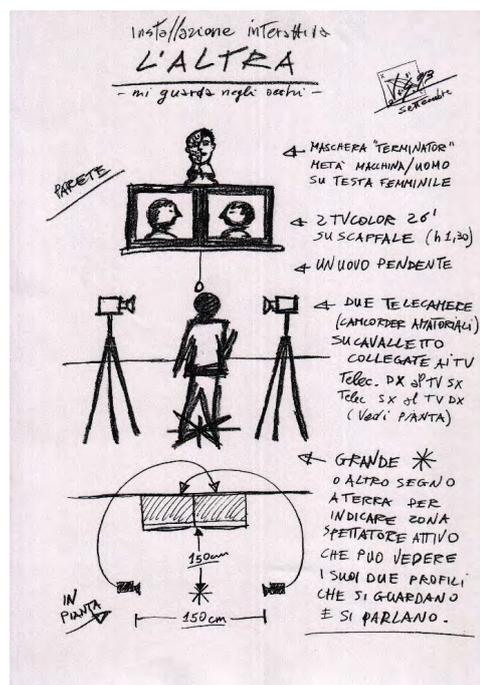


Fig. 1-2 Fotografia e disegno per *L'ALTRA mi guarda negli occhi*, 1993. Archivio Giacomo Verde.

Nel disegno per *L'ALTRA mi guarda negli occhi* e sua realizzazione nello spazio di un garage, si attua una riflessione legata all'identità che oggi definiremo Alias, un'anticipazione di quella che sarà la possibilità di sostituire al proprio genere biologico e anagrafico quello determinato dalla propria aspirazione, desiderio e volontà personale. I due profili maschile e femminile si incontrano nello spazio virtuale del video, trasformando l'installazione in una simbolica maschera transgenere.

11 Dal testo di presentazione della mostra *Techné* (Milano 1999-2000).

Alcune di queste operazioni (per dirla con le parole stesse di Verde) avevano una “filiazione” gemella: un’installazione poteva diventare un’opera video o viceversa, come nel caso di *Opera d’Arto*, che nasce da disegni realizzati con varie tecniche grafiche (inchiostro, acquarello, pastello) in forma di *storyboard* per creare un video monocanale, ma in seguito è diventato un’installazione multischermo.



Fig. 3-4 Giacomo Verde, *Opera d’Arto* (1992); disegni e video in mostra a *Liberare arte da artisti* (La Spezia, CAMEc 2022-2023). Foto: Valentino Albini.

Tra i disegni di Verde 1992-2002, che pubblichiamo nella stessa sequenza voluta dall’Autore, sono inclusi anche schemi e bozzetti che si riferiscono a progetti non realizzati o realizzati parzialmente: colpisce la loro semplicità e le istruzioni per l’uso che invitano lo spettatore a “toccare, spostare, dare senso” e soprattutto a rifarsi a casa l’opera.

L’unicità non era (già all’epoca) nelle intenzioni di Verde, una prerogativa e un indice di valore per l’arte ma, al contrario, lo era la circolazione delle immagini e delle opere, la loro ricontestualizzazione continua a favore della collettività, il loro “creare comunità”. Insomma il “fare mondo” per dirla con una espressione molto usata da Verde, a indicare l’intento sociale alla base di ogni azione artistica.

Per il presente studio sono stati di grande utilità anche i materiali selezionati dai curatori della mostra *Liberare Arte da Artisti* a La Spezia, presso il Museo d’Arte Contemporanea CAMEc (25 giugno 2022-15 gennaio 2023), primo allestimento dedicato a Verde dopo la sua scomparsa e che ha avuto il patrocinio dell’Accademia di Belle Arti di Carrara e del Dipartimento Beni Culturali e Ambientali dell’Università di Milano. Alla mostra dedichiamo un capitolo specifico con fotografie documentative.

Abbiamo deciso di dare spazio, inoltre, ai progetti di neo televisione (da *Piazza Virtuale* alla *Minimal Tv*), cronologicamente contemporanei ai disegni pubblicati in appendice, ma non presenti nella raccolta: la *Minimal Tv*, primo progetto di Tv comunitaria che anticipa il fenomeno delle Street Tv degli inizi del secondo millennio, viene inaugurata nel 1994 (con successive variazioni sul piano tecnico e con la collaborazione di Quinta Parete e Giallo Mare Minimal Teatro).

Un capitolo è dedicato al primo progetto italiano di Networked Theatre (*Connessioni Remote*, 2000) e alla cybernarrazione *Storie mandaliche* (1999-2004), nata da un ipertesto drammaturgico di Andrea Balzola.

Facendo ricerche nell’archivio di Verde non si può non rimanere investiti dall’energia di quell’ormai lontano mondo tecnomilitante e di quell’arte mediattivista, fatta di “zone temporaneamente autonome”, di fanzine, di immaginari underground e cyberpunk, di identità fittizie e collettive (da Luther Blissett a Wu Ming), di guerriglia telematica. *Tutta la tecnologia al popolo; Condividere saperi tecnologici* erano gli slogan di cui Verde si faceva portavoce e che erano il suo lasciapassare per il mondo.

Erano gli anni dei network dei movimenti (Isole nella Rete, Aut Art), dei primi Hackmeeting (CPA Centro Popolare Autogestito, Firenze 5-7 luglio 1998; Milano, 1999; Roma, 2000; Catania 2001), ma anche delle prime traduzioni italiane dei testi del collettivo statunitense Critical Art Ensemble, dell'approdo in Italia del movimento Tactical Media e Cyber Rights, della mostra *AHA* (Artivism, Hacker Art, Activism) di Tatiana Bazzichelli e della pubblicazione del volume di Arturo Di Corinto e Tommaso Tozzi *Hactivism: La libertà nelle maglie della rete* (2002)¹².

Che la lotta fosse finalizzata a far vincere le idee e non le tecnologie era chiaro a quei collettivi e a quegli artisti che avevano creato la prima televisione interattiva dentro un centro sociale a Milano e inventato la prima banca dati telematica artistica autogestita (Hacker Art BBS): stava esplodendo il fenomeno delle realtà virtuali e Internet era ancora una promessa in via di attuazione.

A Verde, e a uno sparuto gruppo di tecnoartisti visionari come Paolo Rosa, Mario Canali, Piero Gilardi, Massimo Cittadini e Michele Sambin, va il merito di un'instancabile ricerca sulle potenzialità espressive, sociali, etiche ed estetiche di ogni nuovo media emergente.



Fig. 5 Giacomo Verde nella casa-studio di Lucca durante un'intervista (2005). Archivio Giacomo Verde.

12 Questo panorama di pratiche di media militanti, dell'hacking e della Net Art è stato ricostruito e riproposto in maniera efficace da Emanuele Rinaldo Meschini nel saggio *Squatting the Net: attivismo e digitale nelle prime esperienze italiane tra anni '90 e 2000* all'interno di "Kabul Magazine" (<https://www.kabulmagazine.com/squatting-net-hactivism-italia/>), marzo 2019.

I – L’archivio Giacomo Verde: dispositivo o *reenactment*

«I libri, le riviste, le foto, i miei scritti, decidete voi se creare un fondo per qualche istituzione (...) se pubblicare i diari e i disegni oppure eliminare tutto. Ma senza sbattervi troppo. Se vien facile bene altrimenti lasciate perdere».

Così nel testamento, Giacomo Verde parlava dei suoi materiali grafici e testuali e della possibilità di una loro diffusione pubblica. Rendere disponibili i disegni in un volume è stato un obbedire alle sue ultime volontà, un fare ordine nel “caos creativo”, errante e anarchico, dell’archivio di uno dei protagonisti dell’arte tecnologica italiana; abbiamo cercato di “sottrarli al tempo” e farli diventare patrimonio comune.

L’archivio di Verde, originariamente collocato nella casa di Lucca, oggi spostato e riorganizzato su più sedi per ragioni logistiche, è composto principalmente da opere video (in vari formati e in redazioni distinte)¹, ma anche da progetti grafici, disegni, schizzi e oggetti d’arte, oltre a un migliaio di volumi (letterari e saggistici), fumetti e cataloghi d’arte; il passato riemerge, inoltre, dalle “scatole della memoria” organizzate e catalogate nello studio di Ponte San Pietro, contenenti numerose fotografie dei momenti chiave della sua vita privata e pubblica, che lo immortalano, oltre che con la famiglia, con i protagonisti dell’arte scenica e tecnologica di quegli anni. Altre scatole colorate contengono, in ordine sparso, fogli promozionali, quaderni, libretti e disegni preparatori divisi per progetto e annata.

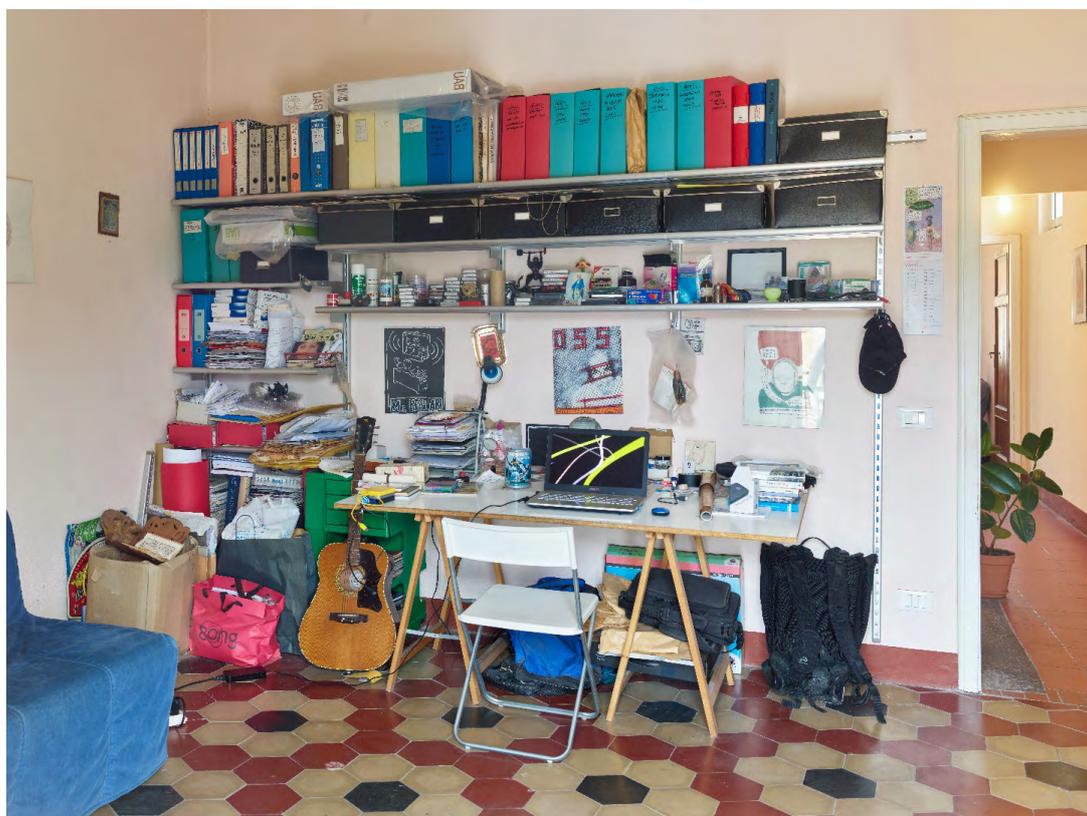


Fig. 1.1 Le “scatole della memoria” nello studio di Verde a Lucca.

Foto: Massimo Vitali. Per gentile concessione dell’autore.

¹ La determinazione della redazione ultima dei video di Verde non è stata priva di difficoltà: come accade in letteratura, l’Autore è intervenuto nel tempo sulle sue opere con più revisioni o correzioni: è il caso di *Fine fine millennio* di cui abbiamo 3 diverse versioni (o varianti) con data impressa sul contenitore VHS (1984-1987-1988).

L'archivio è composto anche da interi hard disk drive o unità di memoria SSD che aprono una finestra su un universo creativo e documentale immenso, quasi impossibile da catalogare e inventariare nella sua totalità; a questa documentazione fisica vanno aggiunti anche i depositi on line: sia il sito ufficiale dell'artista che il cloud storage e i numerosi portali creati per i vari progetti, in parte recuperati grazie agli strumenti che la rete mette a disposizione². L'archivio di Verde è stato protagonista di quattro incontri alla Fondazione Cini (novembre 2022) nel contesto delle attività del Centro ARCHiVe (Analysis and Recording of Cultural Heritage in Venice)³.

In una logica di archiviazione sarebbe stato necessario non separare questi materiali che sembrano dialogare perfettamente tra loro e connettersi tramite invisibili fili, nonostante la diversità di formati: appartengono in fondo, a un'unica trama comune, quell'attitudine sintetizzabile nella frase di Verde: "Fare Arte per fare il Mondo"⁴. Purtroppo, la contingenza del Covid non ha concesso tempo per una più ragionata organizzazione dei materiali: al momento della scomparsa dell'artista nel maggio 2020 venne fatto un veloce trasloco dalla casa di Verde che non era di sua proprietà.

L'archivio di Verde si presta, più che a una storicizzazione del passato, a una prassi performativa contemporanea:

Avanzo l'idea che l'archivio non possa essere consultato in uno stato di isolamento, ma che sia piuttosto un oggetto relazionale in grado di influenzare direttamente i nostri comportamenti, le nostre azioni e i nostri pensieri, e che costituisca parte integrante della nostra economia. Propongo altresì che venga progettato sul modello del dispositivo da cui vogliamo che venga prodotto (Giannachi 2021: 12-13).

Un archivio-dispositivo del passato aperto alla creazione attuale di relazioni di memoria collettiva per costituire una rete complessa dal forte valore sociale e comunitario: come è noto, Verde preferiva diffondere nell'immediato i propri lavori video attraverso piattaforme on line (YouTube o Vimeo e NGVision), privilegiando il dialogo attivo dell'opera con il pubblico, al posto del preservare gelosamente l'oggetto per visioni private, museali o a pagamento; a differenza di molti artisti, per Verde l'archivio come preziosa raccolta di *memorabilia* non è mai stato il fine da perseguire, perché le stesse opere erano oggetto di trasformazioni continue per rinnovare costantemente sia l'atto della creazione che della visione; si veda l'esempio dell'installazione *Rivel'Azione* (1990), ri-attivata dall'autore con una performance alla Fondazione Ragghianti nel 2010.

L'opera, senza lo sguardo attuale dello spettatore, muore.

2 Internet Archive Way Back Machine ha permesso di risalire ai vecchi siti web di Giacomo Verde non più attivi.

3 Le giornate collegate con l'ARCHiVe Online Academy si intitolavano *Giacomo Verde (1956-2020). Dall'archivio del technoartista al libro, alla mostra, al film* (a cura di Anna Maria Monteverdi) ed erano articolate come un programma formativo dedicato alla digitalizzazione dei Beni Culturali e alle Digital Humanities. Questo il programma: *L'archivio Giacomo Verde*, con Anna Maria Monteverdi (Università degli Studi di Milano) e Tommaso Verde (Dramatic Iceberg); *Attraversamenti: le ultrascene di Giacomo Verde*, con Flavia Dalila D'Amico (Università di Roma La Sapienza); *Giacomo Verde: il teleraconte e i suoi doppi. La reinvenzione di una tecnica videoteatrale per bambini*, con Vincenzo Sansone (Università degli Studi di Milano); *Dall'archivio al film*, con Raffaella Rivi.

Le lezioni sono consultabili on line sulla piattaforma YouTube della Fondazione Cini. <https://www.youtube.com/watch?v=HLhrleVeGrI>

4 Tra le tante spiegazioni di questa frase, la più significativa è quella inserita nel volume di Tatiana Bazzichelli (2006): «Poiché l'arte, la rappresentazione, non cambia il mondo, allora io dico: 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».

Questa motivazione “relazionale” e l'evidenza dell'oggetto d'arte da mantenere “vivo”, a dispetto dell'effimerità della sua presentazione, hanno dato una chiara direzione metodologica anche alla catalogazione dell'archivio, in vista di una sua funzione futura: l'obiettivo primario dovrà essere quello di essere fruibile dalla maggior parte delle persone e immesso in tutti i circuiti, d'arte e non⁵.

Certamente, considerato il rischio dell'oblio dovuto all'eccesso di documenti audiovisivi presenti in formati diventati obsoleti e dei siti di web art scomparsi o inattivi, è di gran lunga più interessante immaginare i nuovi formati in cui l'Archivio può trasformarsi e tornare a nuova vita tramite, per esempio, una riproposta delle opere come *re-enactment* in forma di film, installazione, performance, graphic novel, che non solo un faticoso restauro del dispositivo fisico.

Come ricorda Eugenio Viola il *re-enactment*:

mira a creare un cortocircuito corporeo tra evento passato e presente, a sua volta passibile di potenziali infinite ricostruzioni che dichiarano il debito al modello di partenza; e se ne assume la responsabilità storica e morale, ne accetta la sfida e i rischi della sua attualizzazione risemantizzata nel presente, in cui l'atto performativo diventa presentazione dell'hic et nunc in un movimento reale e determinato dalla sua unicità performativa⁶.

E ancora Giannachi:

Il *reenactment* è una pratica fondamentale per l'attivazione degli archivi, non solo perché permette di tradurre un Archivio nel presente, di renderlo a noi presente, quindi di iscrivere anche la nostra presenza nell'Archivio, ma anche perché, tramite questi meccanismi, permette cambiamenti sociali, politici ed economici. Basta pensare al valore (o ai valori) dell'uso della documentazione nei musei. È proprio tramite la documentazione che il museo determina, aggiorna e comunica non solo il valore dell'opera ma anche la sua estetica. Il ruolo giocato dall'*intangible heritage*, cioè da materiali effimeri, impermanenti, che sopravvivono solo grazie al *reenactment*, è da questo punto di vista importantissimo. Credo che in realtà il patrimonio culturale, tangibile e intangibile, sia molto dipendente dalle pratiche performative e che il *reenactment* possa aiutarci a conservare le opere nel tempo. Molte opere digitali possono essere conservate soltanto attraverso il *reenactment* e la reinterpretazione. Il *reenactment* ci dà l'opportunità di far rinascere un'opera. È interessante notare come alcuni musei, tra cui la Tate, non parlino di *reenactment* ma di attivazione, come se lo stato originario di un'opera non importi più e l'unica cosa che conta sia la possibilità di attivarla in un contesto espositivo (Giannachi 2021).

Anche per l'archivio di Verde il termine “dispositivo” funziona perfettamente: il *reenactment* afferma la nostra presenza, il nostro *engagement* qui e ora con il passato.

Un esempio di *reenactment* dalle opere di Verde è la creazione di un lavoro di Net Art da parte di Clemente Pestelli (aka Guido Segni) come omaggio all'artista subito dopo la sua scomparsa, nel 2020: Pestelli è intervenuto, ricreandola, sull'installazione di Verde *Inconsapevole macchina poetica* (2003) in cui un programma informatico generava una poesia, ricombinando frasi ispirate ad alcuni autori utopisti con le risposte date dall'utente⁷.

5 Il sito verdegia.org è sicuramente il contenitore più immediato, organizzato e di facile accesso alle opere di Verde, depositario di quell'immagine con la quale l'artista ha voluto consegnarsi alla storia della videoarte e del teatro; un archivio al quale l'artista rimandava per qualunque necessità di ricerca. È suddiviso per tipologia di linguaggi (videoarte; teatro; installazioni) ed è rimasto immutato alla data della morte dell'artista, su scelta del figlio Tommaso Verde.

6 E. Viola, Lemma *Performance* sull'Enciclopedia Treccani on line. https://www.treccani.it/enciclopedia/performance_%28Enciclopedia-Italiana%29/

7 L'installazione *Inconsapevole macchina poetica* è una delle prime realizzazioni del progetto *Eutopie*: «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 curioso titolo della nuova opera web è *THERE'S NO PICTURES IN LATENT SPACE, JUST SECRET MISUNDERSTANDING* So, how a surveillance algorithm generated a list poem while spying at pictures on my computer.

L'artista ha installato un algoritmo di sorveglianza sui suoi dispositivi digitali che quotidianamente descrive quello che accade mentre spia le immagini: un tentativo di riprodurre una scrittura automatizzata priva di qualsiasi intenzionalità creativa, appunto un'inconsapevole lista di frasi che altro non sono che il frutto degli equivoci alla base dell'interpretazione della macchina.



Fig. 1.2-1.3 Screenshot della web opera di Guido Segni; a destra, *Inconsapevole macchina poetica*. Archivio Giacomo Verde.

Un altro *reenactment* dall'archivio di Verde è rappresentato da due opere di giovani artisti d'Accademia: Lorenzo Antei ha proposto nel 2022 una rilettura creativa dall'iconico video di Verde *Fine fine millennio* (1987), che era una feroce critica alla visione di guerra (quella in Iraq) attraverso la televisione. Antei ha usato immagini dalla piattaforma social Tik Tok utilizzando anche algoritmi di intelligenza artificiale: la sua è un'opera video generativa sulla guerra in Ucraina vista attraverso i canali dei social media e si intitola *(mi)rage – you're in an empty place for 24 hours a day, 7 days a week*; è stata esposta al CAMEC per la mostra monografica su Verde, *Liberare Arte da Artisti* (La Spezia, giugno 2022-gennaio 2023). In un'epoca in cui la guerra continua a incomberci, siamo informati dei conflitti nella confusione di notizie che passano dal web, che mescolano la guerra alle mille idiozie dei social. E così Antei altera i colori del suo video per mantenere un aspetto cromatico molto simile all'opera di Verde che nel 1987 aveva ripreso la TV con la telecamera, scarabocchiando con i pastelli lo schermo per mostrare che la televisione non informa, ma crea solo immaginario astratto; Antei porta la guerra all'attenzione di spettatori digitali recuperando immagini casuali, generate dall'algoritmo usato per la ricerca sul web che restituisce la risposta alla parola War, che può essere una sequenza vera dal fronte di guerra o la marca di uno shampoo. Così Antei spiega il suo approccio alla rilettura dell'opera di Verde di 35 anni prima:

L'idea mi è venuta dalla comparsa delle clip dell'invasione Ucraina su TikTok. Il suo tema principale è la F.O.M.O. (*fear of missing out*), l'ansia delle esperienze mancate che sembra caratterizzare la nostra generazione. Nonostante questa prima divergenza, mi piace notare parecchie affinità con l'opera di Giacomo Verde che non ho conosciuto. Lo "sporco" di *Fine fine millennio* è qui costituito

il visitatore decide di non sottrarsi al chiedere, se entra nel gioco, attraverso le sue risposte innescherà un inconsapevole processo poetico. Suoni e immagini evocativi avvolgono il visitatore per metterlo in relazione con la visione del mondo di Julian Beck o di San Francesco, del Subcomandante Marcos o dell'inventore del microcredito Mohammad Yunus. Rispondendo alle domande ispirate dalle parole di questi 4 utopisti riscoprirà le proprie risposte trasformate in poesia. Si compie un rito in cui ha luogo e prende forma l'utopia. È il generarsi di nuova poesia, sussurrata e indelebile nella macchina che vive essa stessa di poesia e Utopia. La macchina poetica - il cui il tema costante è l'Utopia - può essere dedicata a diversi altri argomenti e l'attivazione delle domande può prendere spunto da altri testi e autori». Scheda dell'Autore.

dai *video-meme* generati dai miliardi di utenti sul social network. In *(mi)rage*, immagini del fronte bellico, pillole culturali ed interpretazioni di benessere vengono estrapolate dal social e amalgamate in un flusso audiovisivo continuo, puntuale e casuale. Il flusso potrebbe, per certi versi, essere paragonato all'idea originale di montaggio diretto in macchina di Verde (Antei in Monteverdi 2022).

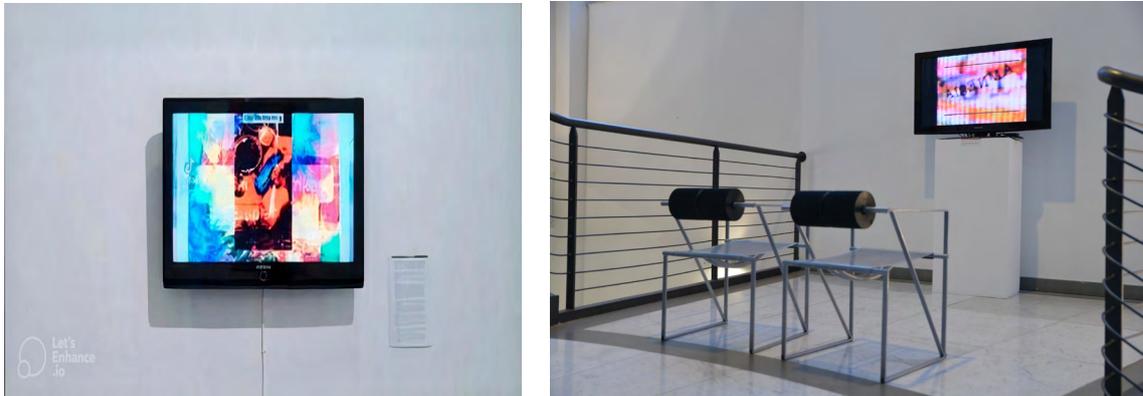


Fig.1.4.-1.5 L'opera video generativa di Lorenzo Antei *(mi)rage*. A destra il video di Verde *Fine fine millennio* (1987), La Spezia, Museo CAMEC. Foto: Valentino Albini.

Elisa Squarciarino, invece, ha usato il videogame per il suo *reenactment* dal titolo *Lupi e pecore*: è partita da *Chi pecora si fa lupo se lo mangia*, una performance del Tam TeatroMusica di Padova videodocumentata da Verde (D'Amico 2022). L'opera è on line ed è come un semplice videogame; attraverso poche domande ci viene attribuita una *skin* cioè un'identità virtuale in questo ambiente di gioco, sulla base delle risposte: così diventiamo o lupo o pecora. E insieme si va a manifestare per la pace sfilando con docili animaletti, scaricando con il QR code. L'opera è tuttora disponibile all'indirizzo: <https://www.lupipecore.online/guestbook.htm>



Fig. 1.6 Screenshot dell'opera *Lupi e pecore* di E. Squarciarino (2022).

Archivio: testimonianze 1992-2002

Alcune scatole dell'archivio contengono brochure, cataloghi, fogli di presentazione e locandine di rassegne sull'audiovisivo d'arte, sulla neodidattica e sul virtuale che testimoniano la presenza di Verde in Festival e rassegne sulla comunicazione e sulle tecnologie, non solo nei luoghi ufficiali della cultura, ma anche in sedi spesso improvvisate e underground (i Magazzini Generali di

Milano, i Centri Sociali Occupati Conchetta e Leonkavallo di Milano, il Link di Bologna, Interzona di Verona).

Verde nel decennio 1992-2002 è invitato a tutte le maggiori manifestazioni di videoarte e arte interattiva tra Milano, Pisa, Roma, Salerno, La Spezia e Bologna (*Ondavideo, Invideo, Videopresenze, Mediamorfosi, Bellaria Film Festival, Alpe Adria Festival, Tekné, Cyberia, Pon, Museo Elettronico MuEl, La Musa Tecnologica, Segnali d'opera, Visioni elettroniche, ArtMedia*), oltre che agli eventi dedicati alla hacker art (*Hack it*, Firenze 1998). Verde ha percorso l'Italia attraversando geografie minori, piccoli paesi della Toscana o del Veneto dove i Circoli Arci, le sedi di Associazioni o le Case del Popolo ospitavano concorsi, laboratori video amatoriali e videofestival.

Questi dépliant e materiali, ciclostilati o fotocopiati, sono evidentemente una testimonianza sia di una partecipazione attiva di Verde alla scena controculturale italiana, sia di un'epoca che iniziava ad avere a che fare con un'arte per la quale non erano ancora progettati spazi adatti per accoglierla. Insieme a queste testimonianze troviamo fanzine, fumetti, libri di fantascienza e le prime riviste che informavano sul nascente mondo digitale (Noema, Virus, Virtual⁸), le pubblicazioni underground di Decoder e della casa editrice milanese Shake: tutto questo materiale rappresenta un lascito d'archivio molto importante per riconoscere quel tratto deciso, fortemente incline a un'estetica politica di Verde, che solo in seguito avrà un nome ben preciso: Artivismo.



Fig. 1.7 Locandine e brochure dell'Archivio alla mostra *Liberare Arte da Artisti* (La Spezia, CAMEC, 2022). Si noti a sinistra, il calendario *Della Natura Elettronica* (1997) realizzato con i frame dai video di Verde e, a fianco, il pieghevole della storica manifestazione Pow (1987). In mezzo, il manifesto di *Piazza Virtuale*, CSO Conchetta, Milano (1991). Foto di C. Infante.

Gli anni tra il 1993 e il 1998 sono decisivi per l'arte virtuale⁹, per la computer graphics, per la computer art, per l'hacker art e per l'arte di rete; tra le presenze costanti in questi eventi insieme a Verde ci sono artisti, filosofi, critici e "militanti tecnologici": Carlo Infante, Franco Berardi (Bifo), Fabio Malagnini, Gabriele Perretta, Stefania Garassini, Ernesto Francalanci, Pierluigi Capucci, Maria Grazia Mattei, Tommaso Tozzi, Stranonetwork (collettivo fiorentino che lavorava sui temi

8 Stefania Garassini fonda nel 1993 la rivista *Virtual*, una delle principali promotrici della cultura cyber italiana; la dirigerà fino alla chiusura, nel 1998; tra gli autori ci fu anche Antonio Caronia (a cui venne affidata la rubrica "Il filosofo e la farfalla").

9 La sua nascita è datata 1968 con riferimento al saggio di Ivan Sutherland *A head mounted three dimensional display*. Sulla storia delle tecnologie del virtuale rimandiamo a B. Wooley 1993.

della comunicazione) e, ovviamente, lo studioso di immaginari scientifici e tecnologici ed esperto di letteratura di fantascienza, Antonio Caronia.

L'autore di riferimento in questo periodo è ancora McLuhan, ma verrà sostituito ben presto da Derrick De Kerchove, Pierre Lévy, Jean Baudrillard e Nicholas Negroponte¹⁰.

Il corpo postumano, il cyborg, le reti BBS, la controcomunicazione, l'intelligenza collettiva, l'hacker art, il rapporto naturale e artificiale, il processo di mutamento percettivo, semantico e sensoriale, scatenato dalle opere interattive, sono i temi principali, oggetto del dibattito artistico di questi anni, a cui si aggiungerà, per Verde, la pratica del virtuale con il personaggio Euclide creato con Correnti Magnetiche nel 1994 e da lui animato con il cyberglove; in seguito, il sistema sarà preso in mano da Stefano Roveda che lo rimodellerà: il design del nuovo personaggio virtuale Bit sarà firmato da Massimo Giacon con la produzione di Pigreco-Studio Azzurro. Verrà presentato alla II edizione di *Cyberia* (1994) e a *Salon Bit-*salone del multimedia e dello spettacolo digitale (1997).

Cataloghi e brochure dell'archivio ricordano la presenza di Verde ad alcuni tra i più importanti eventi istituzionali del decennio 1992-2002: ad esempio *Arte elettronica e linguaggi televisivi* alla Rai-Dipartimento Ricerca e Sperimentazione di Roma (10-13 dicembre 1996). Per la prima volta negli spazi di Viale Mazzini trovano posto installazioni degli artisti video internazionali più importanti dell'epoca, da Bill Viola a Steina e Woody Vasulka, a Nam June Paik. Tra gli italiani sono presenti, con proprie installazioni video



Fig. 1.8-1.9 Derrick De Kerchove in visita allo studio dove Verde animava il personaggio virtuale Euclide. Fotografia senza autore e data. A destra Verde col cyberglove ai primi anni Novanta. Archivio Giacomo Verde.

¹⁰ La triade De Kerchove-Lévy-Negroponte influenzerà dichiaratamente molti artisti dell'epoca: De Kerchove intendeva il cervello come ecosistema in dialogo con tecnologia e cultura; Lévy aveva introdotto il tema dell'intelligenza collettiva ovvero di come il sapere e l'immaginazione fossero diventati condivisibili, e Negroponte osservava ottimisticamente i cambiamenti delle nostre esistenze in relazione alle tecnologie del digitale; a questi autori si aggiunse Jean Baudrillard che parlava del simulacro e dell'iperrealtà in epoca telematica (con riferimento, non casuale, alla Guerra nel Golfo nel 1991).



Fig. 1.10 Pagina dello story board di *Prima del maestro-Count down* (1996)
Archivio Giacomo Verde.

e/o interattive, oltre a Verde, Studio Azzurro, Theo Eshetu, Mario Canali/Correnti Magnetiche, Fabrizio Corini, Flavia Alman e Sabine Reiff e Mario Sasso. L'installazione di Verde è multipla e prevede un percorso attraverso *Opera d'arto*, *Roto-Dentro*, *Minimal Tv*.

L'evento è particolarmente importante perché vengono presentati anche i famosi *Count down* televisivi per la Rai, montati sul videowall e firmati da Gianfranco Barucchetto, Mario Canali, Ugo Nespolo, Emanuele Luzzati, Mario Sasso, Fabrizio Plessi, Enzo Cucchi, Giacomo Verde, Nam June Paik, Luca Patella, Alighiero Boetti e Studio Azzurro. Mario Sasso era l'art-director. Nell'archivio sono presenti gli story board delle due proposte di Verde per il *Count down*: quello selezionato verrà realizzato col sistema di animazione PaintBox.

L'archivio riporta brochure e cataloghi di due edizioni de *La natura virtuale* (Modena 28 agosto-19 settembre 1993) curata da Pierluigi Capucci. Nell'introduzione Capucci indica, come temi dell'edizione, l'etica e la sperimentazione consapevole, in base ai quali erano state selezionate le opere

tecnologiche. È presente l'installazione interattiva di Verde *Roto-dentro*, l'opera di computer art dei Giovanotti Mondano Meccanici, *Silicon Sounds for Dusty Actors*, e il progetto di comunicazione interattiva di Tommaso Tozzi, *Happening digitali interattivi*.

La manifestazione che lo ufficializzerà tra i protagonisti nel mondo della videoarte è *MuEl - Museo elettronico*- rassegna internazionale di Arte nel video (Pisa, Palazzo Lanfranchi, 35-36-37 novembre 1993). Organizzata da Sandra Lischi con Ondavideo, in collaborazione con il Dipartimento di Storia delle Arti dell'Università di Pisa, il *MuEl* dedica l'edizione 1993 alla creazione artistica e ai musei attraverso l'opera dei videoartisti. Verde è presente con 5 video: *Tromboloide* (1992, ritratto del pittore Gianni Asdrubali all'opera); *Traspareti in mostra* (1993, video su Mario Martinelli); *Stati d'animo* (1990, animazione digitale con PaintBox dal trittico di Boccioni); *WDR Mari* (1988, omaggio a Nam June Paik); *Tutto quello che rimane - 1° messaggio* (1992-1993: gli affreschi di Giotto interpretati dai detenuti del carcere di Padova a seguito di un laboratorio teatrale del Tam TeatroMusica).

Un'altra manifestazione su arte interattiva con presentazioni di opere è *Virtual Light*. Nuove frontiere nella comunicazione e nell'arte (Bari, 8-23 marzo 1996, Palazzo Fizzarotti) curata da Antonella Marino e Gabriele Perretta. Il catalogo, con dedica a Verde, è particolarmente curato nella grafica con schede di color grigio-blu tech e con testi organizzati sulla base di parole chiavi: cyberspazio, no copyright, realtà virtuale, corpo cibernetico, immagine sintetica, il mondo delle reti.

Nel 1995 Verde è stato anche organizzatore a Treviso, dove abitava, dell'evento annuale *Stati virtuali* (Palazzo Onigo): le brochure in archivio mostrano la grafica tipica dell'editoria indipendente firmata dallo stesso Verde.

Visioni frammentate (La Spezia, Officina delle idee, 4 ottobre 1998), a cura di Anna Monteverdi, presenta un'installazione video di Giacomo Verde insieme alle fotografie di Jacopo Benassi, che

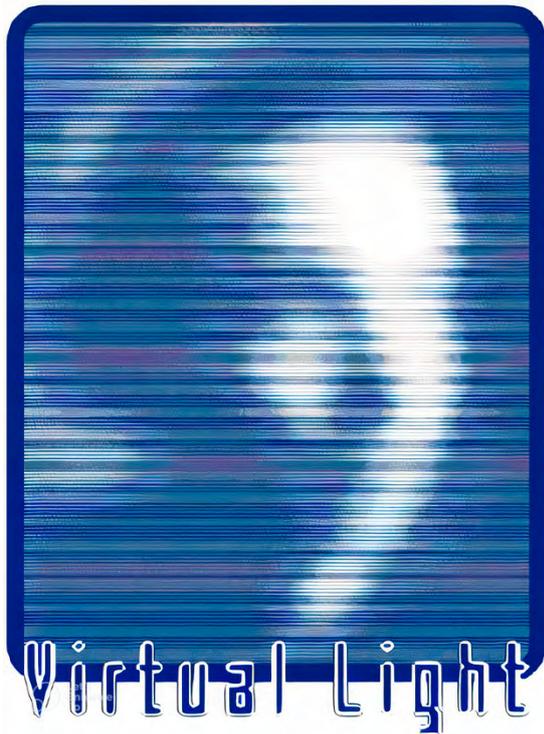


Fig. 1.11 Copertina del catalogo Virtual Light.
Archivio Giacomo Verde.

diventò, alla fine degli anni Novanta, il ritrattista ufficiale dell'artista e oggi è uno dei protagonisti della nuova fotografia italiana.

Segnali d'opera. Arte digitale in Italia (1997), collegato al Premio Arti Visive-Città di Gallarate, ha ospitato le opere di Ennio Bertrand, Tullio Brunone, Mario Canali, Piero Gilardi, Gmm, Ale Guzzetti, Mario Sasso, Studio azzurro, Tommaso Tozzi, Giorgio Vaccarino, Giacomo Verde. Nel catalogo viene sottolineato il carattere innovativo e maggiormente rappresentativo delle opere selezionate che rimarranno al Museo di Gallarate (oggi MA*GA)¹¹.

Da ricordare anche *Mediamorfosi. Arte tra azione e contemplazione* (Pisa, Palazzo Lanfranchi, 15-30 ottobre 1998). Si tratta di una delle manifestazioni più importanti per l'arte interattiva in Italia: promossa dall'Associazione L'occhio di Silvana Vassallo, in collaborazione con OndaVideo di Sandra Lischi e il cinema Arsenale, ospitò, in varie sedi, incontri, installazioni, proiezioni, concerti, e un importante convegno con filosofi, scienziati, esperti di tecnologia ed estetica, storici dell'arte. Tra gli artisti che

presentarono le loro installazioni: Tony Oursler, Ennio Bertrand e Piero Gilardi, Robert Cahen, Bill Viola (sarà presente la sua curatrice Deirdre Boyle); Verde, insieme con il gruppo ZoneGemma, presentò la prima parte dello spettacolo interattivo, con uso di Mandala System, *Storie mandaliche*. In questa occasione Giacomo Verde allacciò rapporti stretti con il filosofo Alfonso Iacono, con il musicista Mauro Lupone e con Silvana Vassallo, che curerà nel 2018 l'unico volume monografico sull'artista, dal titolo *Giacomo Verde videoartista* per la collana I Mirtilli diretta da Sandra Lischi per la casa editrice ETS di Pisa.

Infine, ricordiamo *Techné* (Milano, novembre 1999-gennaio 2000), da un'idea di Massimo Cecconi, Romano Fattorossi, Ludovica Fonda e Giuseppe Manzoni; in quell'occasione Palazzo Oberdan ospitò installazioni interattive e sensoristiche e di Net Art di Mario Canali, Steina Vasulka, Robert Cahen, Studio Azzurro e Giacomo Verde. La presenza della Vasulka alla mostra *Techné* fu uno dei momenti più significativi anche per la portata politica del lavoro artistico in esposizione: *Machine Vision*, un ambiente elettronico, ottico e meccanico che contiene dispositivi come specchi mobili guidati da ingranaggi, sfere lucide, in cui le telecamere con bracci mobili riprendono solo una porzione di spazio, restituendo un'idea nuova di realtà: qualcosa che si muove in continuazione, senza un punto di vista unico e privilegiato sul mondo, centrale e, soprattutto, umano.

11 Verde propone l'installazione *Reperto Antropo-logico 1997*: il catalogo della mostra, presente in Archivio, riporta il disegno e la fotografia del prototipo dell'opera (una sedia a rotelle in grado di muoversi circolarmente su una pedana appena l'utente si siede e di avviare il computer su Internet: quest'azione soddisfa tutti i fabbisogni di chi "abita" l'opera).

L'archivio video

Il materiale audiovisivo, depositato per anni dall'artista nella sua videoteca al primo piano della casa-studio lucchese, è suddiviso in vari formati: da quello professionale Betacam al più casalingo VHS (dove spesso sono raggruppati anche più video insieme); l'artista aveva da tempo già effettuato la digitalizzazione delle sue opere video analogiche, archiviate in DVD e successivamente duplicate su vari hard disk e pen drive, per mostrarli in occasioni di eventi, festival o seminari. Nell'Archivio audiovisivo di Verde, ritenuto di interesse nazionale dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea, nel 2018 risultavano censiti dal progetto *VARiA – Video ARte in Italia* – 300 VHS, 40 U-Matic e BVU, 10 Betacam, 100 Hi8, 100 MiniDV, 100 DVD: si tratta di opere video e di documentazione di installazioni, performance e spettacoli teatrali.

Le cassette Mini DV (ovvero Mini Digital Video, il formato che derivava dalla Sony DCR-TRV900E) furono il formato più utilizzato da Verde dalla fine degli anni Novanta¹².



Fig.1.12 Master in BVU, Betacam, VHS, DVD e girati in Mini Dv di Verde in teca alla mostra *Liberare Arte da artisti* (CAMEc SP, 2022). Si noti la copia Dub di *Residenza temporanea* e il Master BVU di *Tutto quello che rimane*.

Foto: Deborah Mattiello.

Sulla conservazione e catalogazione delle opere “time-based”, resa complessa dalla ben nota obsolescenza delle tecnologie e dalla sparizione dei macchinari di riproduzione, la studiosa Iolanda Ratti osserva correttamente:

I nuovi media presuppongono uno stravolgimento dei concetti di originalità e autenticità che stanno alla base dell'arte tradizionale. Dai video su nastro magnetico a quelli nativi digitali, dai vinili ai file audio agli NFT, alla base dei nuovi media non sta un oggetto da conservare nella sua integrità, bensì un concetto da riprodurre attraverso una tecnologia che a sua volta cambia in continuazione e si evolve a una rapidità inedita e indipendente dal sistema dell'arte. Migrare i formati, clonare i file, predisporre *exhibition copies* e programmare la sostituzione di componenti tecnologiche obsolete diventano operazioni fondamentali (Ratti 2023)

In questa sintesi viene spiegata la problematica più urgente anche della sezione video dell'archivio Verde: la necessità sì di preservare l'originale (il girato e il Master in formato non compresso) ed eventualmente di restaurarlo, ma soprattutto di migrare l'opera nel formato digitale oggi più

¹² Il volume interviene sulla documentazione audiovisiva a cui abbiamo avuto accesso al momento della ricerca, ma non escludiamo che altri materiali, non catalogati, possano essere ritrovati in altri depositi.

adatto con cui farlo circuitare senza perdita di qualità e di definizione (Coassin 2007); l'archivio video di Verde segue l'evoluzione della tecnologia, che nel corso degli anni ha proposto vari supporti che vanno distinti tra quelli destinati alla visione domestica (VHS, S-VHS) e quelli destinati alla visione professionale (U-Matic, Betacam) o semiprofessionale e amatoriale (Hi8). Questi supporti sono stati progressivamente soppiantati, a partire dalla fine degli anni Novanta, dai formati di archiviazione digitale che consentivano una qualità audio/video migliore¹³.

VHS, Hi8, S-VHS, ovvero i formati *consumer* dominanti e più utilizzati per l'homevideo negli anni Ottanta e metà degli anni Novanta, oggi hanno raggiunto una fase critica a causa dell'obsolescenza del formato e del deterioramento del supporto (Catricalà 2016); i nastri magnetici dell'archivio, in alcuni casi, hanno perso la potenza del segnale e il colore originale, diventando in alcuni casi illeggibili a causa della cattiva conservazione e della muffa formatasi negli anni: è indispensabile e urgente intraprendere operazioni di restauro tecnico della copia conservativa, al fine di rallentare il processo di decadimento, stabilizzarne lo stato e, quindi, provvedere a preservarla per evitare perdite importanti di contenuto¹⁴.

Ricordiamo, inoltre, che alcuni Master video del primo periodo di Verde sono depositati all'Archivio di Blow up audiovisivi, di Gabriele Coassin, che dal 1986 iniziò a produrre le opere video dell'artista, in virtù di una profonda amicizia e di una assidua frequentazione dovuta anche alla residenza nella stessa città, Treviso¹⁵. Il confronto con le schede di quell'archivio hanno permesso di identificare e localizzare i Master, arrivando anche a determinare la generazione di copie realizzate dall'artista in altri formati.

L'archivio di Verde, come già ricordato, accoglie molte videocassette per la particolarissima modalità di lavoro dell'artista, che privilegiava la bassa risoluzione: l'artista empolesse-napoletano girava direttamente in VHS (firmandosi con la sigla Sestessi video), ovvero nello stesso formato con cui il suo pubblico avrebbe visto le opere, con un videoregistratore di bassa qualità e una tv casalinga.

13 Con riferimento all'archivio Verde, si può osservare come dal 1991 al 1994 l'artista lavorasse con il formato ancora analogico Hi8; dal 1995 invece, inizierà a utilizzare il Digital Video. Vediamo l'esempio emblematico di *Solo limoni*, il documentario girato da Verde nel 2001 il cui Master era originariamente in Betacam e il sub Master (cioè il "dub", la prima copia da cui fare duplicati) una cassetta Sony PDV 184N; ne rimangono in archivio numerose copie in vari formati di bassa qualità, soprattutto in VHS (evidentemente duplicate per presentazioni nei circoli e nelle scuole ancora dotati all'epoca, solo di videoregistratori); successivamente il video è stato digitalizzato in formato compresso per essere diffuso in rete: troviamo varie copie in DVD e DVX (compressione richiesta dal portale Creative Commons NGVision dove è attualmente depositato). A causa di questa numerosa generazione di formati, nel 2021 si è deciso di utilizzare direttamente il Master in Betacam per ottenere una nuova e definitiva copia digitale in formato AVI per garantire l'alta qualità dell'immagine, attualmente conservata in un hard disk dedicato. In questo caso per la digitalizzazione è stato utilizzato un lettore Sony J-30SDI collegato a una scheda di acquisizione Grassvalley HDStorm: il video è stato salvato in AVI; per avere più copie nei formati più comuni, leggeri e compatibili con la maggior parte dei browser, nonché utili per lo streaming video attraverso Internet, si è salvato anche in MPEG2; MP4; H265. I formati open source sono, infatti, più a "prova di futuro" rispetto ai formati proprietari: per questo si è scelto MP4 e AVI utilizzando un codec aperto.

14 Nel 1991 la migliore stima di longevità di questi materiali, secondo Sony, era di circa 30 anni. Tra le problematiche conservative del nastro magnetico: il deterioramento della testina (*sticky shed syndrome*) e l'illeggibilità dovuta ai campi elettromagnetici, all'ossidazione e ai guasti meccanici (*drop out*). Non esistono sistemi o metodologie standardizzati per valutare gli effetti fisici o di perdita di dati dell'invecchiamento del nastro e molti VHS con protezioni inadeguate possono essere vulnerabili agli effetti della variazione di umidità (Plutino-Rizzi 2020; Sabatini 2010).

15 Gabriele Coassin è fotografo, autore e produttore di cortometraggi e videoclip (per Blow Up Audiovisivi e Plurimedia) e archivist, già docente di Tecniche Multimediali, Teoria e Metodo dei Mass Media e Progettazione Creativa dell'Audiovisivo per oltre 10 anni (Università di Udine, Università di Pisa e Accademia di Belle Arti di Venezia). Autore di pubblicazioni sulla ripresa e montaggio video e su antiche tecniche della fotografia, ha collezionato oltre duecento quintali di reperti e pubblicazioni su foto-cine-audio-video del Novecento nella speranza di creare un piccolo museo esperienziale, la cui unica parte attiva, oggi, è il laboratorio di restauro e digitalizzazione.

Il Master, quindi, era direttamente in VHS: firmando il contenitore ne dichiarava la natura di “originale”.



Fig. 1.13-1.14 La videoteca di Verde a Lucca. Foto di Massimo Vitali. Per gentile concessione dell'autore. A destra l'originale VHS dell'opera *RUH* firmata dall'Autore. Foto: Valentino Albini. Archivio Giacomo Verde.

La spiegazione in modo diretto, ce la fornisce lo stesso Verde al convegno *Mediamorfosi* (1998):

Tutto il lavoro che facevo inizialmente, da allora fino ad adesso, e continuo a fare, è quello di smitizzazione della tecnologia, di rottura anche dello schermo televisivo, cercando di far vedere come si può usare la tecnologia in una maniera disincantata, sostanzialmente. Allora, prima iniziando a fare video in casa, con il VHS che era in controtendenza rispetto a tutto il mercato della video arte dove sembrava che ci dovessero essere soltanto le grandi macchine. Soltanto se utilizzavi le ultime macchine sul mercato, allora potevi essere considerato creativo. E allora invece no, basta, da bravo post punk dicevo: «No, si può fare arte, si può fare video anche con il VHS» (Verde in Vassallo 2004).

Se il Master presente in Archivio è, invece, in un formato professionale, per lo più era “derivato” dal VHS, come ci assicura Gabriele Coassin, testimone più diretto del metodo di produzione e d'archiviazione di Verde:

La logica di produzione video di qualità parte dal girato e montato in un Master di formato professionale (in quegli anni, prima 3/4 U-Matic, poi Betacam, nelle loro molteplici varianti europee) per arrivare ad una copia dello stesso formato di alta qualità (detta Dub o Sub-Master) da inviare ai festival o alla messa in onda TV. Qualità alta, costi impegnativi, durata nel tempo medio-alta. Per la distribuzione domestica o scolastica si facevano copie in svariati formati amatoriali (consumer) tra i quali ha predominato il VHS. Qualità bassa, costi accessibili, durata medio-bassa. Ora si può constatare dall'Archivio di Giacomo che il suo scopo non era raggiungere la perfezione tecnica andando ad indebitarsi (come facevo io per accedere al mercato TV...); per trasmettere un certo messaggio o creare un'opera socialmente e artisticamente pregnante poteva benissimo partire dalla produzione di un master di bassa qualità in VHS (in seguito in HI-8) ed eventualmente ricorrere alle mie apparecchiature professionali solo per le copie da distribuire, per aggiungere un titolo o qualche effetto convenzionale e infine per ottenere una copia su supporto professionale. Quindi ci troviamo nel capovolgimento che potrebbe mettere in crisi un archivistica frettoloso, che potrebbe dare per scontata la falsa verità che un VHS è sempre una copia di minor qualità, e un U-Matic, solo per fare un esempio, è sempre un MASTER (Coassin in Monteverdi 2022).

Di seguito l'elenco delle video opere 1983-2000 con le specifiche tecniche del formato Master rinvenuto in archivio e catalogato: dodici video d'arte che trattano diversi argomenti attraverso una "narrazione per immagini" in cui il vero soggetto è sempre l'Autore, il suo punto di vista sull'evento o sull'oggetto, con una costante riflessione critica, e spesso ludica, sul rapporto tra arte, immagine e realtà. Dai video "poveri" realizzati con tecnologia domestica degli anni Ottanta ai sofisticati 3 minuti di computer grafica di *Stati d'animo* (1990).

Quando nella lista sono nominati due formati, il primo è il Master, e il secondo il Sub Master. Non vengono riportati altri formati replicati e presenti in gran numero in archivio.

- *Fine Fine Millennium* - 1984/87/88 - 10' - VHS/Umatic - prod. Sestessi video. Blow Up audiovisivi
- *Costruzioni Abbandonate* - (con Andrea Bini) -1984 - 5' - VHS - prod. Residual Gruppe
- *WDR Marò* -1984/88 - 5' - VHS/Umatic - prod. Sestessi video, Blow Up audiovisivi
- *Stati d'animo* -1990 - 3' - Paint Box - prod. Eta Beta
- *Esterno Lento* -1991 - 4' - Hi8 - prod. Sestessi video
- *Ravenna Dakar* -1990 - 14' - VHS/BVU - prod. Sestessi video
- *Estetica Dolce* - 1993 - 1'21" - Betacam - prod. Sestessi video, Blow Up audiovisivi
- *Sommario della rivista Vanità* - (con Lello Voce) - 1994 - 4',40" - Hi8 - prod. Sestessi video
- *Opera d'Arto Video Remix* - 1994/98 - 13',49" - Hi8 - prod. Sestessi video
- *Demo Minimal TV* -1996/2001 - 7' - SVHS/Digital Video - prod. Quinta Parete
- *Residenze Temporanee* -1998 - 16',31" - Digital Video - Prod. Fondazione Teseco per l'Arte
- *L'Attesa* -1999 - 4',45" - Hi8 - Prod. Sestessi Video
- *Gente Ugualmente* - 2000- 22',40" - Digital Video - Prod. Sestessi Video, Comitato Contro la Guerra di Treviso.

Archivi per il teatro e la performance

Uno dei nodi più problematici dell'Archivio di Giacomo Verde è la documentazione audiovisiva delle performance, tema a cui sono stati dedicati numerosi convegni¹⁶.

Gli spettacoli sono eventi dal vivo, quindi la transitorietà e l'effimero sono le loro caratteristiche principali: Peggy Phelan afferma che la performance «diventa sé stessa attraverso la scomparsa» (Phelan 1993), Marco De Marinis ricorda che nulla può sostituire il documento principale (lo spettacolo) perché la proprietà più significativa della performance sono le relazioni tra performer e pubblico attraverso lo spazio (2000); ma aggiunge anche che la video documentazione potrebbe rispondere a questa esigenza di esplorazione della sua natura processuale (De Marinis 1985).

Se analizziamo le arti performative nella loro dinamica temporale troveremo molte tracce di evidenza documentale (note di regia, scenografie, video, fotografie, registrazioni sonore), ma anche le performance digitali sono assolutamente irripetibili e generano documentazione effimera (video di prove, rendering 3D, immagini video, design interattivo); a causa dell'obsolescenza di software, hardware e rete, le opere d'arte nate in digitale sono oggetto di un costante mutamento tecnologico (Sabatini 2013). Seguendo Clarisse Bardiot, si può superare l'inesattezza delle registrazioni video delle performance live distinguendo il formato "intra-documentario – il video registrazione della performance – da quello inter-documentario – un corpus documentario più ampio che include annotazioni scritte, sonore e grafiche" (Bardiot 2017)¹⁷.

16 Cfr.: *Open Data-Open Access: New Frontiers for Archives-Digital Platforms for Performing Arts* (Roma, 2019), *Performing the future. Institutions and Politics of Memory* (SIBMAS, Varsavia 2020), *Activating the Archive* (EYE Conference, 2018).

17 Il primo Archivio delle Digital Performance è stato un progetto di ricerca guidato da Steve Dixon (1999, Bristol University), che si è concretizzato in un data base on line di performance digitali degli anni Novanta.

L'Archivio audiovisivo teatrale di Verde, oltre a documentare la sua attività tecnoperformativa e le sue videocreazioni, è anche “un archivio di archivi”, dal momento che aveva collaborato con numerose compagnie teatrali (il Tam Teatro musica, Le Albe, Aldes, Nanni Balestrini, Marco Paolini, Giallo Mare Minimal Teatro, Roberta Biagiarelli, Lucio Diana, Adriana Zambon) per realizzare video documentativi e d'autore conservandone spesso il Master: rimangono in archivio anche interessanti registrazioni di prove o frammenti di repliche teatrali (come *Liberi tutti* al Festival di Santarcangelo e il *Vajont* di Marco Paolini a casa di Verde a Treviso, nonché registrazioni integrali di spettacoli del Teatro delle Albe come *Lunga vita all'albero*).

Rientrano, poi, in un interesse specifico, i materiali preparatori, in forma di animazione e disegni, di alcuni video che hanno avuto scarsa circolazione nei festival (come i quaderni per i videofondali e gli appunti video per *Il cerchio nell'isola*, realizzato con il Tam Teatromusica).

La produzione videoteatrale di Verde viene consacrata dalla sua presenza a *Scenari dell'immateriale*, festival di confine tra Video, Teatro, Musica e Arti visive ideato da Carlo Infante (Narni, 18-22 maggio 1989): da qui passeranno tutti gli artisti che lavorano all'incrocio tra le arti (da Studio Azzurro a Italo Pesce Delfino, a Agata Guttadauro/Magazzini, a Lorenzo Perone e Lucio Diana).

Con le Albe, a cui era particolarmente legato, partecipò al progetto di “meticciato teatrale” afro-romagnolo *Rub. Romagna più Africa uguale* (1988) facendo parte del tour in Senegal anche come attore e suonatore di zampogna (in *Siamo asini o pedanti* e *Lunga vita all'albero*) e realizzando sia il video *Ravenna-Dakar* che *Ottica Dakar18(1990)*.

Con i GialloMare Minimal Teatro (fondato a Empoli da Renzo Boldrini e Vania Pucci), il lavoro comune parte dai primi teleracconto¹⁹ alla fine degli anni Ottanta (*Hansel e Gretel*, *Boccascena*, *Lieto il fine*), continuando con moltissimi progetti di formazione e coproduzione di spettacoli che vedono Giacomo Verde creare e animare personaggi e video scenografie (*DG Hamelin*, *Bit e Bold raccontano Biancaneve*).

La fortunata invenzione di Verde del teleracconto viene “adottata”, con modifiche sostanziali, anche da Adriana Zambon e Lucio Diana (Casa degli Alfieri). La compagnia La Piccioniaia di Vicenza di Carlo Presotto e Paola Rossi utilizzerà 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*.

Con il Tam Teatromusica (D'Amico 2020) Verde segue il progetto teatrale triennale della compagnia *Medit'azioni* all'interno del Carcere Due Palazzi di Padova; darà vita a un lavoro video d'arte molto toccante e presentato in molti festival d'arte elettronica italiani, 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 e il video aveva la funzione di comunicare quella realtà invisibile sotto forma di performance interpretata dai detenuti stessi, guidati da Pierangela Allegro e Michele Sambin.

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 ed eventi, inventandosi, nei primi anni Duemila, un formato (e un nome) mai apparso prima sul palcoscenico: il videofondale, di cui si hanno numerose documentazioni in archivio, la maggior parte delle quali ad uso di “memoria” di repertorio.

18 La documentazione più importante del viaggio in Senegal, oltre ai testi di Marco Martinelli e le recensioni visibili nel sito ufficiale del Teatro delle Albe (<https://www.teatrodellealbe.com/>) è data dal video di Verde *Ravenna-Dakar* (<https://vimeo.com/user8516755>). Nell'Archivio sono presenti anche audio cassette con interviste inedite. Cfr.: Monteverdi (2022).

19 Cfr. Sansone, Monteverdi, D'Amico (2022) e Presotto (2018).

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 e 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, e per la danza. 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".

Riprendendo l'ormai storica distinzione di Andrea Balzola (Balzola 1995, 2001 e 2004) sulla produzione videoteatrale (*Trascrizione; Sintesi promozionale in forma di clip; Video autonomo; Video in scena*) possiamo affermare che nell'archivio di Verde risultano presenti tutte queste quattro tipologie proprio per l'ecletticità dell'artista, per le sue collaborazioni e la sua facilità a muoversi attraverso diverse pratiche mediali – videoarte, tecno-performance, spettacoli teatrali con video scenografie²⁰.

In attesa dei soccorsi (1986), basato sull'omonima rappresentazione teatrale interpretata da Roberto Mazzi e Susanna Dini di Teatro Mascarà, è il primissimo video d'arte firmato da Verde inseribile nell'allora nascente fenomeno chiamato videoteatro e sarà presentato al Festival U-Tape di Ferrara (1986).

Anche *Vita in tempo di sport* della formazione Banda Magnetica, di cui Verde faceva parte, è testimoniata da una clip di 8 minuti dal titolo *Document'Azione*, prodotta direttamente in VHS con Blow Up audiovisivi nel 1988.

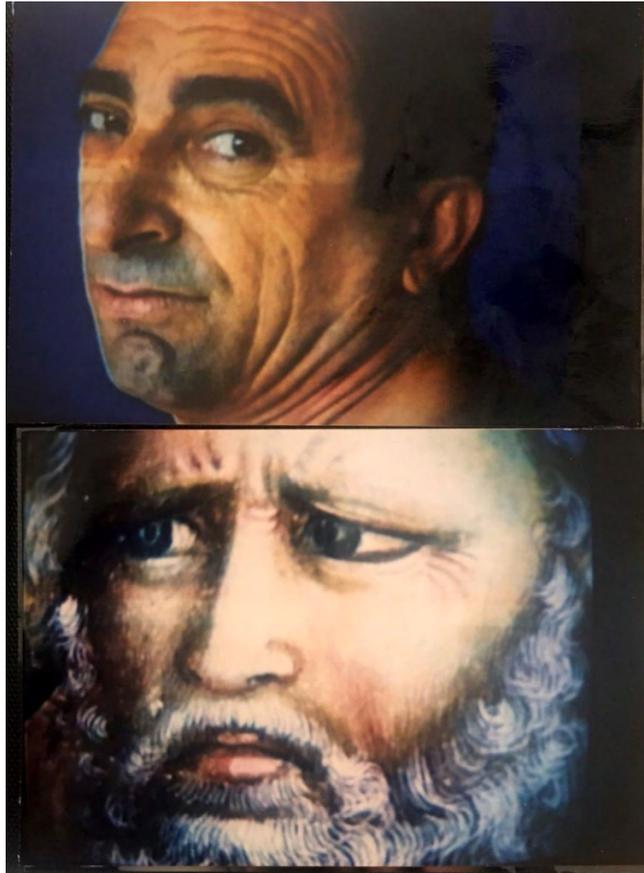


Fig.1.15 Due frame dal video *Tutto quello che rimane* di Giacomo Verde/Tam Teatromusica. Si tratta di fotografie raccolte e allineate insieme dallo stesso artista, inserite in un foto-album oggi in archivio.

²⁰ Un vero cimelio ritrovato in archivio è *Trattamento solare*, opera video del 1983 derivata dalla performance *Video abbronzante* e mai digitalizzata dall'artista. Il video era in programma alla Sala Polivalente del Centro Videoarte di Ferrara, diretto da Lola Bonora, nelle tre giornate del Festival (9-10-11 dicembre 1983), insieme alle opere di artisti affermati come Fabrizio Plessi e di giovani artisti promettenti nel campo della videoarte e del cinema indipendente, da Giuseppe Baresi a Maurizio Camerani, a Paolo Rosa; in quest'edizione sono presenti anche alcuni dei protagonisti delle stagioni videoteatrali: i Krypton di Giancarlo Cauteruccio (che si aggiudicheranno il primo premio con *CORPO/Ambiente/Video/laser*) e Toni Verità prodotto dai Magazzini Criminali (segnalato per *Il deserto è una fata Morgana*). Era la seconda edizione della rassegna e, associato all'evento, era previsto anche il Convegno Tendenze del video anni Ottanta.

Il documentario teatrale di creazione elettronica è rappresentato, invece, da *La faccia nascosta del teatro* (2001), un ritratto del regista Robert Lepage a Québec city in occasione delle prove de *La face cachée de la lune* (Caserne Dalhousie, 2001); in quell'occasione è stato possibile, per Giacomo Verde, fare le riprese del setting, del backstage della macchina scenica ideata dal *set designer* Carl Fillion e sottolineare la complessa operazione teatrale che includeva macchinari e video in scena.

Il video prevede una “doppia narrazione”: l'intervista a Lepage procede di pari passo con la visione della costruzione progressiva della macchina scenica (in dissolvenza o talvolta a schermo intero). Al centro di tutto, la costruzione dello spettacolo: un “miracolo” che dura un attimo, ma al cui successo contribuiscono tecnici, macchinisti, scenografi che stanno nella parte nascosta del palcoscenico. «Il teatro» dice Lepage nell'intervista a Verde «è una questione di equilibrio tra la parte in ombra e la parte in luce dello spettacolo»²¹.



Fig. 1.16 Frame dal video di Giacomo Verde, *La faccia nascosta del Teatro*. Intervista a Robert Lepage, 2001.

La sintesi promozionale è segnalata da *Macchine sensibili* (1988) che Verde realizza con il Tam e di cui nell'archivio è presente il Master in BVU, mentre la trascrizione è testimoniata da *Chi pecora si fa lupo se lo mangia* (1989, poi denominato *Lupus et Agnus*), ambiente installativo e performativo realizzato ancora col Tam, il cui Master è a Treviso presso l'Archivio di Gabriele Coassin/Blow up audiovisivi, come si può vedere dalla scheda d'archivio.

²¹ Il video è on line sul sito di Giacomo Verde. La frase è presa dall'intervista video presente in archivio.

GRUPPO 15 - ARCHIVIO VIDEO – MASTER - ORIGINALI
ex BLOW UP AUDIOVISIVI e GABRIELE COASSIN PLURIMEDIA aggiornato 23 GENNAIO 2013
N.B. L'ORDINE DEGLI ARGOMENTI è CASUALE, IN BASE ALLA DISPOSIZIONE SUGLI SCAFFALI DEL VECCHIO ARCHIVIO

pacco	n. catalogo	titolo	anno	durata	formato	nota
15/P	SERIE ARGOMENTO	GIACOMO VERDE (autore)				
15/P	=	IN ATTESA DEI SOCCORSI	06/1986	17'21"	¾" U-matic L.B.	MASTER
15/P	=	WDR MARI	giu '84/ott '88	10'53" ?	¾" U-matic L.B.	MASTER riedizione 1988 dato a Giacomo Verde copia VHS disponibile in altro pacco + copia ¾" H.B. in compilation TR 04
15/P	=	FINE FINE MILLENNIO	1988	10'05"	¾" U-matic L.B.	MASTER riedizione 1988 dato a Giacomo Verde copia VHS disponibile in altro pacco + copia ¾" H.B. in compilation TR 04 COPIA DUB per festival
15/P	=	FINE FINE MILLENNIO	1988	10'05"	¾" U-matic L.B.	
15/P	=	FINE FINE MILLENNIO – solo confezione con copertina e descrizione			box VHS	vuoto
15/P	=	MACCHINE SENSIBILI	1988	4'40"	¾" U-matic L.B.	MASTER ?
15/P	=	AUTORITRATTI SCONVENIENTI	10/1988	10'35"	¾" U-matic L.B.	MASTER
15/P	=	VISIONI da tre giorni e mezzo	04/1989	12'06"	¾" U-matic H.B.	MASTER
15/P	=	VISIONI da tre giorni e mezzo	04/1989	11'	¾" U-matic L.B.	COPIA – (Da una proposta di Laurent Dupont) Co-produzione con Se Stessi Video e Tam teatromusica
15/P	=	A'SDRUBALI	04/1989	19'07"	¾" U-matic H.B.	MASTER
15/P	=	ANDABATA	04/1989	4'45"	¾" U-matic H.B.	MASTER
15/P	=	ERA NELL'ARIA	06/1989	18'13"	¾" U-matic H.B.	MASTER
15/P	=	CHI PECORA SI FA IL LUPO SE LO MANGIA	06/1989	12'14"	¾" U-matic L.B.	MASTER Co-produzione con Se Stessi Video e Tam teatromusica
15/P	=	TAM PERDUTAMENTE	10/1989	60"	¾" U-matic L.B.	GIRATO

Pagina 21 di 21

Fig. 1.17 Scheda dell'archivio Blow Up audiovisivi. La pagina si riferisce ai materiali di Giacomo Verde. Per gentile concessione di Gabriele Coassin.

Le opere video teatrali del decennio 1992-2002, tralasciando i girati e le registrazioni delle prove delle performance live o dei videofondali, sono:

1993

- *Il cerchio nell'isola* – 27' – Hi8/Beta. – video teatro – prod. SeStessi video, Tam teatromusica
- *Tutto quello che rimane* (con Michele Sambin e Pierangela Allegro) – 55' – Hi8 – video teatro – prod. SeStessi video, Tam Teatromusica

– 1994

- *Gli Album* di Marco Paolini – 15' – Hi8/BVU – video teatro – prod. SeStessi video
- *Sommario della rivista Vanità* (con Lello Voce) – 4',40" – Hi8 – prod. SeStessi video

– 1995

- *La nuova gioventù* – 18' – Hi8 – video teatro – prod. SeStessi video

– 1997

- 5 teleracconti per *Storie Celesti* – 30' – Beta – video ragazzi – prod. Studio Equatore
- *In questo Iglù Geodesico* (con Antonio Caronia) – 2',40" – 8mm – video poesia – prod. SeStessi video

- *Acquanera Blues* (con Fiorenza Guidi) – Hi8/Beta. – 19' – video teatro – prod. Comune di Fucecchio, ELAN, Teatrino dei Fondi di S. Domenico

– 2001

- *Tokyo-Cut-Up* – 27',10" – Digital Video – video poesia – Prod. SeStessi Video

– 2002

- *La Faccia Nascosta Del Teatro* – incontro con Robert Lepage (con Anna Maria Monteverdi) – 32' – Digital Video – Video teatro – Prod. SeStessi Video

Archiviare l'arte-vita: la mostra "Liberare Arte da Artisti"

*Liberare Arte da Artisti*²² al CAMEC della Spezia è una mostra viva, movimentata, attenta. Gioiosa e allo stesso tempo non riconciliata. Una mostra consapevole di quanto ancora ci sia da fare per trasformare il nostro sguardo sul mondo, per svegliarci, per capire, per attivarci. Attivarci con arte. Attivarci. Che vuol dire non fermarsi alla propaganda, che è un gesto pigro, che confeziona slogan. La negazione dell'arte. E neanche chiudersi nella soddisfazione del bello e del levigato. Arte, dunque, nel senso più alto, come gesto comunque politico, anche solo nell'aiutarci a pensare e a vedere diversamente. "Liberare arte da artisti", certo, come indica il titolo. Ma anche, in qualche modo, liberare artisti da arte.

Sandra Lischi, 2022²³

Liberare Arte da Artisti (La Spezia, CAMEC, giugno 2022-gennaio 2023) da uno slogan dell'artista²⁴, è stata la prima mostra d'Archivio a cura collettiva, dedicata a Giacomo Verde a due anni dalla sua scomparsa; è stata anche un'occasione privilegiata per recuperare, studiare e restituire, oltre ogni rigore formale o scientifico, il monte di espressioni della sua arte, un'arte senza steccati e senza frontiere, un'arte liberata anche dal peso dell'artista stesso che l'ha creata.

Liberare Arte da Artisti è stata concepita come un organismo "vivente", con tre re-opening tematici nei sette mesi di allestimento, corrispondenti alle tre anime di Verde: Artivismo, Arte digitale, Teatro. È stato rappresentato anche l'ultimo periodo di vita di Verde, vicino all'Officina artistica Dadabum, impegnata in attività sociali e politiche: all'inaugurazione alcuni membri del collettivo hanno realizzato una controversa azione dedicata alla demilitarizzazione della città spezzina.

A ogni sezione corrispondeva una nuova inaugurazione con nuovi materiali in mostra.



Fig. 1.18-1.19 Grafica della mostra "Liberare Arte da Artisti" al CAMEC (Sp) di Gabriele Menconi e l'ingresso alla mostra con la fotografia di Jacopo Benassi. Foto di Valentino Albini per il Dipartimento Beni Culturali e Ambientali-UniMi.

Del "caos creativo" dell'archivio sono una testimonianza diretta quattro fotografie di Massimo Vitali (il fotografo italiano famoso per le *Beach series*) scattate pochi giorni dopo la scomparsa di

22 <https://artslife.com/2022/06/28/liberare-arte-artisti-videoarte-giacomo-verde-mostra-camec/#:~:text=Liberare%20arte%20da%20artisti%20%C3%A8,al%20CAMEC%20di%20La%20Spezia>.

23 Si tratta del discorso inaugurale della mostra *Liberare Arte da Artisti* (La Spezia, CAMEC 2022).

24 La mostra, inaugurata il 25 giugno 2022, è stata realizzata appositamente per il CAMEC della Spezia: il collettivo dei curatori, che si è radunato sotto un falso nome, Luca Fani, con il coordinamento generale di Anna Monteverdi, ha predisposto un allestimento con tre riaperture corrispondenti alle tre sezioni della mostra: *Artivismo; Arte tecnologica e interazione; Effimero*. La mostra ha avuto come partner produttivi l'Accademia di Belle Arti di Carrara e l'Università di Milano, Dipartimento Beni Culturali e Ambientali. Sulla mostra sono stati scritti diversi articoli a cui rimandiamo in bibliografia: Monteverdi 2022-2023.

Verde, donate all'Archivio e riprodotte sia nel presente libro che alla mostra: quelle foto fissano l'universo *tecnotutto* di un artista "accumulatore seriale" di esperienze artistiche; Noemi Pittaluga, storica dell'arte e curatrice, ha "letto" le fotografie di Vitali in mostra alla Spezia come un "concentrato della memoria":

Le fotografie scattate sono un'importante testimonianza di come fosse organizzato lo spazio e l'Archivio di Giacomo Verde presso la sua abitazione a Lucca e di come fossero catalogati i disegni in faldoni e le videocassette dei progetti video in una libreria. Osservando queste immagini, che inquadrano anche la biblioteca di Verde e oggetti ludici, lo spettatore è in grado di ricostruire l'ambiente creativo nel quale l'autore dava vita a nuove opere, spesso contraddistinte da un carattere giocoso e ironico (...) Nell'osservare queste fotografie non stupisce avvertire la presenza, seppur non corporea, di Verde e del suo pensiero intellettuale. Particolarmente evocativa della sua formazione teatrale è la spiga di grano sulla scrivania, che rimanda alla tradizione dei maggianti alla quale l'autore era profondamente legato per la sua esperienza di teatro di strada, e la fotografia, collocata vicino al computer, che lo ritrae come narratore dello spettacolo *Lunga vita all'albero*, realizzato nei primi anni Novanta con il Teatro delle Albe. Vitali coglie con un solo colpo d'occhio, inquadrando l'elemento tecnologico a fianco a ricordi legati alla prima fase creativa dell'artista, il percorso poetico di Verde sottolineando quanto nella produzione video fosse viva l'esperienza teatrale. Significativa è la presenza in queste fotografie dell'autoritratto, nato dal progetto Spara allo Zombie. Artist=Zombie, che attraverso il titolo pungente, sottolinea come la poetica di un artista sia immune dalla morte fisica. Secondo la legge del "buon vicinato", introdotta da Aby Warburg, possiamo osservare in questi scatti come il background culturale di Verde abbia infranto le rigide barriere tra le diverse discipline permettendo allo spettatore di rintracciare le connessioni del suo pensiero creativo che, insieme con le opere, sono la sua eredità immortale e preziosa²⁵.

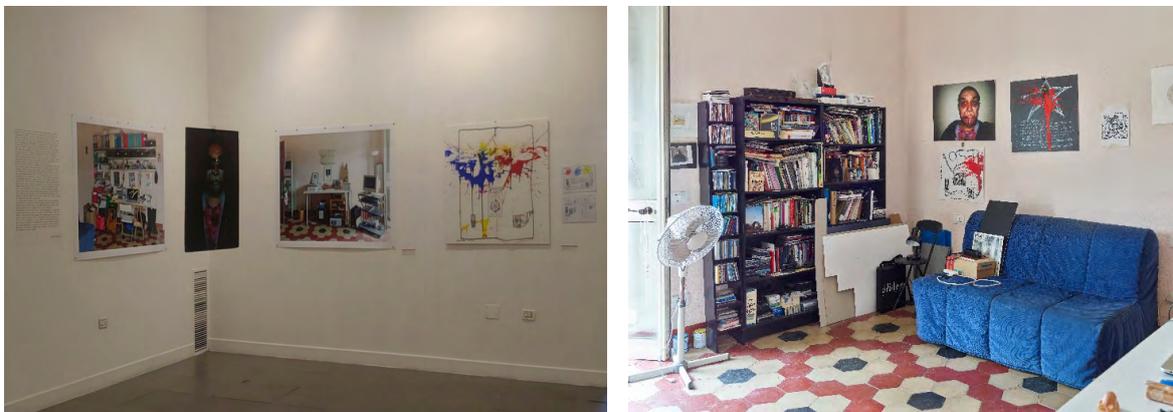


Fig. 1.20-1.21 Lo studio di Verde a Lucca nelle fotografie di Massimo Vitali alla mostra *Liberare Arte da artisti*; nella prima foto, appesa all'alto, si nota *L'Autoritratto fotografico dell'artista come zombie* (2013).

Andreina di Brino, che da sempre si è occupata dell'aspetto grafico della videoarte italiana e in particolare di Verde, ha radunato, impaginato e allestito per la mostra i disegni e i video del periodo 1986-2000: *Stati d'animo* (1990), realizzato in computer grafica e vincitore del Premio per il miglior storyboard al POW (*Premio Opera Video Videoteatro*) di Narni, ideato da Carlo Infante; *WDR Marì* (1984-1987 omaggio a Nam June Paik); *Fine fine millennio* (1988-1989-1990) e *Opera d'arto video* (1991). In visione anche il breve *An.TiViRus (H)* – un caustico progetto artistico di Antivirus per vaccinare lo spettatore televisivo contro "l'avvelenamento estetico".

²⁵ N. Pittaluga, Didascalia delle fotografie di Massimo Vitali scritta per l'esposizione *Liberare Arte da Artisti*, 2022.

In mostra anche l'azione di distruzione Tv e ricomposizione con sculture di gesso dal titolo *Rivel'Azione* (1990), insieme ad alcuni dei primi progetti come *Col-Tv-Azione* (firmato da Giacomo Verde con Gabrio Zappelli, Silvia Battistella e Roberto Mazzi) per il Festival di Narni di Carlo Infante nel 1987, che inglobava molte delle “azioni di inseminazione della videopianta” (Monteverdi, Sansone, D'Amico 2022). Si tratta del nucleo di opere facenti capo a *Est Etica Antica T astro Fica* (1987). L'opera veniva realizzata davanti al pubblico in forma di performance in cui anche i visitatori erano chiamati a partecipare, distruggendo Tv e coltivandone i vetri, invasando transistor e circuiti. Come in un rituale arcaico di rigenerazione.

Il discorso critico sui media assume le forme di una performance collettiva: l'utensile televisivo, sondato con il gioco comune creativo, smitizzato della sua totemica presenza attraverso il gesto simbolico della rottura (atto rivolto all'oggetto, ma soprattutto al sistema della comunicazione dominante che questo rappresenta e al linguaggio che veicola) e dell'assemblaggio (la “ri-creazione” del mondo), si rianima. Se è possibile manipolare le “scatole Tv”, allora è possibile anche mettere mano all'informazione che contengono: ed è così che il teatro desacralizza il mondo dei media.

Una teca appositamente allestita da Valentino Albini dentro il Dipartimento di Beni Culturali dell'Università di Milano raccoglieva le microscene per i teleracconti nella “valigetta” di Verde, i piccoli oggetti pronti per il mini video-teatro per bambini (Sansone 2022).



Fig. 1.22-1.23 A sinistra la teca con televisore e kit del primo teleracconto *Hansel & Gretel TV* per la mostra *Liberare Arte da Artisti*. Foto: Valentino Albini. In primo piano a destra i due kit di *H&G Tv* e *Ri-immagini d'eco*. Foto: Anna Monteverdi.

Alla mostra i curatori hanno voluto anche ricostruire virtualmente lo studio con le “scatole della memoria”, con le fotografie e i libri che costituiscono uno dei lasciti principali di Verde. Libri e fotografie che testimoniano la curiosità sul mondo della videoarte e dei media, ma anche l'amicizia con i protagonisti della scena teatrale e video di quegli anni: da Antonio Caronia a Marco Martinelli e Ermanna Montanari, da Carlo Presotto e Paola Rossi a Renzo Boldrini e Vania Pucci, Carles Canellas e Frank Nemola.



Fig. 1.24-1-25 Lo studio di Verde ricostruito con i disegni e le fotografie per la mostra *Liberare arte da artisti*. Si noti la foto in verticale di Verde come attore in *Lunga vita all'albero*. Foto: Alessandro Bronzini. A destra il numeroso pubblico al walkabout di Carlo Infante (in basso con Carlo Presotto e Massimo Marino). Foto: Anna Monteverdi.

Il rodato format *Walkabout* di Carlo Infante, riprogettato apposta per la mostra, ha restituito a pieno il valore all'opera dell'artista: il critico e studioso di Performing Media ha accompagnato il pubblico tra memorie scritte e visive, dépliant, annotazioni. Infante ha parlato al pubblico in sala e in remoto, sia del Verde giocoliere di strada che del videomaker che aveva rinnegato la videoarte, dell'artista che aveva plasmato sculture con apparecchiature domestiche e insegnato ai bambini a rompere le tv; dopo aver ricordato la presenza di Verde al Festival *POW* di Narni da lui ideato, ha invitato il regista Dario Marconcini a parlare della formazione di Verde attore al Centro di ricerca teatrale di Pontedera negli anni Ottanta, in occasione del progetto *L'eresia del teatro*, quando condivideva le lezioni di Marisa Fabbri, Jerzy Stuhr, Richard Cieslak, Maurizio Buscarino, Ingmar Lindh con Marco Paolini.

Il titolo della mostra (con il logo tratto da un frame di *Opera d'Arto*) deriva dal primo Post dell'artista per la mailing list di Arty-Party (1997).

Ho l'impressione, che di questi tempi, tutti quelli che si atteggiano ad Artisti (preoccupandosi principalmente di come fare a vendere le "ispirate opere" del loro ingegno: pittura, scultura o video che sia) stanno dalla stessa parte del "pensiero-mercato" che affama il mondo e si preoccupa principalmente del proprio profitto individuale, qui e ora! Se è vero che gli artisti sono persone creative e intelligenti dovrebbero accorgersi che la loro "sapienza" è sprecata quando viene usata per fare opere, feticci, di rappresentazione: perché invece di fare "figure che criticano il mondo" non provano a "fare il mondo"? Perché sono



Fig. 1.26 Disegno a pennarello per *Opera d'Arto* firmato e con il timbro che porta il segno della gemmazione, logo ufficiale di Verde. Archivio Giacomo Verde.

prigionieri di una “allucinazione semantica” che immagina l’uso della creatività solo nei contesti dell’arte tradizionale, allora io dico: LIBERARE ARTI DA ARTISTI, in tutti i sensi (e qualsiasi sottinteso è accettato). ARTI LIBERI²⁶.

Arti Liberi non è un errore: Verde intende arti proprio come braccia e gambe e quindi è un sostantivo maschile. Un gioco di parole che troviamo nell’*Opera d’arto*²⁷: se l’arte è fatta con le mani, queste devono essere libere. Di agire, di toccare, di creare.

La mostra è tutto un gioco di apparecchi, telecamere e dispositivi recuperati dall’archivio, da attivare, azionare tramite Qr code o telecamera: gli spazi si trasformano in laboratori ludici e interattivabili.

Se nelle teche troviamo i kit utilizzati da Verde nel 1989 per la fiaba di Hänsel e Gretel in versione Teleracconto, Carlo Presotto con Paola Rossi del teatro La Piccionaia di Vicenza proprio per la mostra ne ripropongono dei frammenti live. E così la guerra nella ex Jugoslavia prende nuovamente forma nel teleracconto *E fu così che la guerra finì* (1996) con schegge appuntite di bicchieri, schede di pc e fiori rossi messi sotto la lente della telecamera: il racconto di Presotto e la musica di Bregovic aiutano a farci immaginare quel dramma e quei paesaggi devastati solo con pochi oggetti taglienti. È davvero incredibile come, a distanza di molti anni da quel fine millennio, quel racconto fatto con immagini create dal vivo sia ancora così forte, toccante.

Il nostro passare indifferente, coi dispositivi mobili, da immagini di guerra a futuri istantanee del mondo, ci ha reso anestetizzati: è il teatro a rianimarci, ora come allora. Carlo Presotto e Paola Rossi hanno fatto dell’invenzione di Verde del teleracconto una parte fondamentale del loro lavoro sul palcoscenico, della loro estetica, arricchendolo e variandolo con sempre nuove tecnologie, ma rimanendo saldi all’idea che non bisogna soffermarsi sullo strumento, ma sull’immaginazione che da questo può scaturire.

Che il teleracconto fosse anche un “discorso politico”, Verde lo aveva affermato in varie occasioni, ricordando che “La televisione non esiste, sono solo figurine”, ovvero che le immagini della televisione sono create da chi vuole imporre, per noi, un punto di vista sul mondo. Bisogna imparare a “mettere mano a quelle immagini”: usare la tecnologia per cambiare l’immaginario, per cambiare il mondo.

26 Giacomo Verde, intervento del 1997 in apertura della mailing list Arti-Party. Rimandiamo anche al volume di Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico*, Pisa, BFS, 2007. Ora in “Connessioni Remote”, liberamente scaricabile.

27 *Opera d’arto* (1991) è composta da numerosi disegni su carta o cartoncino, e pitture realizzate con tecnica mista, il cui soggetto è il proprio piede ingessato a seguito di un incidente. Il titolo gioca ironicamente sul doppio senso tra la forma e il contenuto dei disegni, come invito a riflettere sul senso del fare arte. I disegni formano lo story board per *Opera d’arto video*, di cui abbiamo due versioni 1991 e 1994 (*Opera d’arto remix*).



Fig. 1.27 Il colophon della mostra *Liberare Arte da Artisti* ideato da Gabriele Menconi. Foto: G. Menconi.



Fig. 1.28-1.29 Il *Tv stelo*, opera scultorea di Giacomo Verde (1987) in mostra alla Spezia. Foto: Valentino Albini; a destra Andreina Di Brino prepara i disegni da incorniciare. Foto: Anna Monteverdi.



Fig. 1.30-1.31 Carlo Presotto mentre prepara il microset del teleracconto *E fu così che la guerra finì*, con la proiezione live. Foto: Andreina Di Brino. A destra Giacomo e Carlo Presotto con Paola Rossi provano il tv loop e gli altri dispositivi in mostra. Foto: Anna Monteverdi.



Fig. 1.32-1.33 A sinistra, collage di fotografie dalla mostra. In alto la videomaker Raffella Rivi seduta su *Reperto Antropo-logico 1997*, e la brochure della mostra; in basso frame video di *AntiVirusTv* e il *Tv loop*. A destra: *Tv crash* realizzato da Tommaso Verde in omaggio al padre. Foto: Anna Monteverdi.



Fig. 1.34-1.35 A sinistra: Verde nel video di *Artist=Zombie*; sullo sfondo i disegni per *Opera d'arte*. A destra: panoramica della mostra. Foto: Daniela Arcudi. Per gentile concessione dell'autrice.



Fig. 1.36 Sandra Lischi seduta sull'opera interattiva *Reperto Antropo-logico 1997*. Foto: Simone Cannata. Per gentile concessione dell'autore.

II – Giacomo Verde interartista (1992-2002)

Per quanto molte delle installazioni di Verde del primo periodo (1986-1992) anticipassero già ampiamente pratiche di interazione col pubblico e già indicassero direzioni estetiche ben precise, con molte presenze a Festival nazionali (*Art Tapes* di Ferrara; *Pow-Premio Opera Video- Videoteatro* a Narni), tra la fine del 1992 e l'inizio del 1993 inizia una stagione completamente nuova: è il momento della “svolta interattiva” e virtuale dell’arte, non a caso anticipata sia dall’arrivo delle realtà immersive in Italia, sia dalla stesura del Manifesto *Per una Cartografia del reale* che Giacomo Verde firmerà il 14 gennaio 1993 presso la fondazione Mudima di Milano insieme con Paolo Rosa, Mario Canali, Antonio Caronia¹, Gino di Maggio, Antonio Glessi, Maria Grazia Mattei.

Sono gli anni della pubblicazione dell’edizione italiana di *Brainframe* (1991) di Derrick De Kerchove, allievo ed erede intellettuale di Marshall McLuhan, uno dei più importanti studiosi e teorici del rapporto tra i processi cognitivi umani e le nuove tecnologie telematiche, e della riflessione sull’intelligenza connettiva, mentre il fondamentale volume di Pierre Lévy *Il virtuale* arriverà in traduzione italiana solo nel 1997 e alimenterà un dibattito a tutto campo sul concetto di realtà e sulla relazione tra realtà e simulazione tecnologica.

Sulle tematiche del Manifesto Verde dirà:

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 REALTÀ 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 (Verde in Bazzichelli 2006).

Così Andrea Balzola e Paolo Rosa ricordano quello storico appuntamento milanese, che determinò una data spartiacque dell’arte italiana che si univa alla tecnologia del virtuale, perché aveva suggerito un ripensamento al processo creativo tradizionale e anticipato la riflessione sulla nuova identità dell’artista plurale:

All’inizio degli anni Novanta anche in Italia le tecnologie della Realtà Virtuale e dell’interattività si impongono all’attenzione collettiva. Artisti e studiosi di nuovi media e arti elettroniche si interrogano su questo nuovo scenario, ne intuiscono la portata rivoluzionaria e cercano di capire in quale direzione si muova il cambiamento dell’arte e della società. Tra la fine del 1992 e l’inizio del 1993, in un affollato incontro milanese, viene presentato il documento *Nuova cartografia del reale*, bozza per un Manifesto dell’arte e della comunicazione nell’era del virtuale, che esprime la

1 Il testo integrale del Manifesto è on line nella rivista “Connessioni Remote”, n.1, luglio 2020. <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/13533/12925>

Verde conosce Antonio Caronia durante il festival di video-teatro POW a Narni nel 1986. Gli incontri successivi furono occasionati da manifestazioni tra la fine degli anni Novanta e i primi anni del secondo Millennio, soprattutto nella scena underground, con incontri sulle tecnologie, sull’hacking, sul cyborg e sul virtuale, e in generale su pratiche estetiche e informatiche: proprio nell’Archivio di Verde troviamo locandine, fogli fotocopiati e brochure di varie manifestazioni che li vedono coinvolti insieme. Tra i principali eventi: *Stati Virtuali* (Treviso, 1993) che prevedeva due incontri, uno con Caronia e gli editori della Telemaco sugli scrittori della nuova fantascienza tecnologica, e l’altro dal titolo *Sciamanesimo e virtualità* con i GMM, Correnti Magnetiche, Studio Azzurro. Carlo Infante coordinava la giornata.

sintesi delle esperienze e delle riflessioni degli autori, ma anche di quel clima di vivace dibattito. Dopo un'iniziale coesione che fa pensare alla nascita di un movimento artistico, emergono forti differenze nell'approccio concreto a quella materia di ricerca, e il gruppo si disperde. Tutto questo fermento creativo e teorico, al di là dello spazio più o meno ampio raggiunto sulla pubblica ribalta, dimostrava fin da subito come la novità e la complessità delle tecnologie virtuali e interattive imponessero una pratica e un'elaborazione teorica collettive, richiedendo l'intreccio di diverse competenze, professionalità, visioni (Balzola-Rosa 2012: 99).

1992-2002: un decennio di grandi cambiamenti tecnologici e di nuova arte (la computer art, la telematic art e la telepresence art): sono pochi gli artisti italiani che si affacciano all'arte interattiva in quegli anni e spesso li ritroviamo negli stessi appuntamenti nazionali. Oltre a Verde, Studio Azzurro, Mario Canali, Piero Gilardi, Giovanotti Mondano Meccanici (GMM), Massimo Cittadini, Tullio Brunone, Ennio Bértrand (Vassallo 2011 e 2020).

Nel 1993 il CERN di Ginevra annunciava la disponibilità gratuita del World Wide Web ideato pochi anni prima da Tim Bernes-Lee, mentre ad Ars Electronica di Linz, nel 1996, il californiano Ken Goldberg presentava l'opera iconica *Telegarden*, un giardino in miniatura che veniva innaffiato da un braccio robotico controllato, attraverso una webcam, da navigatori della rete. Sono gli anni dei primi ambienti immersivi e delle opere d'arte virtuale di Maurice Benayoun, Jeffrey Shaw, Knowbotic Research, Christa Sommer, Monika Fleischmann (Grau 2005).

Gli "ambienti reattivi" (*responsive environments*) di Myron Krueger, progettati agli inizi degli anni Settanta e per i quali coniò la definizione di Realtà Artificiali, influenzarono moltissimo la scena tecnologica italiana: gli utenti entravano in una stanza e trovavano proiettata la loro immagine video sulla parete insieme a disegni grafici che cambiavano in base ai loro movimenti. Era uno spazio generato dal computer che permetteva la comunicazione tra le persone in ambiente immersivo cinetico controllato da un operatore umano: questo accadeva con *Glowflow* (1969) e in seguito con *Metaplay* (1970); nella versione più avanzata, *Videoplace* (1975), le persone potevano muoversi nel mondo artificiale e non solo relazionarsi tra loro, ma anche manipolare oggetti. Il tema centrale dei lavori di Krueger era la relazione tra osservatore e ambiente perché «Response is the medium» (Krueger 1977).

La relativa semplicità tecnologica di questi ambienti (bastava una telecamera e un computer casalingo) rispetto a quelli che necessitavano di display a cuffia, dataglove e sensori di posizione e movimento (che richiedevano tra l'altro, molta potenza di calcolo) anticipava successivi sviluppi della ricerca sul rapporto uomo-macchina.

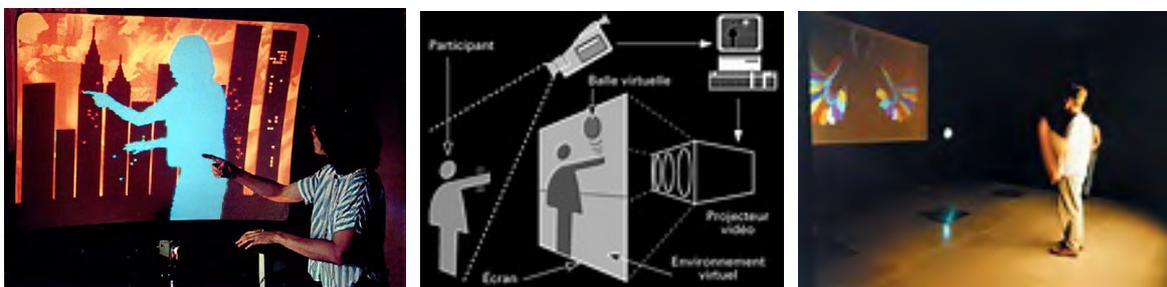


Fig. 2.1-2.2-2.3 Myron Krueger, *Videoplace* e schema di funzionamento. Immagini dal web.

Come ricorda Tatiana Bazzichelli:

Le opere di Krueger costituiscono dei contesti di interazione, in cui i fruitori possono dare vita spontaneamente e collettivamente all'evento artistico, che appare aperto, processuale e dinamico. È attraverso l'azione corporea che viene costruito attivamente il senso dell'opera, sfruttando

la performatività della tecnologia, che rende possibile la con-fusione corporea con l'interfaccia grafica dell'ambiente artificiale. Nello stesso tempo, dalle esperienze psicosensoriali attuate dai partecipanti, è possibile operare una riflessione sulle modalità di percezione umana: il fruitore è spinto a riconoscere intuitivamente gli elementi fondamentali di un sistema semiotico complesso, che viene elaborato invece in modo semplice dalla mente umana. Ogni esperienza poi si fa personale, conseguentemente alla capacità espressiva e creativa di ogni individuo e quindi si abbandona l'idea di un artefatto artistico unico e immutabile, ma l'opera acquista tanti significati quanti sono i personaggi che vi interagiscono e questo avviene durante un processo creativo che si sviluppa diversamente per ogni fruitore (Bazzichelli 2006).

I GMM per *Buddha Vision* (1991) e Massimo “Contrasto” Cittadini per *Uomo-macchina* (1993) utilizzeranno il Mandala System, un software dei canadesi Vivid Group che creava un tipo di realtà proto-immersiva connessa col corpo, molto simile agli ambienti reattivi di Krueger, senza necessità di sensori, caschi e esoscheletri; nel Mandala System è possibile fondere insieme sfondi, ambienti bidimensionali con oggetti tridimensionali attraverso la videocamera che riprende in diretta il corpo o la mano del partecipante, che viene digitalizzata in tempo reale, e la sagoma della figura ripresa appare sovrapposta alle immagini e agli oggetti generati 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. Anche Verde per il tecno spettacolo *Storie mandaliche* (1999) lo utilizzerà (Balzola-Monteverdi 2004; Monteverdi 2011; Monteverdi 2020).
Come afferma Paola Lagonigro:

La realtà virtuale, pur essendo ancora una tecnologia poco diffusa, viene percepita già come una rivoluzione tale da mettere in discussione le dinamiche sociali, le facoltà psichiche e cognitive dell'uomo e, di conseguenza, i prodotti culturali della nuova epoca che egli vive. (...) Fulcro di tali riflessioni è dunque l'uomo stesso poiché la realtà virtuale agisce sui suoi sensi e impone un ripensamento dell'esperienza corporea (2021).

Mario Canali, uno dei fondatori di Correnti Magnetiche, sarà tra i primi artisti che esploreranno il mondo del virtuale con l'arte: Silvana Vassallo, a proposito di *Satori*, primo ambiente di realtà virtuale mai realizzato in Italia, composto da un ambiente virtuale immersivo con numerosi spazi che il pubblico poteva navigare con un casco e un joystick, ricorda che:

L'intento era quello di creare uno spazio virtuale che non fosse una replica della nostra realtà, ma un mondo immaginario ricco di suggestioni archetipiche e simboliche. Nella filosofia Zen, *Satori* è un termine associato agli stati di illuminazione: secondo Mario Canali, il momento dell'illuminazione non doveva essere raggiunto durante l'esperienza virtuale, ma quando, tornando alla realtà, il visitatore poteva percepirla con occhi nuovi. Lo scopo dell'installazione era quello di creare una nuova consapevolezza della realtà (Canali in Vassallo 2011).



Fig. 2.4 Giacomo Verde in *Storie mandaliche* mentre interagisce con il Mandala system, Alla base della piramide c'è una telecamera che riprende le mani che entrano, col colore verde, nell'ambiente informatico e possono trascinare oggetti. Foto: Anna Monteverdi.

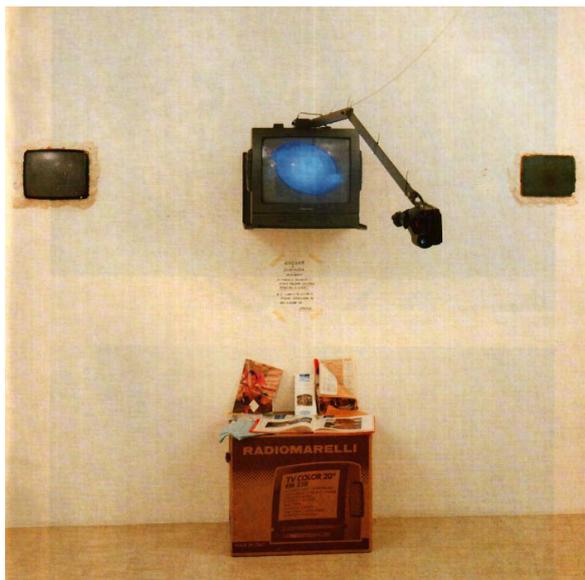


Fig. 2.5 Una variante del video-loop. Foto senza autore e data. Archivio Giacomo Verde.

Verde si era interessato di Realtà Virtuale per l'installazione *PER KRIZLA* (Bazzichelli 2006; Monteverdi in Arcagni 2020), in cui una telecamera era collegata al casco di RV, e soprattutto per l'animazione del personaggio stilizzato e geometrico Euclide: quello che interessava a Verde, ancora una volta, era la relazione con il pubblico, dinamica che manterrà anche quando verrà perfezionato il sistema che diventerà Bit, l'alter ego di Verde nel suo teatrino virtuale: «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» (Verde in Bazzichelli 2006).

Verde, più che alla dimensione del virtuale tecnologico, nelle sue pratiche artistiche è interessato alla tecnocultura nel suo complesso, rimanendo però fedele al tema della bassa

tecnologia, usando materiali poveri o riciclati per le installazioni (vecchie tv; giradischi e lampade di casa; scatole di cartone).

Ai *virtual eyes* appena usciti nel mercato tecnologico high tech, Verde sostituisce ironicamente gli “occhiali a specchio per lo spettatore attivo”, mettendo continuamente in discussione la realtà della televisione, verificando e riflettendo sullo scarto tra l'immagine e la sua origine, tra la consistenza del proprio essere e la corrispondente rappresentazione in video. Come in *Essere Non essere* (1994), videoinstallazione basata sul principio del circuito chiuso, in cui chi entra nello spazio dell'installazione vede la propria ombra riflessa da uno specchio ma con un attimo di ritardo, in differita, entrando in “dialogo” con la proiezione del suo doppio elettronico.

Spostandosi nella zona “video-proiettata”, allungando la mano a sfiorare l'altro sé stesso, “l'altro essere” si moltiplica all'infinito in un corridoio di quinte virtuali.

La ricerca di una ridotta spettacolarità del manufatto artistico creato con la bassa risoluzione delle immagini quale momento di strappo ideologico dentro la società “classista” delle immagini hi-tech, è per Verde l'alternativa possibile al dilagare di un ambiente digitale ossessivo e onnicomprensivo, che stava dettando un'estetica pulita e perfetta. Le immagini povere, scomode ma capaci di inserirsi invisibilmente negli interstizi della rete, conservano ancora, in fondo – come afferma la filosofa e artista giapponese Hito Steyerl nel testo *In difesa delle immagini povere* – “il raro, l'ovvio e l'incredibile”: «L'immagine povera è una miniatura, un'idea errante, un'immagine itinerante distribuita gratuitamente, spremuta attraverso lenti collegamenti digitali, compressa, riprodotta, strappata, remixata. L'immagine povera è stata caricata, scaricata, condivisa, riformattata e rieditata. Trasforma la qualità in accessibilità... Si prende gioco delle promesse della tecnologia digitale» (Steyerl 2009).

Il teleracconto, per esempio, si basava proprio sul concetto di “immagine povera”, degradata e il sistema base può essere replicato e ricombinato all'infinito da chiunque e nelle modalità che uno preferisce.

Interattivarsi: il video loop

L'opera interattiva più emblematica di Verde è indubbiamente *Tv loop*², con la quale apriva ogni installazione e laboratorio, con cui faceva giocare bambini, studenti e persone con altre abilità: inquadrando con la videocamera ruotata di 45° il televisore al quale è collegata e usando in automatico il diaframma, si crea un cortocircuito di luce, una forma circolare pulsante, che può essere “modellata” mettendo le mani tra la videocamera e la TV. Le immagini sono autogenerate: la telecamera inquadra il televisore al quale è collegata, e in base alla luminosità, al contrasto, al colore del televisore, e allo zoom e alla rotazione della telecamera si generano diverse tipologie di immagini geometriche e mandaliche. Quando un oggetto, o la mano di uno spettatore, viene interposto nel loop tra la telecamera ed il televisore, si creano altri tipi di immagini, di effetti visivi, di pulsazioni e così via.

Del *Tv loop* e delle sue numerose varianti abbiamo ampia testimonianza grafica e fotografica nell'Archivio; ricordiamo che lo stesso Verde promuoveva, tramite cartoline di spiegazione, la possibilità di “rifare” a casa l'installazione, che non è appannaggio esclusivo dell'artista: l'unicità non era, nelle intenzioni di Verde, una prerogativa e un indice di valore per l'arte ma, al contrario, lo è la circolazione delle immagini e delle opere, la loro ricontestualizzazione continua a favore della collettività, la loro dinamicità, il loro creare comunità. Insomma, il tv loop è un altro modo di “fare arte per fare mondo”, per dirla con una espressione molto usata da Verde, a indicare l'intento etico e la condizione di totale apertura che deve essere alla base di ogni azione artistica:

Considero questa operazione (il *Tv loop*, ndr) paradigmatica del mio modo di intendere l'interattività per due motivi: primo perché metto a disposizione un dispositivo in grado di produrre una infinità di immagini elaborate direttamente dai fruitori, fuori da mio controllo, e secondo perché, attraverso le istruzioni, invito le persone a farsi la propria opera fuori dallo spazio espositivo, oltre la galleria d'arte³.

Tv loop si inserisce dentro altre installazioni adattandosi all'ambiente, pur rimanendo uguale a sé stessa, come nel caso di *Roto-dentro* a Modena per *La Natura Virtuale*, curato da Pierluigi Capucci (1993).

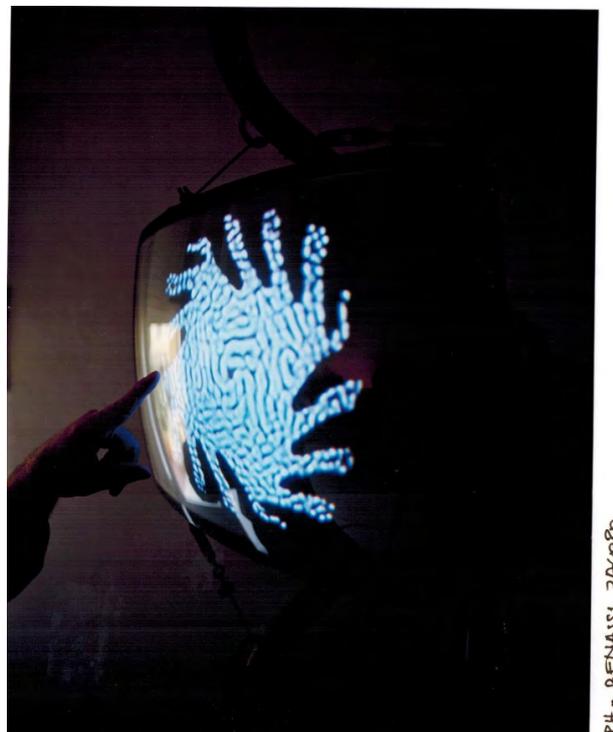


Fig. 2.6 Giacomo Verde realizza il videoloop con il suo TV stelo a Lucca, 1999. Foto di Jacopo Benassi. Per gentile concessione dell'autore. La fotografia fa parte di una serie che documenta la videoperformance.

Archivio Giacomo Verde.

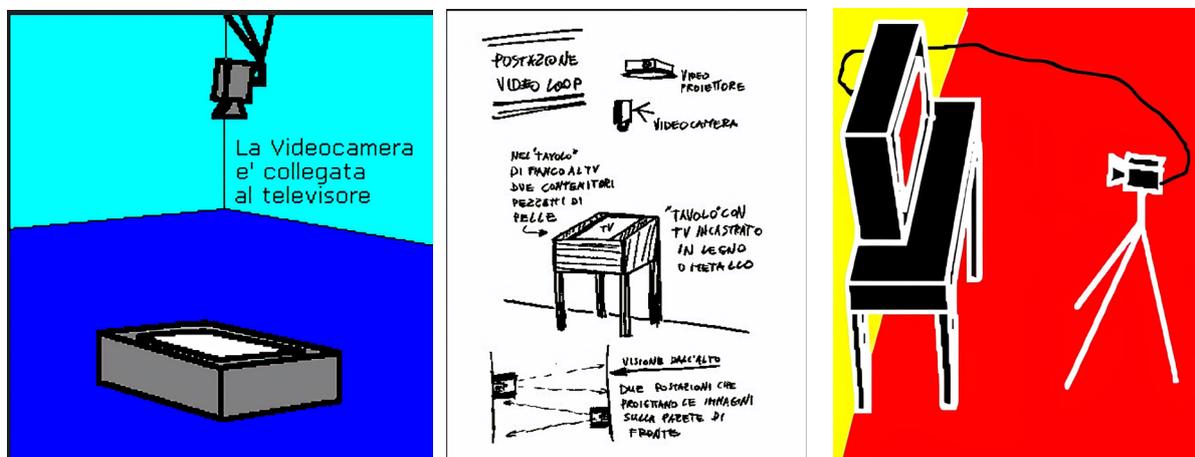
2 Il Tv loop è in realtà il video feedback loop inventato da Woody Vasulka; si riferisce all'anello infinito che si genera tra telecamera e tv. Il funzionamento è ipnotico e dipende dal ritardo del loop dalla telecamera che viene visualizzato alla Tv, di nuovo alla telecamera e di nuovo alla Tv/monitor; questo procedimento produce un feedback che va all'infinito. Riproposto per *Over the Real Festival*, edizione 2023 (Lucca, Baluardo Santa Croce).

3 Nota inedita, Archivio Giacomo Verde.

Qui il pubblico era collocato nello spazio tra 4 monitor impilati a due a due e le telecamere inserite in mezzo; per *ArtMedia VII* a Salerno⁴ il *TV loop* viene allestito in un complesso ambiente tecnologico fatto di 4 proiezioni contenenti brevi diari video della città realizzati appositamente, e un video in diretta che riprendeva il pubblico che entrava.

Il *TV loop* in questo caso, era collocato al centro della sala con la videocamera posta sul soffitto; l'artista chiedeva al pubblico di interagire con oggetti tipici della città, dei souvenir raccolti e raccontati nel video-diario. Anche per l'installazione commerciale per *Linea Pelle* (Fiera di Bologna 2000) verrà usato il videoloop insieme a quattro video proiezioni interattive generate da altrettanti computer dotati di sensori, relative alle suggestioni invernali indicate dalle quattro gamme della tendenza inverno 2001-2002.

L'interattività del *TV loop*, come spesso dichiarato dall'artista, serve per creare contesti e non ambienti: è uno «strumento per esperienze ludico-cognitive in grado di far riflettere sui rapporti tra comunicazione, arte, autore, fruitore, riconoscimento delle forme, novità dei segnali, attraverso diversi livelli interpretativi»⁵.



Figg. 2.7-2.8-2.9 A sinistra: Grafica computerizzata per illustrare il videoloop per *ArtMedia*, Salerno 1999; al centro declinazione del videoloop per *Linea pelle*, 2000; a destra la cartolina che veniva distribuita per mostrare il funzionamento del videoloop (nel retro, le istruzioni per rifarlo a casa). Archivio Giacomo Verde.



Figg. 2.10-2.11-2.12 Schema di *Rotodentro* e a destra due frame dal video di documentazione, 1993.

4 *ArtMedia*, promossa dall'Università di Salerno e dalla Fondazione Filiberto Menna, è stata tra le prime manifestazioni ad aver introdotto in ambito accademico le questioni teoriche e la sperimentazione legate alla comunicazione estetica tecnologica; nell'edizione del 1999 prevedeva un convegno di Estetica dei Media e della Comunicazione dal titolo *Mutamenti o Mutazioni dell'estetica?*

5 G. Verde, scheda di *SeStessi video*, in Catalogo *ArtMedia VII*, Salerno, 1999. Riprenderà il tema per un'intervista a Amanda Reggioni in "Virtual", n. 47, 1997.

Rotodentro è un'installazione "interattivabile", secondo le parole di Verde: due pareti fatte ognuna di quattro monitor sono posizionate "caldoisopicamente" e dietro ogni parete video si trova una telecamera che, attraverso il foro centrale della video-parete, inquadra i monitor che ha di fronte e ai quali è collegata: si crea così un effetto loop che viene modificato dal passaggio e dalla sosta degli spettatori attraverso le due video-pareti. Semplice e divertente, il videoloop si moltiplica, si mescola a specchi, a computer connessi in rete. Svela meccanismi, smaschera il potere della Tv, incrocia sguardi, e, per la prima volta, non è necessario leggere le istruzioni per accedere a una tecnologia.

Un caso particolarmente interessante è rappresentato da *Video città* (2000), un format ideato per essere definito site specific nei diversi luoghi: ancora una volta protagonista è il video loop. È un percorso urbano concepito come workshop territoriale e progettato per far emergere storie e elementi costitutivi dell'identità di un luogo. In questo caso i due video loop contengono oggetti-souvenir raccolti in città e raccontati nel video diario. Gli spettatori potranno così, rivedere sé stessi e la propria città reinterpretata da un occhio elettronico e, inoltre, potranno attivare le modificazioni dei video loop interattivi con le proprie mani e con il corpo insieme con gli oggetti-souvenir, che in questo contesto rappresentano l'ambiente quotidiano esterno alla mostra d'arte.

Il progetto *Video città* è stato realizzato alla Spezia nel 2000 con il nome di *Luoghi comuni*: un gruppo di artisti, fotografi, performer e videomaker ha riletto il tema delle periferie (i problemi dell'abitare in periferia e nei paesaggi ristretti) con installazioni negli spazi pubblici come forma di denuncia sociale e protesta creativa. I videoartisti erano accompagnati da Giacomo Verde per creare studi, riprese, incursioni e installazioni non convenzionali in città. *Luoghi comuni* nasceva da una riflessione sulle criticità dei piani per le periferie, in cui si attribuiva maggiore importanza agli edifici piuttosto che alle relazioni ambientali e sociali (Monteverdi 2022).

Anche Video-città prevedeva un video loop in questa modalità:

Si tratta di una operazione in grado di "modificarsi" adattandosi agli ambienti e alla città in cui viene ospitata pur rimanendo uguale a sé stessa. Si intende creare uno spazio che evidenzia come il valore autoreferenziale della tecnologia video possa essere uno strumento per esperienze ludico-cognitive in grado di far riflettere sui rapporti tra comunicazione, arte, autore, fruitore, riconoscimento delle forme, novità dei segnali, attraverso diversi livelli interpretativi e di fruizione. Lo spazio comprende 4 videoproiezioni:

- La prima proietta sulla parete attorno alla porta di accesso un instant-video realizzato in città durante il giorno precedente l'apertura dell'esposizione. Il video (montato in macchina e della durata massima di 10 min.) mostra alcuni luoghi "tipici" della città e la "raccolta" di alcuni oggetti-souvenir: è una specie di "diario d'autore".
- Un secondo videoproiettore proietta sulla parete di fronte a quella d'ingresso la ripresa in diretta delle persone che entrano nella sala (che avranno proiettato addosso frammenti del video precedentemente realizzato). La video camera che riprende l'ingresso è a disposizione degli spettatori che possono anche decidere di inquadrare altro.
- Altri due videoproiettori proiettano sulle due pareti laterali le immagini realizzate da due diversi video loop interattivi posti al centro della sala. Ogni video loop è composto da una videocamera attaccata al soffitto che inquadra un televisore appoggiato sul pavimento e a cui è collegata, generando così delle pulsazioni luminose geometriche che possono essere modificate dai fruitori.

In questo caso i due video loop potranno essere modificati utilizzando anche gli oggetti-souvenir raccolti in città durante la giornata precedente e raccontati nel video diario. Gli spettatori così ri-vedranno sé stessi e la propria città reinterpretata da un occhio elettronico e inoltre potranno attivare le modificazioni dei video loop interattivi con le proprie mani-corpo e con gli

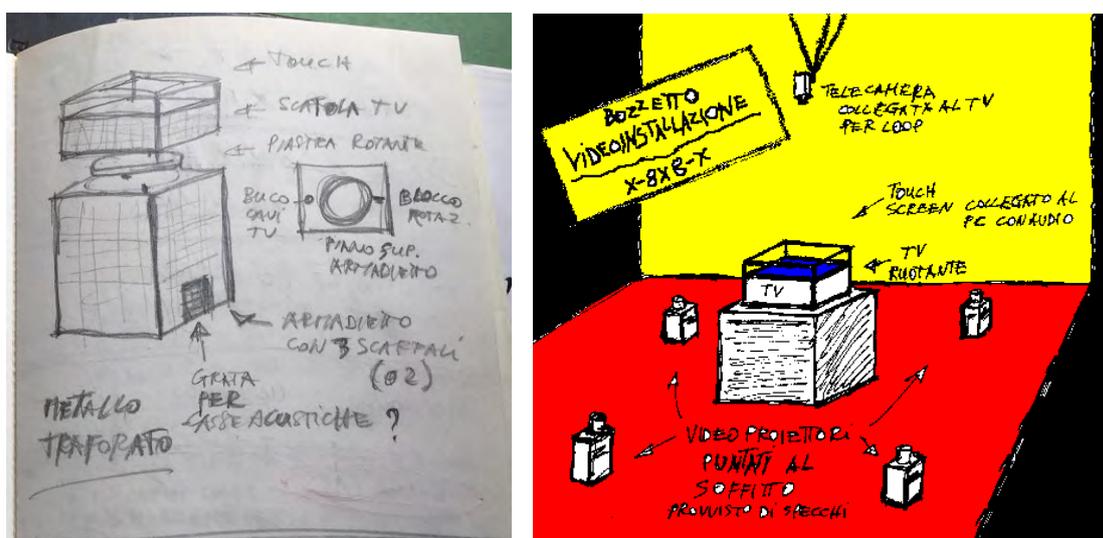
oggetti-souvenir che in questo contesto rappresentano l'ambiente quotidiano esterno alla mostra d'arte⁶.

Riflessioni Interattive per la Galleria Spazio Cluster di Civita Castellana è un'installazione che contiene diversi elementi per riflettere sul senso dell'arte, della politica e dell'interattività elettronica.

Su una parete si trova un dispositivo che permette ai visitatori di giocare con il loop televisivo collegato ad un videoproiettore. Due specchi riflettono l'immagine rielaborata dai visitatori su una parete della stanza e su una parete fuori dalla galleria (attraverso una finestra).

Su un tavolo è disponibile un computer attraverso cui si possono vedere due siti Internet: uno che mostra i diversi progetti artistici realizzati dall'associazione Theleme e l'altro che mostra la reimpaginazione del sito di Boycott!, rivista di appoggio alle campagne di boicottaggio delle multinazionali, alle quali è possibile partecipare inviando lettere di protesta che i visitatori si possono stampare in galleria o a casa propria.

Il dispositivo video loop si incastra anche dentro l'installazione di net art *X-8x8-x*; l'opera, che è un invito a usare la rete per informarsi sui siti delle Organizzazioni Non Governative (ONG), fu selezionata per la mostra *Techné* nel 1999. Anche in questo caso, i disegni e i materiali abbozzati e le notazioni dai diari ci permettono di ricostruire l'iter collettivo dell'opera.



Figg. 2.13-2.14 Due disegni per *X-8x8-x*, 1999: dal diario di Verde e dal sito web. Archivio Giacomo Verde.

Installazioni interattive: i 5 livelli di interattività nell'arte

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. Perché soltanto così diventa un'esperienza interattiva, altrimenti rimane una esperienza “limitata” quanto la percezione di un video, di un quadro o di un libro. Per questo spesso per i critici d'arte, di formazione tradizionale, è molto difficile comprendere e valutare un'opera interattiva. Spesso si soffermano sull'aspetto formale, per esempio sull'interfaccia grafica o sull'argomento trattato. Ma nelle opere interattive il vero soggetto è il comportamento dei fruitori, e la grafica è “solo” l'interfaccia necessaria a suggerire i possibili diversi comportamenti

6 Appunti inediti datati 2000, raccolti da Anna Monteverdi. Archivio Giacomo Verde.

di creazione, esplorazione o comunicazione, che sono il vero cuore dell'opera.
Giacomo Verde.

Tra la metà degli anni Novanta e i primi anni del 2000 in Italia appaiono le prime installazioni interattive, di cui *Tavoli-perché queste mani mi toccano* (1995) di Studio azzurro è ricordata come la prima proposta assoluta: si tratta di un ambiente dove il pubblico, toccando la superficie pulita di un tavolo, tramite un sensore collocato in posizione invisibile, attiva una narrazione fatta di corpi in immagine e suoni; Paolo Rosa emblematicamente utilizzerà, da questo momento in poi, per le installazioni interattive del gruppo, la definizione di “Ambienti sensibili”, cioè ambienti che si trasformano, rispondendo alle sollecitazioni dei visitatori attraverso sensori attivati dai gesti, dalla voce, dalla presenza (Studio Azzurro 1999). Nella poetica della trasparenza tipica di Studio azzurro prende campo un'interattività che si libera dall'evidenza delle corazze tecnologiche per operare in uno spazio sgombro ma sensibile, ricco di sollecitazioni emotive, mettendo al centro il ribaltamento dall'oggetto all'azione reale o mentale che si forma nel contesto dell'arte, un'arte “fuori di sé”:

Arte fuori di sé significa che l'oggetto artistico, cosa, installazione o gesto, non è più il centro, ma solo il pretesto di una dinamica che diviene il vero fulcro espressivo. Questa dinamica la si può leggere solo se la si inquadra in un contesto estetico del tutto inedito (...). In questo processo è evidente che la reazione dello spettatore (non più tale ormai) è componente essenziale e fortissimamente espressiva. Si sente perciò l'esigenza di formulare una vera e propria estetica delle relazioni, basata sull'apprezzamento di momenti, incontri, reazioni, espressioni, che non è necessario fissare su alcun supporto, che non è necessario fa diventare forma, ma sono da vivere e semmai raccontare successivamente (Rosa in Balzola-Monteverdi 2004).

Tra gli artisti presenti con installazioni interattive nelle rassegne di questi anni: Tullio Brunone (*Riflessioni 2*), Massimo “Contrasto” Cittadini (*Debito psichico*), Correnti Magnetiche (*Satori*), Enrico De Maio (*De Rationartis*), Roberto Lucca Taroni (*Stanza impropria*), Marcello Pecchioli (*Cronache del terzo dopoguerra*), Mario Sasso (*La città visionica*), Tommaso Tozzi (*Service Internet*), Giorgio Vaccarino (*Passaggio a Netville*). Mario Canali è l'animatore dello studio CorrentiMagnetiche /Pigreco, autore del primo ambiente di realtà virtuale immersiva *Satori*, mentre Tommaso Tozzi esplora gli ambienti delle BBS con *Virtual Town Tv*.

Andrea Balzola teorizza una sorta di evoluzione delle arti interattive: dopo una fase sperimentale e ludica si arriva alla dimensione cognitiva delle realtà virtuali e al carattere collaborativo della rete di questi anni che aggiunge alle opere interattive anche l'“intercreatività”:

Nell'arte le soluzioni interattive hanno avuto diverse fasi: una prima fase di sperimentazione, dove un'azione semplice dello spettatore determinava l'attivazione dell'opera o un micro-accadimento in essa (attraverso sensori visibili o invisibili collegati a un computer che gestisce proiezioni o congegni elettronici); una seconda fase di carattere più ludico (con una forte componente estetica autoreferenziale) dove l'azione volontaria o involontaria dello spettatore produceva un mutamento dell'opera, che poteva essere registrato e riprodotto (come un'impronta virtuale lasciata dallo spettatore) o una tendenza “sodomasochista”, in cui il performer (l'artista australiano Stelarc ad esempio) sottoponeva il proprio corpo ad una serie di movimenti involontari determinati dalle scelte del pubblico (presente o collegato in Rete) che comandavano una sorta di armatura indossata dall'artista e collegata al computer. Ora stiamo entrando in una terza fase in cui l'interattività comincia finalmente ad avere una funzione cognitiva e più elaborata sul piano espressivo. In ambito performativo, l'uso di tute con sensori datasuite e motion capture genera relazioni inedite tra corpi reali e mondi virtuali e produce nuovi codici di movimento e di recitazione. Sulla Rete si è passati dall'interattività all'intercreatività, in un contesto dove l'utente è chiamato dai net-artisti

o hacker-artisti (in genere gruppi piuttosto che singoli, con forti connotazioni etico-politiche) a intervenire non tanto su o in opere virtuali messe in Rete, ma sui linguaggi e sui processi stessi di codificazione, sulla concezione e realizzazione di software open source, cioè aperti a interventi migliorativi e a innovazioni creative (Balzola 2008).

L'installazione di Verde *Polittico interattivo* viene presentata a *Situazione costruita* (Sacile 1995), manifestazione dedicata a arte, architettura e design, dove per tre settimane, artisti, architetti e designer avevano come compito quello di modificare temporaneamente spazi urbani e spazi collettivi. Tra gli artisti, oltre a Verde, Luigi Veronesi, Bruno Munari, Rocco Bizzarri. Significativa la presentazione del critico e curatore Ernesto Francalanci scritta per il catalogo della manifestazione:

Polittico interattivo consiste nella messa in contrapposizione dei due mondi, quello illusivo e illusorio della televisione (la telecamera è appesa, uovo pierfranceschiano in veste postmoderna, sopra alcuni monitor, in modo da permettere effetti loop, manipolazioni della luce e produzione di effetti: metafora della funzione autonarrativa della televisione), con quello "reale" dell'organizzazione della solidarietà e degli interventi di aiuto sul pianeta, realizzati senza fine di lucro e al di fuori di ideologie politiche, diventando l'unico rivoluzionario linguaggio di una politica universale. Polittico-polittico⁷.

Essere non Essere, in forma installativa con quattro sedie, telecamera e videoproiettore monotubo, viene presentato alla manifestazione *Fermo immagine. Il corpo tra comunicazione e rappresentazione* (1995), alla Galleria Gluck di Milano in cui erano presenti videoartisti (Alessandro Amaducci, Marco Bragaglia, Lydie Jean-Dit Pannel, Fabio Iaquone, Federico Bucalossi) e studiosi di estetica dei media (Ernesto Luciano Francalanci, Antonio Caronia, Franco "Bifo" Berardi, Mario Perniola, Maurizio Lazzarato); ed inoltre a *Virtual light* (Bari, 1996)⁸.

Il tema è lo spazio tra realtà e simulazione, tra corpi e simulacri, e Verde propone un'installazione dove si mette in scena una sorta di "sindrome dello specchio" in cui il mondo che si specchia non è la realtà ma qualcosa di simile, non identico. Lo schermo è uno specchio che non dà accesso ad altri mondi, ma rimbalza in un loop senza uscita, moltiplicandolo: siamo costretti a oscillare tra visioni sempre parziali, il nostro corpo è sempre anche in un altrove che non possiamo afferrare con i nostri sensi. La scheda di Verde suggerisce il contenuto concettuale dell'installazione:

Essere non Essere è una installazione, uno spazio, per riflettere sullo scarto tra la consistenza del proprio essere e la sua rappresentazione in video. Sulla parete di fronte all'ingresso, chi si accinge ad entrare vede la propria ombra riflessa da uno specchio ma con un attimo di ritardo: così può entrare in dialogo con la proiezione del proprio simulacro. Ma il dialogo può essere approfondito entrando nella zona videoproiettata, allungando la mano a sfiorare l'altro sé stesso, l'altro essere che si moltiplica all'infinito in un corridoio di quinte virtuali. Essere non essere è l'invito a giocare con la propria immagine e aprire il dubbio su cosa sia essere o cosa non essere. È più giusto sedersi a guardare chi entra in scena, confrontarlo al suo simulacro o farsi attori giocando con la propria immagine? O comunque si è attori, personaggi seduti a guardare, per chi da fuori si appresta ad entrare?⁹

Si tratta di una versione semplificata del dispositivo-camera temporale creato dall'artista americano Dan Graham venti anni prima con *Present Continuous Past* (1974): interessato al rapporto tra le arti e le implicazioni sociali e politiche dei media, Graham fa muovere il visitatore in un percorso

7 E. Francalanci, *Soggetti postvirtuali, ubiqui* in Catalogo di *Situazione costruita*, Sacile 1995. Archivio Giacomo Verde.

8 Vedi il sito <https://neural.it/projects/virtual/vlight.html>

9 Scheda di *Essere non essere* dal Catalogo *Virtual light*, Bari, 1995 dall'Archivio Giacomo Verde. Notare che una riflessione simile verrà fatta da Verde a proposito della posizione dello spettatore di fronte a una installazione di net art in cui si può decidere di guardare altri giocare o agire direttamente sul web.

labirintico di riconoscimento di sé e contemporaneamente di distorsione percettivo-temporale, sia attraverso specchi, sia attraverso il meccanismo di registrazione video e di ritardo dell'immagine riprodotta, permettendogli di vedere «ciò che normalmente non è raggiungibile visivamente: la simultaneità di sé sia come soggetto che come oggetto» (Graham 1990).

Nel 1998 Verde è invitato a partecipare alla mostra *La Coscienza Luccicante: dalla video-arte all'arte interattiva* al Palazzo delle Esposizioni di Roma (16 settembre-30 ottobre 1998), per la quale realizza, insieme con il gruppo THELEME di Treviso da lui fondato, *CON.TATTO, politico interattivo* curando un nuovo sito web per la rivista antagonista *Boycott!*

Si tratta della prima opera di Net Art di Verde caratterizzata da un forte valore sociale: infatti nell'installazione si mettono in contatto più forme di interazione: il mondo della comunicazione virtuale con l'azione "politica" nel reale, e le forme della comunicazione sociale con quelle artistiche. Il tatto, il toccare con mano, il fare esperienza è il denominatore comune delle interazioni (da qui il titolo).

Nella sala della mostra ci sono due dispositivi video-loop-interattivi che permettono una interazione puramente estetica e ludica del pubblico attraverso due videocamere e due tv-color (una sorta di riflessione sull'immaterialità dei segnali video attivabile dalle mani dei visitatori) e un touch-screen (trasparente e sospeso a mezz'aria con cavi di nylon) collegato ad un computer e ad un video proiettore, che permette di navigare (attraverso il tocco dello schermo) nel nuovo sito webcon contenuti politici.

Dice Verde nella scheda di presentazione: «Si intende segnalare che le varie esperienze di attività sociale, amplificate dalle possibilità connettive della rete, si possano intendere come delle opere d'arte che abbiano superato i limiti della rappresentazione critica del mondo, e dei suoi problemi, per un'azione politicamente estetica tesa a migliorare direttamente lo stato delle cose». E ancora:

L'intenzione dell'installazione, e delle operazioni del gruppo di "artisti" collegato a Theleme, è sia di allargare il concetto di interazione – dal semplice contatto con o attraverso le macchine, all'attività nel e con il sociale – sia di evidenziare lo stretto rapporto esistente tra "l'immaterialità" della comunicazione elettronica e la "materialità" dell'esperienza quotidiana. Ancora una volta si sottolinea che per arte interattiva non si intenda solo quella strettamente legata all'uso delle macchine elettroniche, ma anche quella che dia la possibilità all'ospite attivo di interagire con il mondo in un rapporto dinamico che possa andare oltre lo spazio-tempo dell'esposizione artistica. Inoltre si intende segnalare che le varie esperienze di attività sociale, amplificate dalle possibilità connettive della rete, si possano intendere come opere d'arte che abbiano superato "i limiti della "rappresentazione critica" del mondo, e dei suoi problemi, per una "azione politicamente estetica" tesa a migliorare direttamente lo stato delle cose (Verde, 1998)¹⁰.

Nella *Inconsapevole Macchina Poetica* (2002) Verde insieme, con il musicista Mauro Lupone e il tecnologo Massimo Magrini, predispose un programma in cui il visitatore, sollecitato da suoni e immagini, deve rispondere a semplici domande sulla percezione soggettiva e interpersonale della vita e del mondo. Le risposte si mescolano, come in un gioco dadaista, ai pensieri di alcuni artisti utopisti, facendo diventare gli utenti inconsapevoli creatori. Ispirata a Julian Beck e al Living Theatre, a San Francesco d'Assisi al Subcomandante Marcos e a Mohammad Yunus, inventore del microcredito, è stato uno dei primi risultati del progetto di creazioni artistiche *Eutopie* sulle nuove utopie e collocato in forma installativa, in situazioni diverse, sia all'aperto che al chiuso, in spazi pubblici e privati.

¹⁰ Archivio Giacomo Verde, notazione 1998.

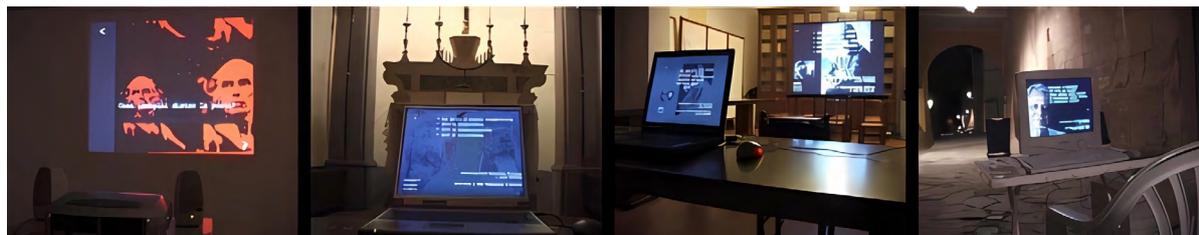


Fig. 2.15 Sequenza fotografica documentativa di *Inconsapevole macchina poetica* (2002). Archivio Giacomo Verde.

È importante sottolineare, in tutti questi casi, come il tema dell'interattività diventi un momento socializzante:

I livelli superiori di interattività sono quelli in cui l'artista o il gruppo di artisti creano dei contesti non un oggetto come appunto un libro ma uno spazio, un ambiente dove gli spettatori entrano e continuano la costruzione dello spazio, dell'ambiente, dell'informazione; quindi l'artista si deve preoccupare di creare un contesto che permetta delle interazioni o con lo spazio o tra gli utenti che siano interessanti, che attivino dei livelli cognitivi emotivamente interessanti. Un'opera interattiva è quella che riesce a mettere insieme tutte queste cose; l'artista, ad un certo punto, non ha più il controllo di quello che succede perché il controllo di quello che succede ce l'hanno gli utenti e l'artista si sorprende di quello che succede perché diventa un'esperienza anche per sé stesso. Questa esperienza non ha a che fare con l'espressione dei sentimenti né con la riflessione sullo stile, sulla forma o sul messaggio, il ricercatore progetta esperienze, provoca scintille che producono corti circuiti nel tranquillo paesaggio esperienziale quotidiano; l'arte diventa sempre più flusso e scambio, collaborazione e relazione. La rotta è irreversibile e porta verso una definitiva liberazione dall'oggettualità del prodotto artistico e ancor più del suo possesso; collezioniamo esperienze, emozioni, sensazioni, visioni del mondo e non più quadri, sculture e disegni¹¹.

Per il volume *Le Arti multimediali digitali*, Verde darà una sua specifica (e provocatoria) definizione dei diversi gradi di interattività, anche in contrasto con la tendenza tecnicistica di certa arte, rielaborando teorie e pensieri che aveva condiviso in varie occasioni sin dalla fine degli anni Novanta:

- Il primo livello di interattività è il cosiddetto “clicca e vai”, che permette al fruitore dell'opera di agire anche senza sapere cosa succede dopo. È la curiosità dell'utente che innesca la partecipazione, che avvia un evento preconstituito dall'autore e comunque limitato nello spazio e nel tempo.
- Il secondo livello riguarda l'idea dell'esplorazione, come la navigazione nel web, in un CD-rom, in un videogame o in un ipertesto. L'utente ha la possibilità di fare un proprio percorso, una propria esperienza, attraverso una grande quantità di informazioni comunque precostituite e difficilmente mutabili. In questo caso è importante valutare il livello di consapevolezza che può venire acquisito dal “navigatore”. Maggiore è la consapevolezza acquisibile e maggiore sarà la navigazione cosciente, e quindi la “riscrittura”, dell'opera esplorata.
- Il terzo livello è quello che apre lo spazio-tempo all'espressione personale o collettiva in un contesto preconstituito: le vecchie BBS, le bacheche o i forum presenti nel web, che permettono una partecipazione a diversi gradi (dal semplice scambio alla piena partecipazione, di quest'ultimo caso è l'esempio Indymedia), le mailing list, gli archivi digitali collettivi, o comunque tutte quelle opere che contengono segni concreti lasciati dagli utenti, e che crescono e acquistano significati diversi sulla base della reale partecipazione degli utenti. Sia nel virtuale che nel reale.

11 Giacomo Verde, appunti inediti, 2002. Archivio Giacomo Verde.

- Il quarto livello di interattività viene realizzato dal mixare tutti quegli strumenti che permettono di creare una propria espressione o di ospitare quella di altri: ovvero, fai quello che vuoi con dei programmi che già esistono per disegnare, scrivere, navigare, condividere... tutte azioni che permettono di creare oggetti o contesti utilizzando dei software appositi, o degli attrezzi in ambienti spazio/temporali predisposti.
- Infine, l'ultimo livello di interattività è rappresentato dal programmatore, che può essere individuale o collettivo: l'interazione è completa. Costruisce il software e/o l'hardware che gli occorre per uno scopo e lo utilizza condividendolo anche con altre entità (Verde in Balzola-Monteverdi 2004).

L'origine della specie (interattiva): Degli Avi-libera la memoria

Degli Avi-libera la memoria (1992-1993)¹² è la prima installazione interattiva di Verde realizzata con un Commodore Amiga 3000 e inserita, da alcuni studiosi, tra le prime opere di computer art in Italia (Vassallo 2011-2020)¹³; nasceva, in realtà, da un progetto video per il Premio POW (*Premio Opera Video Videoteatro*) di Narni, nel 1991 diretto da Carlo Infante. Il bando prevedeva l'invio di uno story board e il premio consisteva nella realizzazione del lavoro video attraverso la computer grafica, che all'epoca significava l'uso del software Harry, proibitivo al di fuori dalle produzioni televisive a causa degli alti costi¹⁴. Anche in questa occasione Verde – che aveva già vinto l'edizione 1988 del POW con *Stati d'animo* – fu premiato, ma il video non fu mai realizzato.

In compenso, venne creata l'installazione interattiva *Degli Avi*.

A dire il vero, il *Trittico di Gorée* che era alla base dell'installazione interattiva era nato in occasione del viaggio in Senegal di Verde nel 1990, in tournée con la compagnia del Teatro delle Albe di Ravenna¹⁵, a seguito del quale realizzerà un video-documento, *Ravenna-Dakar*, l'artista ne approfittò per fare una visita a Gorée, l'isola degli schiavi. È il momento per parlare, in video, di un tema politico, della schiavitù, dello sfruttamento tra esseri umani che Verde fissa, simbolicamente, nella forma architettonica della Casa degli Schiavi dove venivano raccolti i prigionieri prima di essere deportati in America: gli abili al lavoro restavano ai piani superiori e gli altri venivano gettati fuori da questo palazzo coloniale, che aveva le scale con una curiosa forma a tenaglia. Verde interviene sulla cartolina della Casa degli Schiavi, la rielabora e fa una sorta di “progressione inversa” della forma della casa, fino ad arrivare a una specie di “matrice”.

Nell'archivio sono conservate le sequenze grafiche colorate su cui Verde intervenne per realizzare lo story board, e i relativi disegni a matita, alcuni realizzati con la tecnica del frottage. L'impressione è quella di un *flip book*. Si tratta di un trittico: erano previsti tre tipi di animazioni diverse e l'ultimo, su fondo nero, conduceva visivamente lo spettatore dentro la Casa degli Schiavi.

12 Documentazione video consultabile su YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=w_--ukTUEi4&t=4s%20e%20https://www.youtube.com/watch?v=w_--ukTUEi4)

13 Paola Lagonigro ha selezionato per la mostra *Il video rende felici* (Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2022) alcune opere di computer art anni '80 (Vanzetti, Laganà, Crudelty Stoffe, GMM, Correnti Magnetiche, Savi, Altair 4 Multimedia, Gerosa, Abbado, Bertol, Böhm) con il riferimento alla grafica low-tech dei personal computer quale marchio di nuova estetica.

14 Si tratta della workstation di editing digitale non lineare in grado di produrre materiale di qualità broadcast in uso per un decennio dagli anni Ottanta.

15 Il viaggio del Teatro delle Albe in Senegal è datato gennaio-febbraio 1990. Al viaggio parteciparono Mor Awa Niang, Luigi Dadina, Nico Garrone, Marco Martinelli, Ermanna Montanari, Mandiaye Ndiaye. Il video-documento di Giacomo Verde è *Ravenna Dakar - 14'* - VHS/BVU - prod. SeStessi video – 1990.

Proprio quella forma a tenaglia diventa l'interfaccia per l'utente nell'installazione interattiva presentata alla mostra *Cybernauti* di Bologna, di cui rimane solo una breve documentazione video; l'installazione verte sui tre concetti, volutamente interconnessi, di memoria-schiavitù-computer.

Nel monitor del computer si osserva un'animazione della Casa degli Schiavi che gira su sé stessa con la scritta "Libera la memoria"; tenendo la tenaglia ferma per 30 secondi si interrompe l'animazione e appare sullo schermo la porta della casa che può condurre alla libertà.

Una scelta importante: agire adesso per consentire ad altri di ottenere la libertà¹⁶.



Fig. 2.16-2.17-2.18 Fotografia-card della Casa degli Schiavi; in mezzo e a destra, alcuni screenshot dal documento video dell'installazione *Degli Avi-libera la memoria*, Bologna 2013.



Fig. 2.19 Screenshot per *Degli Avi-libera la memoria*

L'installazione è volutamente poverissima; prevedeva l'azione di uno spettatore su un computer Amiga appoggiato su cartoni: tramite una tenaglia vera (che diventa l'interfaccia grafica(mouse) si interveniva sulle forme grafiche. Le scritte che apparivano, in conseguenza di questa azione con la tenaglia, ricordavano la responsabilità di ciascuno di noi nel "non agire"; il messaggio era molto evidente: la soluzione per ogni tipo di schiavitù è liberare tutti i prigionieri.

Intorno all'installazione con computer erano appesi tre quadretti su fondo

rosso, giallo e nero che riportavano la forma della Casa degli Schiavi (non c'è traccia delle tele nell'Archivio).

A Bologna, come artista ospite, era presente anche Massimo "Contrasto" Cittadini con l'installazione *Uomo Macchina* realizzata con il software Mandala System, che Verde utilizzerà proprio grazie a Cittadini, per la prima versione dello spettacolo interattivo *Storie Mandaliche*.

Nel 2022, per la mostra *Liberare Arte da artisti*, Massimo Cittadini fa un omaggio all'amico artista, conosciuto proprio alla manifestazione *Cybernauti* a Bologna e con cui, da quel momento in poi, condividerà idee e progetti; crea per la mostra dei La Spezia *No Borders (Degli Avi Remix 1992-2022)*, installazione multimediale interattiva, con tenaglie, Arduino nano e PC, e monitor. La

16 Non sarà azzardato l'accostamento con una installazione-performance di Marce.li Antunez Roca, *Epizoo* (1995) in cui il performer si sottopone a un'azione, potenzialmente crudele, del pubblico che interviene, tramite dispositivi interattivi e un mouse, sul suo corpo (naso, bocca, orecchie, glutei e petto). Il dilemma etico è lo stesso: quanto siamo realmente consapevoli che alcune nostre azioni possono manipolare un essere umano e provocargli dolore o povertà? Quando siamo consapevoli che altre azioni possono, al contrario, "tagliare" queste catene e rendere giustizia?

tenaglia, la forma base dei disegni e dell'interfaccia usata da Verde per *Degli Avi*, viene riproposta in modalità nuova: muovendola appaiono le scritte No Borders, No Chains, No Wars.



Fig. 2.20-2.21 Massimo Cittadini davanti alla sua installazione interattiva *No borders* per la mostra *Liberare Arte da Artisti* (CAMEC 2022) con la tenaglia appoggiata su un Pad. Sul tavolino il catalogo di *Cybernauti* (1992). Foto di Valentino Albini. A destra, il Pad con la tenaglia che permette l'interazione con le scritte sullo schermo. Il foglio manoscritto con le motivazioni dell'opera è dell'Autore. Foto: Marcella Ariodante.

Labilità delle installazioni interattive anni Novanta

Una caratteristica delle installazioni interattive è che poi vengono smontate; stanno aperte un mese, due mesi, un anno e poi vengono smontate e non rimane niente, rimane soltanto il racconto, la memoria di quello che è successo e questo è interessante perché permette che le cose vadano avanti, che vengano rifatte, che trovino nuove forme.

Giacomo Verde

Purtroppo solo un'opera interattiva di Verde si è mantenuta fino a noi¹⁷ ed è l'installazione "inter-net-attiva" *Reperto antropo-logico 1997* (1995-1997)¹⁸; si è preservata, in quanto acquisita all'interno della collezione del Ma*ga di Gallarate, come vincitrice del bando realizzato per la manifestazione *Segnali d'opera. Arte digitale in Italia*, XIX Premio Città di Gallarate.

Si tratta di una carrozzina mobile poggiata su una pedana e circondata da tappetini con scritto "Benvenuto"; dotata di sensori a infrarossi, è poggiata su una base circolare sulla quale è fissato un motorino che permette alla sedia di girare su sé stessa quando uno spettatore, sedendosi per attivare il computer, chiude il circuito dei sensori. Ha anche un computer collegato alla rete e

¹⁷ Va considerata anche la svolta "distruttiva" dell'artista negli ultimi anni: ci sono state almeno un paio di "Aste con falò" e originali operazioni di "Svendita d'arte usata" con la quale l'artista letteralmente si sbarazzava di opere che non gli interessavano più e le aveva vendute o barattate. Queste operazioni non hanno lasciato traccia o annotazione sui computer dell'autore, quindi è impossibile raggiungere l'aggiudicatario per inventariare oggetti o anche solo localizzarli. Propendiamo, però, per l'idea che fosse proprio Verde a volere che la sua arte venisse dispersa, come scrive in forma di slogan in un cartone con QR code appeso in studio: *L'arte deve autodistruggersi*. Nel caso di *Interno neve* (2002) o di *Inconsapevole macchina poetica* (2003), la parte informatica fu realizzata insieme con Massimo Magrini, tecnologo del CNR di Pisa che, fortunatamente, ha conservato traccia dei materiali preparatori e dei software utilizzati.

¹⁸ In realtà l'installazione originaria fu creata a Milano per la mostra *Oltre il villaggio globale* (Mattei, Ortoleva, Pozzi, 1995). L'opera si chiamava *Poltrona In-Mobil casa* <https://www.zvab.com/buch-suchen/titel/oltre-il-villaggio-globale> La documentazione video della manifestazione *Segnali d'opera* di Gallarate del 1997 è stata messa a disposizione del Museo). Un ricordo della manifestazione *Oltre il villaggio globale* dalle parole di M.G. Mattei su <https://www.spreaker.com/user/11046232/5-oltre-il-villaggio-globale-milano-1995> ATTENZIONE QUESTO LINK NON FUNZIONA

appoggiato su un'asta di ferro dove sono appesi una flebo e altri oggetti di uso ludico. Agire nel mondo stando fermi nella propria postazione: Internet è la premessa fondamentale per l'attivismo, per non restare inconsapevoli e ignari di ciò che accade intorno a noi. L'arte non ha più scuse, e sedendosi l'utente diventa lui stesso "opera d'arte" e, in quanto tale, deve relazionarsi col mondo.

Nell'Archivio di Giacomo Verde sono presenti i disegni, le recensioni e le fotografie del prototipo (anche chiamato *Esitazioni* e successivamente, *Computer house-fai-da tè*) mentre il Museo Ma*ga (precedentemente: Civica Galleria di Arte Moderna) ha conservato una breve documentazione video della manifestazione Segnali d'opera da cui è possibile verificare il funzionamento meccanico e l'interattività del dispositivo e osservare anche le altre installazioni interattive presenti.

Reperto Antropologico UnoNoveNoveSette

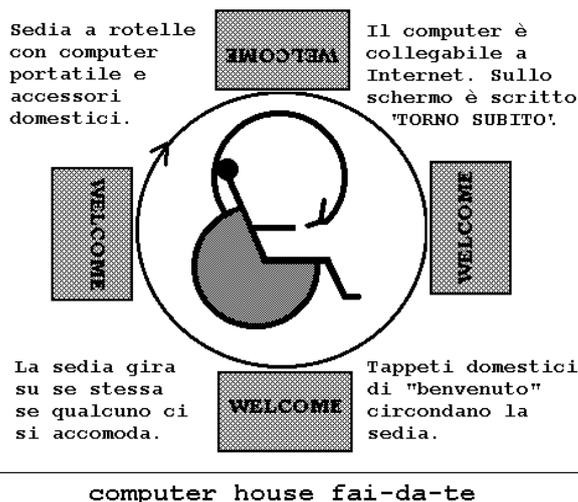


Fig. 2.22-2.23 Schema grafico di *Reperto Antropologico 1997* di Verde per la cartolina e, a destra, fotografia del prototipo. Archivio Giacomo Verde.

Tatiana Bazzichelli considera l'opera emblematica delle "pratiche reali del mondo virtuale":

Come è possibile vedere, attraversata la soglia liminare che ci separa dall'opera, una volta seduti su di essa, questa si anima e, entrando la vita in un oggetto, l'opera d'arte diventa la persona e le possibili relazioni che si possono instaurare attraverso il Web con altri individui. Inoltre è possibile operare link fra la nostra computer-casa e le altre pagine-casa sparse nella Rete e compiere azioni comuni come quelle che di solito compiamo dal nostro computer personale. Accedendo al sito di Giacomo Verde (alla sua casa virtuale), anche chi si collega al *Reperto antropologico 1997* dalla propria abitazione può diventare opera d'arte, personalizzandola lasciando messaggi o una firma, instaurando legami reticolari fra opera d'arte, pagine Web, il proprio computer, il Sito Internet di Giacomo Verde, altri siti Internet (Bazzichelli 2006).



Figg. 2.24-2.25 Pagina web di *Reperto Antropo-logico* (1997). Allo stato attuale sono solo un paio i link ancora attivi. A destra: screenshot del sito. Il pc avvisa con la schermata, che sedendosi si diventa opera d'arte.

Verde aveva collegato un sito web all'opera, navigabile anche dalla postazione della carrozzina, in cui era possibile avere indicazioni dell'autore sull'opera, lasciare dei messaggi in chat e navigare su alcuni siti selezionati, purtroppo non più funzionanti¹⁹.

Dalla scheda on line si legge l'intenzione dell'artista e il suo obiettivo:

Oggi l'arte che si rapporta con la tecnologia non può che invitare gli "spettatori prosumers" a fare-da-sé, a farsi opera e fare opere come meglio credono. L'artista e le istituzioni dell'arte non possono fare altro che mettere a disposizione "contesti" fatti di macchine, spazi e tempi. "Torno Subito" sta scritto sullo schermo del portatile, lo ha scritto l'autore-abitante dell'opera: chissà se veramente tornerà, comunque chiunque si siede e riattiva la macchina cancella la scritta e diventa lui stesso autore-abitante-artista senza aspettare il ritorno di nessuno.

Per altre opere installative di cui non abbiamo il corpus originale (come *UNDERMAGMA*), ricaviamo notizie solo da cataloghi di manifestazioni, da videodocumentazioni o dal suo sito. In effetti uno dei motivi per cui le installazioni non sono arrivate a noi è il fatto che Verde usava una tecnologia di casa: il suo computer, la sua televisione. Queste, dismessi i panni d'arte, ritornavano alla originaria funzione domestica, come il *TV stelo*, realizzato con un fabbro a Treviso in occasione di una manifestazione d'arte e poi diventata per 20 anni la sua (molto originale) televisione di casa. In altri casi, se la scheda prevedeva l'utilizzo di un computer, era il Museo o lo spazio che ospitava l'opera a procurarlo e poi, finita la programmazione artistica, questo ritornava in possesso dell'ente promotore. L'idea e l'opera erano il codice, il video, e l'hardware era solo un supporto per lo più occasionale spesso "migrabile" in altri formati (eccezion fatta, ovviamente, per la carrozzina per *Reperto antropologico*).

In occasione della mostra *Liberare Arte da Artisti* l'opera *Reperto Antropo-logico 1997* è stata nuovamente messa in visione grazie al prestito al CAMEC della Spezia; collocata in deposito e non più funzionante, è stata sottoposta a un ripristino tecnico e un *restyling* grazie alla collaborazione con l'Accademia di Belle Arti di Carrara: Lorenzo Antei, già studente dell'Accademia, è intervenuto sul dispositivo aggiungendo un'invisibile scheda hardware Arduino sotto la seduta, per ricreare le condizioni di interattività originarie, partendo dalla premessa dell'uso di una tecnologia open source. Chiaramente il problema del restauro delle opere tecnologiche ha a che fare con l'estrema deperibilità dei materiali, con la pervasiva obsolescenza tecnologica dell'hardware e la scarsa

¹⁹ La pagina è questa <https://www.verdegiac.org/reperto.htm>

Su Internet Archive si può anche raggiungere la pagina originaria del 1997 dove visualizzare le chat dell'epoca.

retro-compatibilità degli ambienti software²⁰. L'opera nella nuova veste è stata inaugurata a settembre 2022 alla presenza del Rettore dell'Università di Milano, il professor Elio Franzini, docente ordinario di Estetica²¹.



Fig. 2.26- A sinistra: Tommaso Verde inaugura il restyling di *Reperto Antropo-logico 1997* al CAMEC della Spezia, 9 settembre 2022. In prima fila il prof. Elio Franzini, Rettore dell'Università Statale di Milano.

Lorenzo Antei è intervenuto su più produzioni artistiche di Verde degli anni Ottanta e Novanta, sia videoopere, sia installazioni che incorporavano media analogici o digitali, per un ripristino funzionale; queste opere erano, infatti, state costruite con componenti oggi deteriorati fisicamente e meccanicamente. Per il *Reperto Antropo-logico 1997* si è deciso di aderire ai criteri fondamentali del restauro, optando per un intervento di ripristino conservativo: l'opera deve essere riconoscibile dall'originale, l'intervento non deve procurare danno all'oggetto ed essere compatibile con i materiali originali; infine essere reversibile deve rispettare il principio del "minimo intervento", ovvero la necessità di circoscrivere il più possibile le azioni di modifica del bene²².

Reperto Antropologico è una casa-computer e il messaggio è chiaro: con l'aumento delle connessioni elettroniche, gli spazi abitativi diventano sempre più piccoli, fino a ridursi solo a una sedia ma ognuno di noi può connettersi al mondo e relazionarsi con le comunità e diventarne parte. Era il 1997 e Internet rappresentava l'utopia della democrazia per eccellenza: la piccola sedia-casa connessa al web diventava la finestra sul mondo e l'evidenza che l'arte non può più essere racchiusa nelle pareti di un museo .

20 La situazione si complica se l'opera è nata direttamente sul web: in tempi abbastanza recenti la più importante piattaforma di net artist nata nel 1996 ha iniziato un'operazione di recupero di pagine web complesse, fornendo una sorta di "antologia" della net art tramite il proprio sito e tramite Google Arts & Culture. Vedi una bibliografia sul tema <https://museum-id.com/preserving-digital-art-the-innovation-adoption-lifecycle/>

21 In occasione della Giornata Europea del Patrimonio che nel 2022 aveva come parola chiave la sostenibilità, il Museo della Spezia CAMEC ha accolto una proposta del "restyling" tecnologico sostenibile dell'installazione interattiva del 1997 di Giacomo Verde. L'opera finalmente funzionante è stata esposta in occasione del GEP. Cfr. A.M.MonteVerdi *Restoring digital arts in a sustainable way. A case study: the restoration of Giacomo Verde's artworks*, in "Culture digitali" n. 7, 2022. On line: <https://www.diculther.it/rivista/restoring-digital-arts-in-a-sustainable-way-a-case-study-the-restoration-of-giacomo-verdes-artworks/>

22 Curiosamente, proprio al Ma*ga di Gallarate è stata restaurata un'opera d'arte interattiva di Mario Canali, dello stesso anno di *Reperto Antropo-logico*, il 1997, intitolata *Form in progress*.

Perché le reti oggi, come ricorda lo studioso olandese di media studies Geert Lovink, sono “il sociale”, da quando «il sociale ha smesso di essere un riferimento alla società in quanto tale (...) Le sue pratiche emergono al di là delle fortzze istituzionali» (Lovink 2016).

L'esperimento di ripristino aveva alla base l'idea di prendere una tecnologia ormai non più funzionante e farla “migrare” su un nuovo dispositivo: l'obiettivo è stato, principalmente, quello di tenere conto del rapporto tra le caratteristiche delle vecchie tecnologie e le pratiche del loro utilizzo da parte del pubblico di oggi, ricostruendo un'opera ormai non più in grado di accendersi a causa della tecnologia diventata obsoleta.

Antei si è ispirato all'estetica di Verde, pensando alle sue riflessioni sul valore della tecnologia *open access*: «Per me quei programmatori che creano programmi di comunicazione, o con codice aperto, sono dei veri artisti, che vengono poi diffusi e “socializzati” diventando strumenti di comunicazione ed elaborazione di un pensiero collettivo» (Verde, appunti inediti 2002).

Poiché le parti meccaniche e interattive non funzionavano più, e poiché l'artista era solito creare con tecnologia domestica, povera, a basso costo, addirittura di scarto, l'idea era quella di utilizzare un dispositivo alla portata di tutti esattamente come il meccanismo di apertura automatica dei cancelli di cui Verde si era servito. I cancelli automatici funzionano grazie ad una centralina che riceve il segnale inviato dal telecomando; la centrale comanda il motore e lo aziona per movimentare l'anta con braccio meccanico. Utilizzano sensori (fotocellule) che segnalano alla centrale se ci sono ostacoli alla corretta chiusura della porta, per esempio una persona che entra.

Allo stesso modo, nell'opera di Verde la sedia si muove o si ferma se qualcuno si siede vicino ai sensori collocati nel bracciolo o se si alza. Un restauro, quindi, doveva tener conto dell'idea di sostenibilità, di riciclo e non spreco di tecnologia. Lorenzo Antei ha lavorato, inoltre, per progettare e ricostruire un nuovo hardware e software che fosse parte integrante dell'opera stessa. Si è optato, così, per un sistema che utilizzasse un programma Open Frame Works per controllare l'interattività: una scheda Arduino per inviare comandi ai motori.



Fig. 2.27 Grafica per Poltrona In-Mobilcasa per Oltre il villaggio globale, Milano 1995. Archivio Giacomo Verde.

III – Net Art=Arte di rete

Mentre tutto il mondo parla di Net Art, cioè arte della connessione, nata ufficialmente nel 1997, quando a Documenta Kassel le fu dato uno spazio con *Documenta Done*, il sito clone di Documenta X creato da Vuk Cosic, pioniere della net.art¹, Giacomo Verde preferiva usare il termine "Arte di Rete": la definizione l'abbiamo recuperata dalla documentazione depositata in un hard disk dei primi anni 2000 e l'artista la adoperò per intitolare alcuni workshop che proponeva in giro per l'Italia.

Ovviamente c'è un doppio significato: si fa rete facendo arte in rete (rete intesa anche, e soprattutto, come network di persone che collaborano tra di loro): «Arte di Rete intende occuparsi di operazioni artistiche specifiche per Internet: non dell'esposizione di opere in rete ma di opere che nascono "per la rete" e che possono essere fruite via modem e computer in un rapporto di interattività sia con altri utenti che con il flusso di informazioni della rete stessa».

Verde parla così del significato delle opere in rete in un post su NetArtForum, conservato nell'hard disk del 2002 in questi termini:

Penso che non si possa parlare di net-art in rete senza fare anche un'opera di net-art.

Rispetto alla suddetta Net-Art è presto per cercare UNA definizione. Certamente devono essere delle opere che hanno il loro specifico nell'uso della rete informatica. Finora sono pochissime «le cose», fra quelle che ho visitato, che mi hanno "acceso". Sarebbe bello potersi scambiare le proprie opinioni qua in forum. Per esempio me interessano operazioni che vanno oltre la "contemplazione" o la "contemplazione Interattiva". Anche se devo ammettere che opere HTML come quelle degli Antirom, di Easylife e di Jodi mi sorprendono piacevolmente quando appaiono sul mio schermo, pur rimanendone al suo interno.

Sarà possibile realizzare un'opera che sia interessante e accattivante come le suddette ma allo stesso tempo in grado di creare mutazione ed emozione fuori dalla rete?

Gli eventi che introducono l'artista alla rete tra il 1998 e il 2002 sono un'installazione mista *Con.Tatto* (realizzata in appoggio alla rivista BoyCott!), *X-8X8-X.net*, *qwertyu* (commissionata dalla rivista Domus) e una performance telematica *Connessioni Remote* (2000). Verde era interessato al tema del web come terreno libero di espressione, come possibilità di dare accesso universale a un grande numero di documenti (*open data*) come era nell'idea del suo mitico fondatore, Tim Berners-Lee, che il 16 agosto del 1991 mise online il primo sito web all'indirizzo info.cern.ch, e ciò segnò la nascita del world wide web accessibile al pubblico.

Nel 2000 la rivista di design Domus commissiona a Verde il design del proprio sito web: l'artista pensa di articolare la sua proposta intorno a un progetto web più complesso; in archivio sono conservate le mail con le proposte fatte da Verde e poi la definizione della proposta definitiva di un'opera d'arte in rete, che verrà accettata. Verde, come di consueto, lavora in collaborazione con altri artisti: in questo caso, il musicista Mauro Lupone e Lello Voce, scrittore e poeta che aveva conosciuto a Treviso. Entrambi avevano alle spalle grandi esperienze artistiche ma mai insieme e mai con utilizzo delle tecnologie della rete. Le due proposte per Domus vertevano su temi politici: il primo riguardava la sorveglianza, il video-controllo (tema in quegli anni sollevato da diversi artisti, tra cui i più noti erano i Surveillance Camera Players²). Nel secondo caso il tema riguardava

1 Sulla Net Art vedi: S. Pisano, *Net.art: la nascita del termine e le caratteristiche specifiche*, in LuxFlux.net n.37, 2009 (<http://www.LuxFlux.net>). Sulla pagina di Rizhome.org è stata pubblicata l'antologia della Net Art dalle origini al 2010 e vengono nominati i principali artefici a partire dal periodo d'oro della Net art tra il 1995 e il 1998.

2 I Surveillance Camera Players dal 1996 realizzano un teatro contestativo fatto di performance silenziose con cartelli-slogan e azioni davanti a videocamere di sorveglianza dislocate nelle diverse città, per smascherarne la

il rapporto poesia-parola-architettura: il “giocatore” del web poteva costruire o distruggere muri, cliccando sopra i mattoncini. Mattone come porta-link che apre a suoni e parole che mostrano “architetture poetiche”.

Ecco alcuni passaggi della mail con le proposte di Verde:

Potrei realizzare per voi una delle seguenti opere di net art: *NOZON*; *PULSANTI*;

Entrambe le opere prevedono: il coinvolgimento di un musicista, del poeta Lello Voce e di un assistente web; la creazione di una mailing list; l’attivazione di processi di comunicazione in rete; impaginazione da web-art; la stampa di una cartolina da inviare e/o distribuire con la rivista e in eventi-mostre.

1.1 - NOZON

È un sito sul controllo elettronico, suoi spazi, tecniche e relativi comportamenti. Ci saranno link dedicati alle web-cam, alle attrezzature di video-controllo (vere e immaginarie), a racconti di spionaggio, a teorie sul «grande fratello», a documentazioni e riflessioni serie o paradossali sulla diffusione degli apparati di controllo nelle città, nelle case, negli uffici ... ecc ecc.

Verrà chiesto ai visitatori di stamparsi una cartolina con scritto ZO (che può essere letta in maniera diversa a seconda di come viene ruotata) e di mostrarla verso la telecamera di controllo ogni volta che ne vedono una, e se questo gesto scatena delle reazioni di raccontarle poi nel sito.

1.2 - PULSANTI

È un sito di poesia e architettura web. Nel linguaggio HTML dinamico è possibile realizzare dei pulsanti, che attivano cambiamenti grafici e/o sonori, larghi quanto la parola che contengono. Messi uno accanto all’altro sembrano i mattoni di un muro. In questo modo si possono realizzare dei muri-paesaggi di parole che possono essere attivati dal navigatore scoprendo-creando nuovi sensi-architetture. Inoltre il sito conterrà delle informazioni sul rapporto parola-architettura, dei link a siti di poesia e architettura ... ecc ecc.

La cartolina da distribuire sarà un testo poetico stampato su trasparente, in modo che si possa guardarci attraverso sovrapponendo le parole all’ambiente circostante, dando così ogni volta sensi diversi sia alle parole che al contesto. La cartolina da stamparsi attraverso la rete sarà fatta in modo da contenere una o più finestre da ritagliare, in rapporto alle parole, attraverso cui inquadrare parti del proprio paesaggio.

Dalla lettera si evince la volontà di essere lasciato estremamente “libero” nei modi e nei contenuti. Curiosa anche l’idea di “telelavoro” che, rapportata all’epoca, era davvero anticipatrice dei tempi. Verde non disdegnava affatto l’idea della collaborazione con la storica rivista, anche se, non avendo un agente o un collaboratore amministrativo, finiva la lettera dicendo che non aveva alcuna idea di quanto chiedere per questa collaborazione.

L’opera prescelta cambierà il nome e diventerà, il 10 giugno 2001, *qwertyu* (dal testo della prima mail che venne inviata e che corrisponde alla sequenza di 7 lettere della tastiera europea): come tutte le proposte di Verde, prevedeva un sito web dinamico e creativo, ma anche una cartolina da stampare e distribuire con la rivista, e una ipotesi di installazione: l’opera poteva, così, “migrare” in vari formati.

Sfortunatamente, Domus ha chiuso il sito ed è possibile risalire solo a qualche pagina dell’opera di Verde tramite Internet Archive, che mantiene “memoria” del web³.

presenza e denunciare la realtà del controllo sociale. Il gruppo ha redatto una vera e propria mappa regolarmente aggiornata e pubblicata su Internet e ha creato un applicativo web I-see, che permette a chiunque di calcolare i propri percorsi evitando l’occhio vigile del video.

3 <https://www.verdegiaac.org/qwertyu/> Il sito si è salvato perché inserito dentro la home page di Verde. Ma si tratta della versione Beta ossia la versione test.

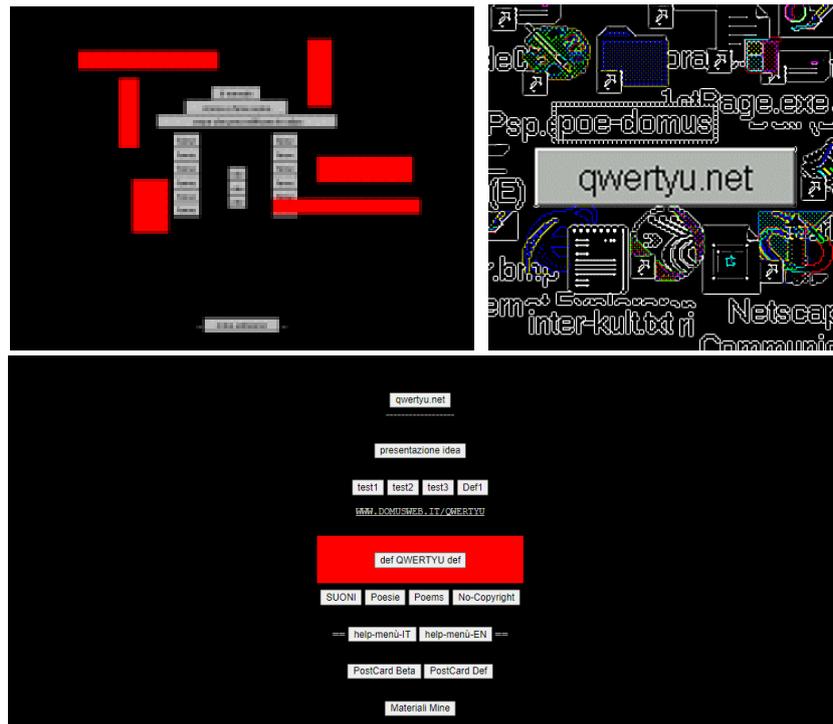


Fig. 3.1-3.2-3.3 Grafiche web per *qwertyu.net*

Il tema era la relazione tra poesia e architettura: nel linguaggio HTML dinamico è possibile realizzare dei pulsanti che attivano cambiamenti grafici e/o sonori larghi quanto la parola che contengono. Messi uno accanto all'altro sembrano i mattoni di un muro. In questo modo furono realizzati dei muri-paesaggi di parole, che possono essere attivati dal navigatore scoprendo-creando nuove architetture contenenti suoni e parole. Erano previsti: un sito web; la creazione di una mailing list; l'attivazione di processi di comunicazione in rete.

Nella corrispondenza finale con i committenti, Verde spiega i contenuti, le modalità di interazione del pubblico e il significato politico dell'opera:

Qwertyu sono le prime sette lettere della tastiera p.c. (la leggenda vuole che facessero parte del primo messaggio e-mail della Storia).

Si è scelto questo titolo come paradigma dei contenuti dell'opera: i primi segni, pensieri organizzati, che stanno alla base della costruzione di senso come costruzione di architettura, e viceversa, in un contesto strutturato dal linguaggio informatico della rete. *Qwertyu* potrebbe essere la parola di una lingua antica, comunque sia pone una domanda, fa chiedere "cosa significa", apre delle possibilità. *Qwertyu* sarà il luogo d'incontro tra l'immaterialità del web, la leggerezza della poesia, la materialità dell'architettura, e la trasitorietà del suono: ovvero sarà l'incontro tra i loro diversi archetipi. Il pulsante "submit" del web, interpretato per come appare, cambia senso e diventa il mattone-parola per la "costruzione" di architetture primarie che supportano versi poetici (aperture polisemantiche) e aprono suoni: il mattone è la porta-link: la struttura è trasparente, la materia connette, la parola è pesante, l'architettura pensante, il suono portante. Tutta questa interscambiabilità di sensi diventa evidente e possibile nel mondo del segnale informatico. *Qwertyu* attiverà un forum e una mailing list (e forse altri processi interattivi in rete) che non dovranno essere il solito scambio di opinioni e informazioni ma piuttosto scritte creative, provocazioni semantiche, azzardate costruzioni di senso, operazioni artistiche continue

Qwertyu stimolerà l'interazione tra poesia e architettura anche oltre il web con la realizzazione di due cartoline: una trasparente con stampato un testo poetico, in modo che si possa guardarci attraverso sovrapponendo le parole all'ambiente circostante, da inviare e/o distribuire con Domus

e in eventi-mostre; una seconda cartolina sarà invece pubblicata nel sito e potrà essere stampata attraverso la rete, sarà fatta in modo da contenere una o più finestre da ritagliare, in rapporto alle parole, attraverso cui inquadrare parti del proprio paesaggio. L'idea che sta alla base di qwertyu.net è sì quella dell'arte in quanto progetto, ma a partire dalla convinzione che il progetto non pre-esiste all'opera ma si chiarisce e si realizza contemporaneamente alla sua ideazione-realizzazione, scontando sempre lo scarto della non coincidenza univoca, dovuto alla polisemanticità intrinseca di qualsiasi oper'azione artistica. Quindi cosà sarà alla fine qwertyu.net lo sapremo solo ad oper'azione conclusa. Nel sito si prevedono almeno:

11 pagine web di architetture poetiche (ovvero testi poetici in forma architettonica):

Il mattone; La parete; La porta; La finestra; La casa; Il palazzo; L'edificio pubblico; La piazza; Il ponte; La città; Punti di tensione (senza mattoni).

Ogni pagina web avrà una sua composizione e diversi sviluppi e modalità di interazione.

Risulta evidente il diverso grado di interattività di queste oper'azioni che trovano la loro espressione anche attraverso la rete, creando contesti partecipati di cui spesso Verde parlava nei dibattiti pubblici e nelle sue "teorizzazioni"; a proposito di interattività, nel suo intervento-fiume a *Mediamorfosi* (1998), una delle più straordinarie occasioni di incontro di artisti interattivi, spiegherà che la rete serve per connettere emotivamente le persone:

Il tipo di interattività offerto da Internet si distingue dagli altri sia perché presuppone l'uso di un computer e dei relativi collegamenti, sia per un diverso uso dello spazio-tempo (che si dilata e si restringe contemporaneamente in più direzioni) che per le diverse modalità di rapporto tra le persone (infatti ci si rapporta con l'auto-rappresentazione degli altri, e con le loro idee, piuttosto che con le persone fisiche) inoltre la rete consente (in teoria) a tutti di essere 'autori' di segnali-evento in maniera più orizzontale che in altri contesti, instaurando così una comunicazione 'artistica' veramente bi-direzionale⁴.

La migliore installazione è interattiva e attivista

Più che di resistenza preferisco parlare di "modalità originali dell'uso dei mezzi di comunicazione". Il termine resistenza mi fa pensare a uno stato di contingenza troppo ristretto e comunque subalterno. È vero che attraverso l'arte si può agire contro il "potere post-spettacolare" ma secondo me è più efficace farlo eludendo lo scontro diretto, creando modalità e opere che ci convincono per quello che sono e non perché sono segno di resistenza al nemico
Giacomo Verde

L'Artivismo è un termine che indica il connubio tra arte e attivismo politico, un binomio che affonda le sue radici in epoche lontane ma che si è specificato in tempi più recenti in relazione alla comparsa delle prime reti telematiche negli anni Ottanta per poi diffondersi con lo sviluppo di internet e della cultura digitale. Alla fine degli anni Novanta il termine Artivismo ha una sua diffusione capillare grazie al lavoro di divulgazione e curatoriale di Tatiana Bazzichelli, a riviste online come Digicult di Marco Mancuso, ma anche a reti telematiche, mailing list dedicate, portali e progetti web come Stranonetwork, ECN, Cybernet, Isole nella rete, AvANa.net assai prima dell'epoca del "clicktivism". L'Artivismo è uscito dal cono d'ombra dell'underground, ampliandosi a territori e pubblici più vasti, alimentandosi di temi urgenti e attuali: l'ambiente, le politiche dell'immigrazione, lo sviluppo sostenibile, l'uguaglianza di genere, la violenza sulle donne, la tutela delle minoranze linguistiche ecc.

⁴ Giacomo Verde, appunti inediti, dall'hard disk dell'Autore, 2002.

Dietro lo slogan *Art is not a mirror held up to reality, but a hammer with which to shape it*, derivato, non a caso, dall'autore politico per eccellenza, Bertolt Brecht, si celano molti network, collettivi o singoli artisti nati sull'onda emotiva di campagne di solidarietà al movimento #blacklivematters o ad Assange.

Dalla fotografia etica alle campagne antispeciste, dall'intersectionality alle battaglie sull'equità LGBTQ+, ai movimenti gender pay gap e woman empowerment, l'attivismo ha davvero allargato la sua prospettiva di intervento. «Mettersi in rete, creare significato, contestare il potere» sono i tre livelli di azione dei movimenti, scriveva Manuel Castells nel 2012 in un testo ancora troppo poco letto e citato: *Reti di indignazione e di speranza. Movimenti sociali nell'era di Internet*.

X-8x8-X, ovvero il non-profit-web-art antiportale di Giacomo Verde, è stata esposta come installazione interattiva il 19 novembre 1999 alla Triennale di Milano per *Techné* e fortemente legata al tema artistico: attraverso questa divertente interfaccia web e tramite un touch screen, i visitatori dello Spazio Oberdan o della rete potevano connettersi a siti non governativi e venire a conoscenza di pratiche di solidarietà.

Un'installazione interattiva modulare che faceva uso di tecnologie domestiche, come era usuale per l'artista, metteva l'utente in condizione di creare il proprio personale gioco dell'arte e di connettersi con comunità sociali.

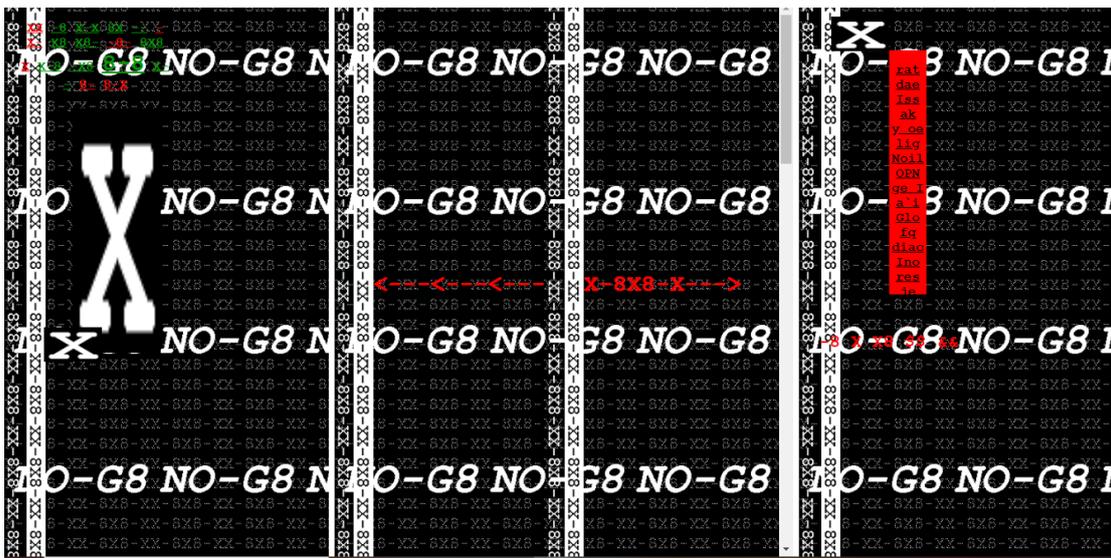


Fig 3.4 Screenshot del sito X-8X8-X.net

Così Verde:

Navigare è come stare dentro un mondo a parte, dove la grafica non ti aiuta a scegliere e dove ti trovi, immerso in mondi virtuali che non ti aspetti? X-8X8-X è un antiportale per i siti del no-profit. È stato registrato sui motori di ricerca in modo che chi cerca siti di volontariato e impegno sociale possa trovare anche questo, ma è costruito in modo che chi lo visita con aspettative artistiche si trovi di fronte a siti di informazione sulle attività del no-profit. Il risultato, pare, sia abbastanza irritante per entrambe le categorie che non riescono a capire la relazione tra forma e contenuto. Pochi sono stati i complimenti che mettevano sullo stesso piano i due livelli, in generale mi è stato segnalato l'apprezzamento per uno o l'altro dei due aspetti. Inoltre ho ricevuto diversi messaggi di persone irritate perché non riescono a chiudere la finestra a tutto schermo, che faccio partire in automatico, dando l'illusione di “impadronirmi” dei loro monitor. Come pure è “spiazzante” il fatto che non esista un menù chiaro che permetta subito di navigare consapevolmente: durante la prima visita non si sa mai dove vanno a finire i link, soltanto facendo

attenzione ai segni sparsi nel sito si riesce, col tempo, a ricostruirne l'architettura. Uno dei sensi dell'opera è quello di segnalare la similitudine di "intenti" tra chi opera nel mondo con logiche diverse da quelle dominanti, legate al profitto, e chi adopera la tecnologia e i suoi linguaggi cercando di sovvertire le logiche imposte dal mercato del digitale. Per questo è un antiportale. Qui non si pretende di guidare il navigante illudendolo di scegliere (di essere al suo servizio, come fanno i portali) ma piuttosto si intende segnalargli che, comunque sia, le scelte che fa sono sempre un'"innocua sorpresa": quando clicchi sul link di un portale non trovi quello che cerchi ma ciò che i "padroni di casa" vogliono farti trovare secondo la regola del "buon senso medio". I portali sono vere trappole perché non segnalano e non permettono logiche divergenti dalla media giustificata dalla maggioranza⁵.

Un altro mondo è possibile (anche) tramite il web. Decidere di aprire la mente a ciò che accade nel mondo, far parte di una comunità che progetta un uso diverso della rete, democratico e che socializza saperi tecnologici è l'obiettivo di un'arte attivista digitale; dice lo stesso Verde intervistato da Valentina Tanni:

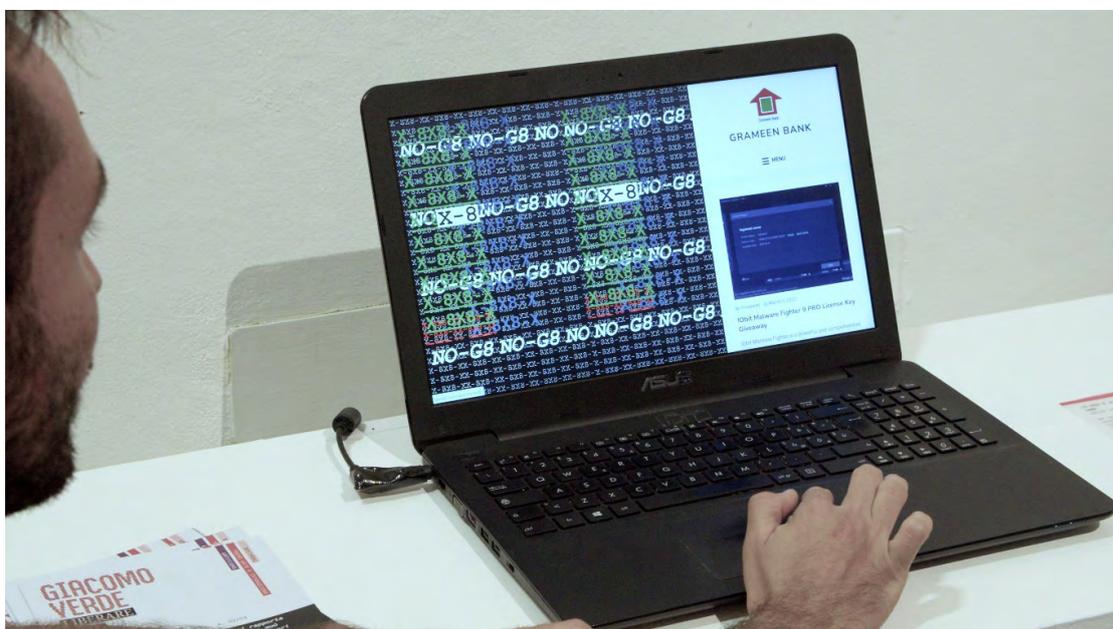


Fig. 3.5 Lorenzo Antei verifica il funzionamento di X-8x8-x alla mostra *Liberare Arti da Artisti* (CAMEC, La Spezia, 2022)

Così ho sfruttato l'occasione della mostra per realizzare un progetto dedicato alle associazioni non governative, al volontariato, agli attivisti politici e all'interattività che potesse essere fruito in mostra con l'installazione, nello spazio del quotidiano con una cartolina e un libretto, e nello spazio virtuale con un CD-rom e un sito web. Evidentemente ogni supporto ha privilegiato un aspetto diverso della riflessione su interattività-politica-virtuale. Il sito Internet riflette in particolare sul rapporto reale-virtuale che viene elaborato attraverso la rete dall'attivismo politico, e sul senso estetico-politico del fare web-art e del fare attività non-profit rivolte a migliorare il mondo. Infatti in sottotitolo di X-8X8-X.net è «non-profit-web-art antiportale», segnalando così fin dal titolo (oltre che dal tipo di impaginazione) anche una critica esplicita alla politica estetica ed economica dei portali e di certa net-art (Verde in Tanni 2001).

5 G. Verde, *La web art no profit di X-8x8-x*, in Karenina.it *Arti elettroniche*, febbraio 2000.

In occasione della mostra *Liberare Arte da Artisti* il sito è stato oggetto di un *restyling*: alcune pagine non erano più accessibili e molti collegamenti interni ed esterni erano stati interrotti, e animazioni e immagini non erano più visualizzate correttamente⁶.

Nel 2000 Verde partecipò all'hack lab del CPA di Firenze, dove si erano ritrovati artisti e teorici per collaborare e sperimentare nuove forme artistiche e discutere sui temi dell'arte, dei media, dell'hacking e della Net Art (Tommaso Tozzi, Claudio Parrini, Strano Network, Ferry Byte, The Walrus, Massimo Contrasto, Tatiana Bazzichelli ecc.) e espose all' *HACK.IT.ART*, al Kunstraum Kreuzberg/Bethanien di Berlino.

E soprattutto erano gli anni del movimento di Seattle e dell'Anti G8 di Genova: rimarrà, a futura memoria, la straordinaria opera documentaria, attivista e videopoetica di Verde e Lello Voce *Solo Limoni* (2001).

Può chiarire la posizione di Giacomo Verde rispetto all'attivismo un intervento all'HackMeting 2000 dal titolo *Per ri-definire un'arte di movimento*, che lui aveva riscritto in un file dell'hard disk 2002 per un'ipotesi di pubblicazione:

Per ridefinire il ruolo dell'arte e il senso del fare arte bisogna prima di tutto mettere in discussione quello che ci è stato insegnato nelle scuole e nelle accademie perché quello non è l'arte, ma solo uno dei modi di concepire l'arte ed esattamente quello più funzionale all'attuale sistema economico post-borghese. Per me bisogna parlare di arti, al plurale e con la a minuscola e non di arte. Poi se si intende fare un'arte che sia veramente alternativa a quella del sistema dominante bisogna annullare la divisione per generi «tecnici» (pittura, scultura, video, teatro ecc. ecc.) e riformulare i generi artistici tra opere che creano relazioni (contesti e strumenti) e opere di sola rappresentazione. Evidentemente le opere che creano relazioni (tra persone, idee, spazi) sono da considerarsi alternative all'arte dominante che infatti si occupa principalmente di creare «rappresentazioni» attraverso feticci-oggetto da vendere nel mercato dell'immaginario collettivo. Così come si cerca di creare esperti di economia e della produzione che dovrebbero essere in grado di fare le scelte economico-politiche «giuste» in rappresentanza della gente si creano gli «artisti» specialisti dell'immaginario collettivo che dovrebbero rappresentare quello che la gente vuole. Ma un'artista del «movimento» non dovrebbe creare opere per l'immaginario collettivo ma elaborare contesti e strumenti per creare assieme all'immaginate collettivo. Infatti per me sono veramente artisti quei programmatori che realizzano programmi di comunicazione, o con il codice aperto, che poi vengono socializzati diventando strumenti di comunicazione ed elaborazione di un pensiero collettivo. Bisogna imparare a riconoscere come artisti anche persone che normalmente non pensano di esserlo solo perché non sanno disegnare bene, mentre invece sono bravissimi a creare relazioni, spazi e eventi di comunicazione orizzontale quotidianamente. Comunque se uno si sente realizzato e felice nel dipingere è giusto che lo faccia ma è importante che si renda conto anche del contesto economico e politico in cui si trova a dipingere e a vendere i suoi quadri. Un creativo che non si preoccupa delle conseguenze economiche e politiche del suo agire è semplicemente organico al sistema dominante post-capitalista. Un creativo del movimento (tenendo conto che tutti siamo creativi) cerca sempre di capire in che contesto politico ed economico si trova ad agire, e cerca di fare opere e azioni che siano alternative al sistema dominante. Per concludere vorrei segnalare un'altra differenza possibile tra un agire artistico «alternativo» ed uno «dominante» e riguarda il

6 La programmazione era funzionale a una certa estetica web vicina ai videogame e avrebbe funzionato perfettamente solo se i browser e i server avessero supportato le tecnologie e i collegamenti incorporati. Le pagine create utilizzando le prime funzionalità HTML non erano più riconosciute correttamente e sono state sostituite con CSS. Nessuna parte del codice è stata cancellata, come previsto dalle norme etiche del restauro e ogni cambiamento è stato tracciato e non risulta reversibile. L'intervento di ripristino e restyling rientra in una delle operazioni oggi necessarie perché la deperibilità delle prime opere di net art della fine degli anni Novanta è stata già rilevata da alcuni anni: è del 2017 il primo intervento ad opera del settore restauro del Guggenheim su un'opera di Net Art non più funzionante. Si tratta di *Brandon* di Shu Lea Cheang (1998–1999), peraltro prima opera d'arte realizzata sul web ad entrare in un Museo.

mito dell'espressione personale. L'artista tradizionale si preoccupa principalmente di esprimere se stesso, pensando che questo sia un gesto di libertà, ma è solo arroganza e presunzione. Il creativo del movimento sa che ogni sua espressione è comunque frutto di una elaborazione collettiva più o meno esplicita e quindi non si preoccupa tanto di esprimere se stesso quanto piuttosto di essere parte di un'espressione collettiva. In realtà il nome di ogni artista (la sua firma) è sempre stato un nome collettivo, l'espressione di un pensiero condiviso, e non quello di un individuo isolato dal mondo⁷.

⁷ Notazione inedita di Giacomo Verde dall'Archivio, 2002. Gli errori ortografici sono stati mantenuti.

IV – La tv è di chi la fa

Da Piazza Virtuale alla Minimal Tv

Nell'Archivio di Verde trova spazio anche l'intera e inedita documentazione della collaborazione al progetto di Tv interattiva *Piazza Virtuale*, realizzato con il gruppo di artisti, i Van Gogh Tv di Amburgo, in occasione di *DOCUMENTA IX* a Kassell e trasmesso per 100 giorni nel 1992.

Gli utenti, anticipando di molti decenni i social media, potevano creare i contenuti delle trasmissioni dipingendo o facendo musica, utilizzando la tastiera del proprio telefono. Due furono le trasmissioni a cui Verde partecipò e in cui ebbe un ruolo centrale come promotore e artista: dal Centro Sociale Occupato Conchetta di Milano e da Piazza Ganganelli a Santarcangelo di Romagna.

Il fascicolo di documentazione, presente in Archivio dentro un folder di color rosso, contiene la minuta delle spese e la corrispondenza di Verde con i possibili sponsor, oltre a descrizioni tecniche, fax di comunicazione con Amburgo, descrizione e riflessioni sul progetto, report dell'attività, comunicati stampa, volantini, insieme a una montagna di disegni e schemi.

Il risultato non fu all'altezza delle aspettative, ma rimane un progetto assolutamente innovativo a cui Verde partecipò facendo un Teleracconto trasmesso dal nodo di Santarcangelo verso Amburgo.

I Van Gogh Tv hanno realizzato nel 2021 una retrospettiva del loro lavoro, mettendo a disposizione on line anche i materiali di *Piazza Virtuale* con un ricordo di Giacomo Verde all'interno del catalogo.

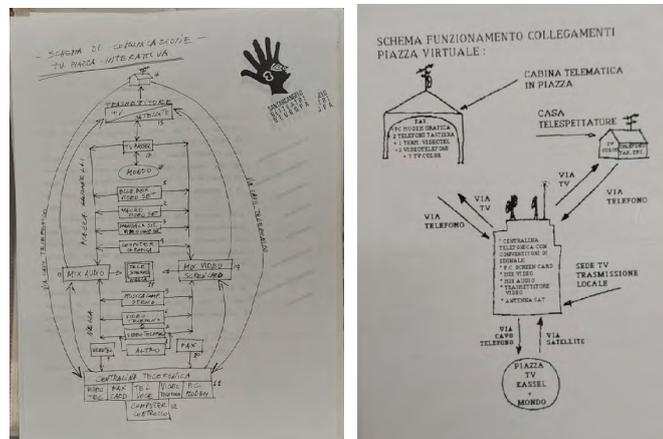


Fig. 4.1-4.2 Giacomo Verde, due pagine di schemi dagli appunti per *Piazza Virtuale*. Archivio Giacomo Verde.

I canali per innescare i collegamenti erano diversitelefono, il computer. Per quanto riguarda l'Italia, è Verde a occuparsi del network tramite l'antenna parabolica, dopo aver inutilmente tentato di appoggiarsi a reti televisive, nazionali e private. Ne risultò una “festa virtuale” di incontri, dichiarazioni, richieste, in un marasma di immagini e lingue. Il potere associativo della piazza è potenziato e auspicabilmente allargato all'intero pianeta, tanto che si intravede il “villaggio globale” presagito da McLuhan e messo in pratica da Nam June Paik¹.

1 *Good Morning Mr. Orwell* è la versione pubblica della prima installazione satellite internazionale di Paik. È andato in onda il 1° Gennaio 1984 in contemporanea, come radiodiffusione satellitare interattiva, fra New York e Parigi.

Nel 1997 Verde, ancora attratto dal tema dell'arte satellitare, aveva presentato, per il festival internazionale *Venezia Poesia*, un progetto dal titolo *Connessioni Poetiche*, un evento di connessione videosatellitare che non fu accolto. Le tre città che avrebbero dovuto ospitare i diversi eventi collegati a Venezia dovevano essere: Berlino, Parigi, Madrid, Londra, San Paolo, New York.

Questo il dettaglio del progetto dalle parole di Verde:

Scopo dell'evento è di creare un palcoscenico virtuale sul quale potranno incontrarsi nel corso di due o tre ore, ed interagire tra di loro, musicisti, poeti, performer e video artisti da quattro capitali del mondo. Ognuna delle quattro città avrebbe dovuto ospitare un palcoscenico reale e una regia video collegata via satellite con le altre città. Ogni palcoscenico sarà un grande croma-key che permetterà di sovrapporre su fondali virtuali, generati dalle diverse video regie, gli artisti presenti nei diversi palchi. Ogni palco avrà un proprio regista video che sceglierà come mixare le immagini provenienti dalle altre città con l'evento del proprio palco e i propri scenari virtuali, che potranno essere generati da un computer oppure da altre riprese video.

Ogni palco avrà un grande schermo che trasmetterà le riprese mixate dalla propria regia video e quattro (o più) grandi monitor (o piccole videoproiezioni) che trasmetteranno le rielaborazioni degli altri 3 palchi lontani più le riprese "crude" del proprio evento: una vera multivisione planetaria; inoltre potrebbero esserci altri quattro schermi che trasmettono solo i diversi pubblici (per l'occasione si potrebbero attivare anche delle postazioni per videoconferenza a disposizione degli spettatori che potranno così scambiarsi commenti ed opinioni sull'evento in corso).

A turno gli artisti presenti sui palchi si passeranno la parola, la musica o l'azione guida tra i diversi set, in modo da creare un evento fluido, un'opera di poesia collettiva, che romperà i soliti schemi tra reale e virtuale, naturale e artificiale. In ogni città il pubblico potrà avere una doppia visione dell'evento: sia una lettura elettronico-planetaria, data dalle connessioni video, che una lettura teatrale-locale data dalla presenza dal vivo dei propri artisti sul palco. Nel caso si volesse trasmettere l'evento in televisione bisognerà prevedere un ulteriore regia che si occupi di mixare e mandare in onda le diverse situazioni locali e rielaborazioni video-planetarie².

Nel 2002 viene lanciata la possibilità di un evento satellitare collegato con il Social Forum, particolarmente attivo dopo i fatti di Genova G8 a cui Verde aveva partecipato. L'evento era la Global TV, la prima tv via satellite di movimento, cioè dei "disobbedienti": venne messa in onda dall'ippodromo del Visarno alle Cascine di Firenze, in occasione del grande corteo della pace dell'8 novembre 2001. Un laboratorio di comunicazione con un centinaio di persone, in cui Giacomo Verde e il suo doppio virtuale, il personaggio Global Bit mosso col guanto digitale, facevano da presentatori. La Rai, però, boicottò la diretta che non venne trasmessa sui canali ufficiali. Ne parla Verde nel suo blog dell'epoca, appena aperto, il giorno del suo quarantaseiesimo compleanno:

12.11.02

prima di tutto grazie per gli Auguri :-)

vi invio solo ora le nuove info perché domenica, di ritorno dal Social Forum di Firenze, ero davvero cotto: 20 ore di diretta Satellite TV in 2 giorni!!

L'avventura con la Global Television è stata davvero bella e interessante. È incredibile come siamo riusciti ad andare in onda con "l'accrocchio tecnologico" che avevamo messo su. Non so se nessun* di voi è riuscit* a vedere niente. Ci hanno mandato anche su Blob. Comunque era un "intreccio di cavi volanti" da far paura. Alla nostra postazione (quella del pupazzo virtuale) è saltata la corrente almeno tre volte perché un cameraman inciampava nei cavi. Per fortuna sempre durante i momenti che eravamo fuori onda. Era veramente incredibile vedere trasmessi in TV immagini e parole che di solito vedi solo nei centri sociali.

Ha collegato la Francia, la Germania e gli Stati Uniti. Hanno partecipato tra gli altri: Laurie Anderson, Merce Cunningham, Peter Gabriel e Allen Ginsberg.

2 Dall'hard disk di Verde, datato dicembre 1996. Progetto non realizzato.

Tutto il gruppone di “professionisti disubbidienti” e videomakers dei centri sociali è rimasto entusiasta dell’esperienza e ci sono serie possibilità che si possa ripetere.

Fu l’azione *A mettere mano*, che aveva aperto per Verde il capitolo della TV fai-da-te nella seconda metà degli anni Ottanta, proseguendo con innumerevoli varianti. *A mettere mano* (talvolta *Per mettere mano*) è un’operazione di distruzione della tv e sua ricostituzione in forma di arte, scultura, gioco. Riproposta per molti anni, era un modo per lanciare un’idea di un uso consapevole delle immagini della televisione: si partiva dal nero della tv, dal suo annullamento simbolico, per creare immagini. Il mondo va ricreato da zero, e questa ri-creazione passava attraverso la dissoluzione dei media globali. La conflagrazione è possibile attraverso uno spegnimento della televisione.

Ecco la scheda di *A Mettere Mano*, Azione collettiva di riciclaggio TV:

Azione Base

L’azione consiste nel fare rompere – dando le istruzioni – al pubblico invitato (sia infantile che adulto) 1 o più TVcolor (non funzionanti) per riciclarne i pezzi realizzando opere di “scultura con gesso” oppure spille, collanine o soprammobili.

La televisione è un oggetto intoccabile. Spesso rimane immobile nelle case, di fronte alle sedie e ai divani, lasciando immobili tutti i telespettatori, illudendoli di fare esperienze che in realtà non avvengono. L’unica esperienza reale è quella della passività.

La Vista è uno dei sensi più facilmente ingannabile. Quando non si riesce a capire “di cosa si tratta” 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 tra il vedere e il toccare, tra il dire e il fare.

Rompere televisori per riciclarne i pezzi in piccole opere creative, che potranno essere continuamente ri-toccate, non è un gesto eroico e risolutivo (troppo complesso è per fortuna il mondo) ma semplicemente un gesto in più a disposizione per fare una esperienza sdrammatizzante e tattile (e chi non l’ha mai sognato?)³.

Per quanto ludica ed effimera, l’azione risultava potente nella sua valenza simbolica, e anticipa il movimento antiglobalista e partecipa dei movimenti di media attivismo.

In questo clima di contestazione dell’informazione televisiva si colloca il progetto delle telestreet, anticipata da un’idea di Verde col gruppo Quinta parete: la *Minimal TV*; Verde aveva fondato un team di artisti digitali e performer tra Empoli, Livorno, Firenze, Treviso: Federico Bucalossi, Claudio Parrini, Vanni Cilluffo, Francesco Galluzzi, Vania Pucci, Alessandro Barbadoro, Renzo Boldrini.



Fig. 4.3 *A Mettere mano*-Workshop 1998.

Archivio Giacomo Verde.

³ Scheda di *A mettere mano* dal sito web on line. Per approfondimenti: <https://diazilla.com/doc/1075774/sezione-empirica--acrobat-pdf->

In una logica di creatività spontanea e improvvisata si iniziava a contrastare la tv pubblica con una disseminazione di tv casalinghe.

La *Minimal Tv* è fatta di bassa tecnologia: la postazione era un piccolo studio, con una scrivania, una telecamera, un mixer, un computer, con televisori messi in strada.

Verde proponeva, così, uno dei primi esperimenti di broadcasting comunitario autogestito: un set-Tv montato in occasione di mostre o fiere paesane segnalando che “la tv è di chi la fa”.

Caratteristica della Minimal TV è l’uso creativo e coinvolgente di tecnologia domestica per una riappropriazione “impetuosa e totale del meccanismo televisivo”; viene presentata alla terza edizione di *Kid Screen*, convegno internazionale sul cinema per ragazzi e l’educazione ai media (23-24-25 ottobre 1997, Villa Erba, Cernobbio-Como). A *Kid Screen*, promosso dalla Direzione Generale della Cultura della Regione Lombardia, Verde partecipa con il laboratorio dal titolo *Alice nel paese delle meraviglie* in cui è presente anche Mario Canali e Pigreca Associati, con una Minimal Tv. Si trattava di creare laboratori educativi e creativi per le nuove generazioni, sulle nuove tecnologie. Il laboratorio con la Minimal Tv per l’uso creativo delle tecnologie domestiche vede impegnati, oltre a Verde, Vanni Cilluffo, Vania Pucci, Federico Bucalossi.

La Minimal Tv, ovvero la “televisione più piccola del mondo”, quella creata con pochi mez-



Fig. 4.4 Screenshot di una pagina di messaggistica del NET-Box della Minimal Tv, 2001. La pagina non è più attiva ed è stata recuperata grazie con Internet Archive.

zi direttamente da casa senza bisogno di uno studio professionale, era un modo per divertire ma anche per immaginare di rovesciare l’informazione o mettere in ridicolo il potere dei media conoscendone le regole, “mettendoci mano”. Era la versione “verdiana”, ossia popolare e ludica, del fenomeno delle tv via cavo, che diedero inizio alla militanza antagonista armata di media di cui aveva parlato Roberto Faenza nel libro *Senza chiedere il permesso* (1973).

Come dice Verde:

L’intento è quello di sdrammatizzare la televisione mettendola *a portata di mano*. Le trasmissioni sono realizzate con una *sofisticata* telecamera amatoriale, un mini-mixer audio-video e un Apple Computer per le intersigle, più due videocamere in SVHS per i servizi registrati e il video-box. Dopo l’esperienze passate, la Minimal TV è pronta per essere installata e trasmettere in altri festival, sagre di paese, ipermercati, eventi di strada, scuole, feste in casa, matrimoni ecc. ecc...

Il palinsesto, i temi e l’orario di trasmissione si possono adattare ad ogni tipo di esigenza: dal serio al comico, dal commerciale al politico, dallo sperimentalismo artistico alla didattica. Con la Minimal TV chiunque, almeno per un giorno, potrà avere la sua rete privata⁴.

Fine anni Novanta e inizio Duemila: anni di grande trasformazione, anni in cui le nuove tecnologie e Internet sembravano essere gli strumenti giusti per operare un dissenso “artistico” e per cominciare un vero e radicale cambiamento sociale. Tra Tv alternative (il fenomeno delle “telestreet”, tra cui Orfeo Tv di Quarta parete), *hackmeeting*, *fanzine* e centri sociali, il movimento del Media attivismo collegato con Seattle e al G8 di Genova, una comunità estesa globalmente stava ridefinendo un mondo e una nuova (tecno)cultura: l’attivismo era ciò che li univa.

La *Minimal TV* ha debuttato a Vinci (Fi) dal 23 al 26 luglio 1996 (chiamandosi *Vinci Minimal TV*); in occasione del festival *Multiscena: rassegna di eventi ed arti sceniche*, ha trasmesso ogni sera dalla

4 G. Verde, scheda di *A mettere mano*, sito web.

Biblioteca Leonardiana di Vinci su tre monitor e un videoproiettore collocati in zone strategiche dell'area del castello.

I suoi programmi in continua “collaborazione” con gli abitanti della cittadina, in parte registrati durante la giornata e in parte realizzati in diretta, affrontavano ludicamente temi legati alla vita della città e agli spettacoli della serata, inoltre, i passanti potevano dialogare con il conduttore attraverso un video-box messo in strada, oppure lasciare una loro immagine e una dichiarazione in Internet attraverso un Net-box collegato alla rete e al mini studio televisivo.

Ma cos'è la Minimal TV e come funziona? Lo spiega Verde in una scheda inedita:

Quando abbiamo iniziato a trasmettere la gente pensava che fossero i programmi di una nuova televisione privata, nessuno si rendeva conto che la regia era a 50 metri dai monitor. Abbiamo dovuto mettere dei cartelli scritti a mano, sotto ogni monitor in strada, per convincere i passanti che la regia era a pochi passi ed aperta al pubblico. I suoi programmi affrontavano in modo ludico temi legati alla vita della città e agli spettacoli della serata. Durante la giornata si montavano “in macchina” delle interviste agli abitanti, o a “persone importanti”, per poi trasmetterle nella serata. Rivedere sé stessi o i propri vicini di casa in TV è stato l'elemento che ha subito catturato l'attenzione dei “telespettatori passanti”. Fondamentale per lo sviluppo della Minimal TV è stato l'uso della diretta e l'utilizzo di quello che abbiamo chiamato “video-box”. Si tratta di una specie di “videotelefono” che permette agli spettatori di uno dei televisori-in-strada di dialogare con il conduttore o gli spettatori presenti in regia. Così attraverso l'intervento continuo dei telespettatori i palinsesti sono stati continuamente stravolti per adattarsi agli stimoli che nascevano ogni volta giocando insieme alla gente del luogo e ai passanti. La Minimal TV ha poi trasmesso in altre occasioni e città: in un festival di cultura giovanile, in una sagra di paese, in alcuni eventi artistici ed anche in un incontro su tecnologia e bambini sul lago di Como. Ed ogni volta le trasmissioni si sono evolute ed adattate alla «cultura» dei partecipanti diventando una specie di “specchio della comunità”. Soprattutto è stato interessante vedere come gli spettatori si appropriavano del “video-box” passando dall'essere passivi all'essere attivi. È stato interessante verificare che i “modelli” della comunicazione televisiva non venivano rispettati dai “telespettatori attivi” e questo perché quando il fine della comunicazione sono una sana autorappresentazione e il dialogo bidirezionale saltano tutte le regole imposte da una TV monodirezionale e autoritaria.

La Minimal TV è una televisione politica:

“La tv è di chi la fa” è lo slogan che si è rivelato sempre più importante per la minimal TV. Infatti le modalità di uso della televisione create durante le nostre trasmissioni hanno dimostrato che se cambiano gli scopi e le esigenze di chi fa televisione cambiano anche le modalità linguistiche e di comunicazione. E questo vuol dire che le trasmissioni della TV ufficiale e nazionale, il tipo di palinsesto e di programmi, non sono al servizio dei telespettatori ma al servizio di chi fa quel tipo di televisione con lo scopo di realizzare profitti personali. Minimal TV è fare televisione partendo dal grado zero e cercando di rivelare l'inconsistenza di ogni immagine televisiva depotenziandone il suo autoritarismo gerarchico (perché “la televisione non esiste: sono solo figurine”). Inoltre sfruttando la naturale voglia di protagonismo del pubblico, si è verificato che è possibile trasformare un canale televisivo (anche se minimal) in uno strumento di produzione di spirito comunitario, un generatore di network - proponendo inoltre attraverso l'uso di tecnologia povera, un modello di rete che demistifica la congiunzione tra comunicazione collettiva e hi-tech, dominante in questi tempi di mitizzazione di internet o della TV interattiva. L'intento è sempre stato quello di sdrammatizzare la televisione mettendola “a portata di mano”. Le trasmissioni sono sempre state realizzate con telecamere amatoriali, un mini-mixer audio-video e un Computer per le intersigle, più altre due minicamere per il video-box: tecnologia povera, a disposizione di tutti: perché appunto mettendo mano ai Vhs, ai videoregistratori e alle cose che tutti quanti hanno in casa, si può iniziare a capire come funziona la televisione. In generale la gente percepisce il sistema televisivo come qualcosa di mostruoso, di gigantesco, di inavvicinabile, per cui

o spegni la televisione o l'accetti per quello che è: altrimenti che gli fai? Come puoi intervenire? Con la Minimal-TV si è iniziato a rispondere al sentimento di impotenza proponendo di farsi la propria TV con quello che si dispone, senza aspettare che sia la «grande TV» a darti la possibilità di intervenire per cambiare i suoi palinsesti. Si è anche dimostrato che è molto più divertente “fare” che stare a guardare. In realtà la minimal TV è più una “performance interattiva” che una trasmissione televisiva. Infatti le trasmissioni risultano poco interessanti per chi non è (o non era) presente all'evento o non fa parte della comunità coinvolta. Fondamentale per il funzionamento della trasmissione-performance è la scelta dei luoghi dove dislocare lo studio-regia, il video box e i monitor: devono essere luoghi già fortemente connotati come punti di riferimento per la ‘comunità’ con cui la Minimal TV dovrà interagire. Così come è importante che nella inquadratura dello studio-regia siano sempre presenti la porta di accesso allo studio e/o il monitor che trasmette gli spettatori attivi del video-box. Siamo ormai convinti che la Minimal-TV può funzionare, anche senza dichiarare le sue anime politiche, in diversi contesti: in occasione di sagre di paese, in mostre d'arte, in promozioni commerciali all'interno di ipermercati, eventi di strada, scuole, feste private, matrimoni, ecc..., situazioni che coinvolgono in maniera particolare i partecipanti. La funzione della Minimal TV diventa quindi quella di ‘dimostrare’ che ogni momento può trasformarsi, artigianalmente, in un evento televisivo, nel quale però, a differenza di quanto avviene nella tv ufficiale, il pubblico che viene coinvolto diventa veramente protagonista e produttore della trasmissione. Così gli spettatori attivi possono sperimentare i diversi livelli di “trasfigurazione” tipici di qualsiasi ripresa video e giocare a piacimento trasformandosi consapevolmente in personaggi televisivi. Dopo le esperienze passate, la Minimal TV al momento è sempre pronta per essere installata e trasmettere dovunque sia richiesta. Il palinsesto, i temi e l'orario di trasmissione si possono adattare ad ogni tipo di esigenza: dal serio al comico, dal commerciale al politico, dallo sperimentalismo artistico alla didattica. Così con la Minimal TV chiunque, almeno per un giorno, potrà avere la sua rete privata⁵.

L'Archivio contiene molta documentazione della *Minimal Tv*⁶; la *Minimal tv* è stata anche oggetto di laboratori per scuole o per associazioni per: ripresa dello schermo tv; pittura su schermo tv; montaggio “random”; riprese “selvagge”; tecnica di montaggio in macchina; uso del macro; tele-racconto; loop-interattivo; giochi con il telecomando; video-installazioni; come rompere e riciclare un televisore; Minimal-TV.

Riportiamo, come significativa delle attività, una mail di Verde del 1997 ai collaboratori in vista di un laboratorio di televisione con gli studenti a Genzano finanziata dalla Rai:

Carissimi/e

Con i ragazzi si lavora ogni pomeriggio dalle 15,30 alle 18,30 (3 ore); il resto del tempo lo useremo come riterremo più giusto. I video che realizzeremo serviranno come materiale di discussione per un incontro di studio interno alla RAI, e quasi sicuramente non andranno mai in onda, noi potremo usarli per scopi autopromozionali o didattici. L'attività è finanziata in parte dal Comune di Genzano e in parte dalla Scuola Interna Sperimentazione RAI.

Vi ricordo lo scopo delle attività.

Se è vero che “la tv è per chi la fa” (come è evidente) non si può fare una tv per i ragazzi senza prevedere il loro coinvolgimento creativo. Si tratta di realizzare un contesto produttivo che permetta ai giovanissimi di mostrarsi come sono e non come vorrebbero gli adulti; anzi che gli permetta di mostrare il loro immaginario e non quello degli adulti su di loro (come normalmente avviene).

Scopo del laboratorio è sperimentare una modalità produttiva che renda possibile realizzare e la suddetta premessa.

Per l'attività con la IV elementare si cercherà di realizzare una o due brevi videolettere forse indi-

5 Annotazioni inedite di Giacomo Verde, hard disk personale, 2004

6 *New Demo Minimal TV* (con Claudio Parrini) - 7' - Digital video - Prod. Quinta Parete Network- 2000

rizzate ai ragazzi della III media, mentre con i più grandi si cercherà di realizzare almeno 4 servizi per un ipotetico magazine TV.

I titoli dei servizi saranno “aperti”: non si tratterà di parlare di musica o di scuola o di sessualità ma piuttosto di “Nuvole” oppure di “Zombie” oppure di “Oasi”, insomma si tratterà di dare delle parole guida che permettano di realizzare dei servizi “fantastici” sul mondo reale abitato e visto dai ragazzi. Si tenderà a mescolare i generi e gli argomenti, dall’informazione all’invenzione, dalla raccolta di opinioni alla sperimentazione audiovisiva, seguendo le indicazioni e le esigenze di ogni situazione e momento e cercando di fare “bella tv”⁷.

7 Documento ritrovato nell’hard disk di Giacomo Verde 2001. Archivio G. Verde.

V – Il teatro interattivo e il teatro telematico

Il mio operare artistico-teatrale è sempre stato guidato dalla ricerca di una relazione autentica tra “scena e platea”. Per questo alla fine degli anni Settanta iniziai a fare il Cantastorie, in strada: sotto il tetto dei teatri sembrava impossibile incontrare il pubblico “senza mediazioni” e separazioni intellettuali. La narrazione mi permise di far sentire il “qui e ora”, caratteristico dell’incontro teatrale, in un modo che nessuna altra elaborazione scenica mi aveva mai permesso.

Da lì in poi c’è stato un progressivo e labirintico allontanarsi dallo spazio scenico per cercarne il cuore. C’è stato l’incontro con la tecnologia video, l’invenzione del tele-racconto, le tecno-performances della Banda Magnetica, il lavoro con il Teatro delle Albe, l’animazione del personaggio virtuale Euclide e poi il “ritorno alla scena” con il Tecno-racconto *Storie Mandaliche*.

Quanta “tecnico”, eh?

Infatti adesso ho l’impressione che l’uso di “tecnologia” in teatro, affiancata da una narrazione-improvvisata che permetta un rapporto dialogico con il pubblico, mi possa aiutare a ristabilire un contatto autentico tra “scena e platea”.

In realtà non è l’uso di “tecnico-cose” in scena che mi interessa, ma la coscienza di operare in un mondo dove le emozioni passano in gran parte, attraverso connessioni elettroniche.

Giacomo Verde 1998.

Ci sarà conflitto mediale tra l’attore tradizionale e l’attore digitale? Con i nuovi media si assiste a una performance live dell’attore-danzatore con la macchina processore di media e con il corpo usato come *hyper instrument*, visto che il performer può gestire in modo interattivo e in tempo reale con il solo movimento, suoni, immagini e video. Il suo corpo “interfacciato” permette di far funzionare per “contagio tecnologico” l’intero spettacolo (Monteverdi 2011 e 2020; Pizzo 2013; Balzola 2009)

Verde, con lo spettacolo *Storie mandaliche* (1998-2005), inaugurava la figura del nuovo artista di teatro come cybernarratore che univa le tecniche del teatro popolare con le modalità interattive delle tecnologie digitali; questa pratica artistica viene messa a punto dopo una lunga e significativa esperienza di “cantastorie” (Verde 1990), in cui Verde usava, come supporto alla narrazione, prima il telo disegnato della tradizione popolare e successivamente una tecnologia povera, una telecamera e un televisore. Con *Hansel & Gretel Tv* inaugurava nel 1989 la modalità del “teleracconto” (Monteverdi, Sansone, D’Amico 2022), ovvero uno spettacolo realizzato con una inquadratura in macro di alcuni oggetti (pastiera, frutta, cioccolatini) collocati vicinissimo alla telecamera che, attraverso la riproduzione televisiva, associata alla disponibilità immaginativa del pubblico, si trasformavano fino a diventare quello che la storia aveva la necessità di raccontare (Monteverdi 2004 b).

Storie mandaliche nasce dalla collaborazione di Verde con il sound designer Mauro Lupone, con il drammaturgo Andrea Balzola, e con il computer artist Massimo Cittadini; ha avuto una genesi lunghissima e il materiale di archivio documenta questo percorso farraginoso e contrastato. Zonegemma è l’associazione nata per unire il gruppo intorno a questo progetto teatrale, ma *Storie mandaliche* non si rivelerà, per il teatro italiano, quel prodotto innovativo di cui aveva bisogno.

Verde era di nuovo salito sul palco come attore-narratore, ma la costruzione elaborata e tecnicamente molto complessa nella fase di realizzazione aveva convinto il gruppo, dopo diversi anni di sperimentazione, ad abbandonare l’impresa, anche se Verde continuerà a mostrarlo in situazioni non istituzionali e fuori dai teatri.

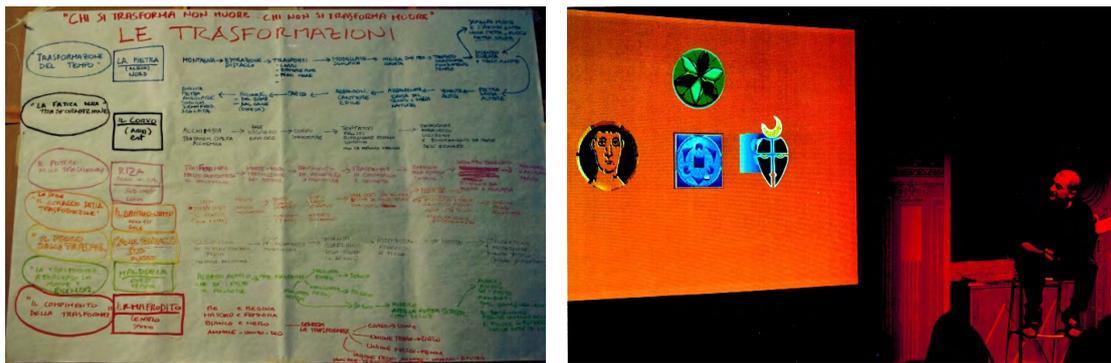


Fig. 5.1-5.2 Schema dell'ipertesto di *Storie mandaliche*, Prima versione, Ripatransone (1998). Archivio Anna Monteverdi. A destra *Storie mandaliche*, Seconda versione, Castiglioncello (2001). Foto di Roberto Buratta. Per gentile concessione dell'autore.

Storie mandaliche

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". 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 dall'artista 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. 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 sono associati 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 Carl Gustav 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 percorso che conduce all'illuminazione attraverso un rito di orientamento. 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.



Fig. 5.3-5.4. Grafiche del Bambino-uomo e a destra del Mandorlo per *Storie mandaliche*.
Archivio Giacomo Verde.

Lo spettacolo ha attraversato diverse fasi e ha acquistato nuovi sviluppi narrativi a seconda dei contesti partecipati in cui era collocato e delle ipotesi di lavoro e delle ricerche del gruppo; il Mandala System, in seguito, è stato sostituito dalle animazioni. 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 la 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. Nella modalità del racconto 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. A tale scopo, il lavoro del tecnonarratore unisce alla memoria orale l'abilità digitale: il cyber contastorie, anziché la tela disegnata, ha davanti a sé immagini in videoproiezione, che lui stesso può trasformare in tempo reale, seguendo il ritmo del suo racconto.

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 prima 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.

Ogni storia e ogni personaggio sono associati a un colore, ad un elemento e ad un punto cardinale e conducono al centro, esattamente come il mandala. Ma ogni sera il percorso è diverso e la strada-racconto che porta al centro viene decisa ogni volta assieme agli spettatori. Lo spettacolo ha attraversato diverse fasi ed è stata inaugurata al Teatro Fabbrichino di Prato, nel febbraio 2004, una sua ulteriore metamorfosi con le animazioni create da Lucia Paolini in FlashMX (programma per animazioni audiovisive 2D usato in Internet) per un'ipotesi di futura fruizione Web.

Le immagini e i suoni hanno la funzione di memorizzazione del percorso e di immersione nel tema e nelle caratteristiche dei personaggi, e ci introducono in una geometria narrativa esplosa oltre la pura linearità diegetica. Così Balzola sintetizza gli elementi innovativi dello spettacolo:



Fig. 5.5 Locandina del laboratorio per *Storie mandaliche* alla Spezia 1999

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. (Balzola 2020).

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 e riconvertirsi in nuovo significato conferendo allo spettacolo mobilità di identità e di senso, come era nell'originaria natura della maschera.

Connessioni Remote. Il Teatro si fa in web

Con il cosiddetto Networked Theatre si esplorano le possibilità del teatro "a distanza": performance di media mobili e performance via streaming, navigazione on line in ambienti ipertestuali e ipermediali basati sull'accesso di utenti on line tramite chat o Mud (Multi Users Domain) sono una strada sempre più percorsa dagli artisti agli inizi del Duemila (e durante la pandemia, anche l'unica possibile), verificando e declinando tutte le potenzialità di quella che poi sarebbe stata definita *liveness digitale*.

Laura Gemini, sulla scorta degli studi di Philip Auslander (1999), ha dedicato numerosi saggi all'argomento, e specifica che la caratteristica della *liveness* è certamente l'immediatezza (*immediacy*), ovvero il senso di partecipazione *qui e ora* a un evento, ma anche che, con l'avvento di Internet e della cosiddetta "platform society", questo genera anche nuove forme di "co-presenza":

La liveness va a qualificare tutta una serie di occasioni che mettono alla prova il tradizionale rapporto fra qui e ora, riarticolandolo ulteriormente. Nick Couldry (...) ha rintracciato nell'online liveness e nel group liveness delle forme particolari di co-presenza rese possibili dall'infrastruttura Internet, dalle piattaforme online e dall'uso degli smartphone attraverso le chat. Senza contare poi la particolare declinazione della liveness che possiamo rintracciare nelle dinamiche della social television caratterizzate dalla partecipazione di pubblici connessi online che interagiscono fra di loro e con i programmi che stanno guardando attraverso le piattaforme di social networking (Gemini 2020).

La riflessione, secondo la Gemini, quindi, deve allargarsi al tema dell'essere connessi sperimentando nuove forme di co-presenza tecnologicamente mediata:

È la storia della *liveness*, come concetto che nasce e si sviluppa nei contesti mediatizzati del sociale, a dimostrarne che siamo di fronte a qualcosa che non può più essere definito (ontologicamente) né dalla presenza degli esseri umani, né dalla loro co-presenza quindi nemmeno dalle relazioni fisiche e dalla condivisione spazio-temporale. Piuttosto quello che sembra più interessante osservare è il modo con cui la *liveness* si costruisce come esperienza dell'audience (...) Le esperienze online che caratterizzano la produzione e il consumo di performance di teatro, danza e musica nella fase storica che stiamo vivendo si prestano ad essere trattate nei termini della *digital liveness* nella misura in cui sono il risultato del livello di coinvolgimento degli spettatori, oltre che degli artisti ovviamente, e della loro disponibilità ad agire quel particolare artefatto performativo digitale come presente. Si tratta di considerare i media interattivi, e di conseguenza per quel che ci interessa le pratiche performative che vi vengono realizzate, come live media (Gemini 2020)

Pionieristici sono stati i tentativi di creazione di un Virtual e On line Drama a opera del Desktop Theater e degli #HamnetPlayers, di un Internet Performance ad opera di Herbert Fritsch, di un Streaming Theatre praticato e teorizzato da Johannes Birringer (Monteverdi 2011; Monteverdi 2023).

Come osserva Giovanni Boccia Artieri: «Vicinanza e distanza diventano prossimità comunicativa, si relativizzano entro le trame definite da un *network paradigm* che sovrappone allo spazio-distesa, una rete a maglie tecno-comunicative; che punteggia la spazialità con nodi comunicativi intelligenti, cablati, interattivi» (Boccia Artieri 1998); a dieci anni dalla storica performance *Telenoia* di Roy Ascott, della durata 24 ore, che connetteva artisti attraverso tutte le forme di comunicazione dell'epoca (Bbs, fax, videofono, teletext), ai primi anni Duemila, nonostante le difficoltà – e la sensazione, a ogni collegamento, di stare dentro un romanzo di fantascienza *cyberpunk* –, era chiaro che Internet era la “strada” da esplorare.

Giacomo Verde, che ha sempre voluto sperimentare la tecnologia del momento – sempre però concentrato a scardinarla, piuttosto che accoglierla così com'è –, intuì che si potesse fare anche teatro in rete, purché si varcassero limiti e usi consueti. Aveva, da alcuni anni, iniziato a farsi sempre più chiara in lui l'idea del network come forma d'arte, come generazione di relazioni sociali e “connettive” tramite la partecipazione a numerosi progetti in rete collegati all'hacking.

Tutto questo, però, non poteva avvenire prima del 2000, perché solo con l'ADSL, ovvero con la banda larga oltre la soglia dei 144 kbps, avrebbe avuto senso sbarcare in Internet con eventi partecipativi e teatrali. Carlo Infante chiamò Verde nel 2001 al Museo Pecci per il progetto “Alveare” del Festival *Contemporanea* insieme ai gruppi della cosiddetta “nuova ondata” del teatro (Motus, Teatrino clandestino). A tutti loro venne chiesto di presentare dieci minuti di un nuovo progetto teatrale (i Motus presentarono una acerba versione di *Twin rooms*) e Giacomo Verde portò una proposta di teatro on line: il titolo era *Connessione remota*.

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,



Fig. 5.6 -5.7 Sopra, Verde con il visore della Sony appare altaccato al telefono, la rete aveva una velocità di 56 Kb e prima di caricare un'intera pagina passava parecchio tempo; il costo, poi, era quello di un'interurbana (la chiamata andava al *provider* di riferimento). Il tipico suono di un modem analogico ti avvisava del contatto: come un segnale lanciato da una navicella spaziale alla base di Houston, quel fischio stridulo seguito da un tipico rumore bianco, come di un canale televisivo mal sintonizzato, ti rendeva connesso.

Ma non era un teatro qualunque: era un teatro che ti connetteva in rete, e quindi da fruire meglio non in presenza, nella sala del Museo d'arte contemporanea, ma comodamente da casa. Non era una contraddizione: serviva a mettere in luce l'usuale inattività dello spettatore e del visitatore delle gallerie d'arte, puntando sull'idea di interattività come pratica di partecipazione sociale.

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 (l'aggiornamento a intervalli regolari dei dati), le sovrapposizioni delle pagine e della messaggistica. Così, Verde, indossando uno dei primissimi visori della Sony, si inventò la drammaturgia dell'errore tecnologico, includendo i disallineamenti le imperfezioni e la bassa risoluzione nell'esperienza dello spettatore.

Introduce, quindi, per primo, in modo assolutamente originale, il *glitch* ovvero l'errore digitale, che oggi imperversa nella new media art come parte dinamica dello storytelling.

connessi tramite la rete alla performance, drammaturgicamente strutturata per essere esperita on line, potevano chattare, scrivere e dialogare in tempo reale con il performer: «Questi esperimenti mi hanno confermato» dice Verde «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» (Verde in Quinz 2001).

Giocose maschere del contastorie digitale offrono un'immagine dell'artista che persino nelle sperimentazioni più ardite non abbandonava il tono scanzonato e divertito con il quale aveva cominciato a fare teatro. Prima del 2000 accedevi a Internet con un modem at-



Fig. 5.8 Schermata di *Connessioni Remote* ancora visibile in rete.



Fig. 5.9-5.10 A sinistra Autoritratto da webcam di Giacomo Verde che indossa i Virtual Eyes della Sony; a destra un momento della performance on line *Connessioni remote* (2001). Archivio Giacomo Verde.

Una volta collegato alla pagina, l'utente poteva chattare, visualizzare i testi e vedere Verde che creava alcune brevi azioni performative: per evitare l'abbandono del collegamento per la lunga attesa, nella tipica schermata verde da *televideo* dei primi computer (era nota la sua passione per la "retro tecnologia"), l'artista scriveva: «Tempo di avvio 15'», ma anche «Avviare una cosa per volta», «Dai tempo alla rete!», tutte istruzioni assai utili per non "impallare" la rete. Bisognava attendere e non avere fretta, perché si era sì davanti a uno schermo del computer, ma anche davanti a una scena, e come a teatro, si doveva aspettare l'arrivo degli attori!

Questi attori erano, però, inanimati, come in uno spettacolo futurista di Fortunato Depero: erano bambole, giocattoli, stampe colorate. La palla del figlio Tommaso, che all'epoca non aveva ancora due anni, veniva mossa da Verde davanti alla webcam: azioni non affatto improvvisate perché, dopo varie prove, aveva l'artista capito esattamente a quale velocità muovere gli oggetti e come quel suo movimento arrivasse "di là", dall'altra parte, negli schermi del pubblico, oltre lo spazio-tempo della rappresentazione fisica.

Governando lo scarto tra il corpo del performer e l'immagine remota, tra il ritardo e l'azione, Verde da abile cyber-marionettista manipolava gli oggetti, sapendo bene cosa sarebbe rimasto impresso sullo schermo: una scia di luce, un'eco curiosa, un quadro astratto.

In questo precoce esempio di *telematic performance* – matrice di tutto quel teatro che è stato sperimentato durante il lockdown – Verde aveva, ancora una volta, precorso i tempi. Spenta la connessione al Pecci, però, non fece più altri esperimenti di Webcam Teatro, ma solo workshop per scuole e Accademie.

Il sito di *Connessioni remote* è ancora on line e sembra quasi che lo spettacolo sia "on", attivo insomma; in effetti, l'home page che si apre è la schermata originaria del 2001.

Clicchiamo e, come in un romanzo di William Gibson, appare Giacomo dalla finestrella della chat: *Ehi Ehi Ehi mi vedete?*

Bibliografia

Scritti di Giacomo Verde

- Verde, G. (1991), *Cos'è il tele-racconto*, in *Dossier Teleracconto*. Con scritti di Verde, Attisani, Infante, Evola, Raccanelli, Rostagno, Marabello, Caronia, Zamboni, Giallo Mare Minimal teatro, in "Connessioni Remote", n. 1, 2020 <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Verde, G. (1993), *Saldi*, testo per il programma di Santarcangelo dei Teatri, <https://www.santarcangelofestival.com/categorie/1993/>
- Verde, G., *Anni Ottanta: frantumando generi*, in *Arte Immateriale, Arte Vivente*, Ravenna, Essegi, 1994. Ora in "Connessioni Remote" n. 1 (2020) <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/13595/12697>
- Verde, G. (1996), *La televisione non esiste*. Intervento scritto in occasione della realizzazione del teleracconto *E fu così che la guerra finì* di C. Presotto, Verde, G. P. Rossi – La Piccioniaia, <https://www.clab.it/cp/carlo/fiori.htm>
- Verde, G. (1999), *Salve, sono il primo schiavo di Bit*, in Riccio C. (a cura di), *Bit Burattino virtuale*, Napoli, CUEN, Città della Scienza, 1999. Ora in "Connessioni Remote" n. 1 (2020).
- Verde, G. (2000), *Per un teatro tekno.logico vivente*, in A.M. Monteverdi, *La Maschera Volubile*, Corazzano, Titivillus.
- Verde, G. (2001), *Figurine fuori formato*, in Verde, G., Voce L. (a cura di) *Solo Limoni* (libro e video), Milano, Shake.
- Verde, G. (2001a), *Living Frankenstein*, in A. Monteverdi, *Frankenstein del Living Theatre*, Pisa, BFS, 2001.
- Verde, G. (2004), *Oper'Azioni interattive*, in S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, Pisa, ETS.
- Verde, G. (2004 a), *I 5 livelli dell'interattività*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti.
- Verde, G. (2004b), *Raccontare non è recitare* in A. Balzola, A.M. Monteverdi (a cura di) *Storie mandaliche*, Nistri-Lischi. Ora in "Connessioni Remote", n. 1, 2020,
- Verde, G. (2005), *Pensieri dietro la Minimal Tv*, in M. Pecchioli, *Neotelevisione. Elementi di un linguaggio catodico globale*, Milano, Costa & Nolan <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Verde, G. (2006), *Effetto neve*, in F. Niccolini, *Resistenti*, Titivillus.
- Verde, G. (2007), *Artivismo tecnologico*, Pisa, BFS. Ora in "Connessioni Remote" n. 1 (2020)
- Verde, G. (2009), *Free Cell Videoart: un'esperienza di videoarte con il cellulare*, in M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Pisa, Felici.
- Verde, G. (2011), *Oltre il teatro*, in A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino editore.
- Verde, G. (2012) *Terza immagine costante*, in Catalogo della mostra *Tristanoil* di Nanni Balestrini, Genova, Il Canneto
- Verde, G. (2014), *Ascolto*, in C. Benzoni, *In una parola. Frammenti di una enciclopedia casuale*, Varese, Benzoni editore.
- Verde, G. (2020), *Video-fondali e vjing low tech*, in Monteverdi, A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale*, Roma, Dino Audino.
- Verde, G. (2021), *Scritti sull'arte e sul teatro* (Raccolta di testi di Verde a cura della redazione di Mimesis) <https://journals.openedition.org/mimesis/1938>

Testi con saggi su Giacomo Verde

- Attisani, A. (1990), *La maschera elettronica, 1990-1992, Scritti sul teleracconto*, in "Connessioni Remote", n. 1, 2020, <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>

- Bazzichelli T. (2006), *Networking. La rete come Arte*, Costa & Nolan, Milano, disponibile anche on-line su <http://www.networkingart.eu/>
- Callegari, G. (2003), *Educablob - Laboratorio della comunicazione audiovisiva*, Erickson, Trento.
- Caronia, A. (1990), *Universo parallelo*, 1990-1992, *Scritti sul teleraconto*, “Connessioni Remote”, n. 1, 2020, <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Caronia, A. (1996), *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzio.
- Bombana, L. (2005), *La necessità di un tempo inutile, 20 anni di teatro ragazzi de La Piccionaia I Carrara teatro stabile di Innovazione*, Vicenza, Ergon.
- Borelli M., Savarese, N. (2004), *Te[a]tri nella rete: arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Carocci, Roma.
- Cargioli, S. (2002) *Sensi che vedono: introduzione all'arte della videoinstallazione*, Ed. Nistri Lischi, Pisa.
- D'Amico, F.D. (2020), *Bit: Giacomo Verde's Virtual Puppet* in Hledikova e Cariad Astles (a cura di), *Puppetry and multimedia*, Bratislava, Divadelna Fakulta VSMU,
- D'Amico, F.D. (2020), *Dell'arte ultrasenica: l'incontro tra Giacomo Verde e Tam Teatromusica*, in “Connessione remota”, n. 1.
- Della Scala, D. (2022), *Tra mondo e percezione, la responsabilità poetica in Giacomo Verde*, in “Rumor(s)cena”, 25 novembre, <https://www.rumorscena.com/28/11/2022/tra-mondo-e-percezione-la-responsabilita-poetica-in-giacomo-verde>
- Di Brino, A., Vassallo, S. (2004), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, Ets, Pisa.
- Ferraresi, R. (2021), (a cura di), *Santarcangelo 50 Festival*, Mantova, Corraini Edizioni.
- Frazzetto, G. (2022), *Giacomo Verde. Alle radici dell'Artivismo*, in “Segno On line”, <https://segnonline.it/giacomo-verde-alle-radici-dellartivismo/>
- Gemini, L. (2003), *L'incertezza creativa: i percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano
- Giallo Mare Minimal Teatro (1990), *La favola dell'invenzione*, 1990-1992, *Scritti sul teleraconto*, in “Connessioni Remote”, n. 1, 2020 <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Infante, C., 1990, *Per un teatro di percezione*, p. 18, 1990-1992, *Scritti sul teleraconto*, in “Connessioni Remote”, n. 1, 2020, <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Infante, C. (2000), *Imparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Infante, C. (2020), *L'etica hacker di Giacomo Verde, giocare i media per non esserne giocati*, in “93%. Materiali per una politica non verbale”, <https://novantatrepercento.it/017-06-letica-hacker-di-giacomo-verde-giocare-i-media-per-non-esserne-giocati/>
- Lischi, S. (2005), *Il Linguaggio del video*, Carocci, Roma.
- Lischi, S. (2020), *Morto Giacomo Verde, pioniere della videoarte, della net art e tecnoartista*, in “Artribune”, 5 maggio 2020, <https://www.artribune.com/professionisti-e-professionisti/who-is-who/2020/05/morto-giacomo-verde-net-art/>
- Monteverdi A. (1999), *Residenze temporanee*, Ascoli, Sestante.
- (2004a), *Il tecnoteatro di Giacomo Verde*, in *Catalogo Riccione Tiv-Expanded Theatre*
- (2004b), *Per un teatro tecnologico*, in Balzola, A., Monteverdi, A.M. *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti.
- (2011), *Narrare in ambiente digitale*, in *Nuovi media nuovo teatro*, FrancoAngeli, Milano.
- (2020a), *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma.
- (2020b), *Tempo di avvio: 15”. Connessioni remote, la performance telematica di Giacomo Verde*, in “93% Materiali per una politica non verbale”. Dossier su Giacomo Verde a cura di Graziano Graziani. <https://novantatrepercento.it/017-04-tempo-di-avvio-15-connessioni-remote-la-performance-telematica-di-giacomo-verde/>
- (2021), *Un anno senza Giac, un anno ricordando Giac*, in Armunia-spazi di condivisione, 27 maggio, <https://armunia.eu/2021/05/un-anno-senza-giac/>
- (2022a), *Giacomo Verde, l'eresia dell'artivismo*, in “Doppio Zero”, 25 novembre <https://www.doppiozero.com/giacomo-verde-leresia-dellartivismo>

- (2022b), *Restoring Digital Arts in a Sustainable Way. A Case Study: the Restoration of Giacomo Verde's Artworks*, in "Culture Digitali", n. 6, giugno-settembre, <https://www.diculther.it/rivista/restoring-digital-arts-in-a-sustainable-way-a-case-study-the-restoration-of-giacomo-verdes-artworks/>
- (2022c), *Condividere l'arte di Giacomo Verde. Intervista a Gabriele Coassin*, in "Connessioni Remote" n.4
- (2022d), *Giacomo Verde protagonista della mostra Liberare Arte da Artisti*, in "Il Porticciolo", n. 4.
- (2022e), *Luoghi Comuni: fotografia, video e teatro. Giovani artisti raccontano la città. Da un'idea di Giacomo Verde*, in "Sciami. Webzine semestrale di video, suono, teatro", aprile. <https://webzine.sciami.com/luoghi-comuni-fotografia-video-e-teatro/>
- (2023), *Giacomo Verde: Let The Artists free from Art*, in "Noemalab", 5 febbraio <https://noemalab.eu/ideas/giacomo-verde-liberare-arte-da-artisti-giacomo-verde-set-the-artists-free-from-art/>
- Pittaluga, N. (2022), *Giacomo Verde e il pensiero critico*, in "Segno on line", settembre 2022, <https://segnonline.it/giacomo-verde-e-il-pensiero-critico/>
- Presotto C. (2001), *L'Isola e i teatri*, Roma, Bulzoni
- Pizzo, A. (2003), *Teatro e mondo digitale: attori, scena e pubblico*, Marsilio, Venezia.
- Sansone, V., D'Amico, D., Monteverdi, A. (2002), *Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video*, Milano University Press.
- Sansone, V. (2021), *Dal teatro di strada al teatrino video-oleografico. Giacomo Verde contastorie*, in "Arabeschi" n. 20 <http://www.arabeschi.it/dal-teatro-di-strada-al-teatrino-video-oleografico-giacomo-verde-contastorie/>
- Vassallo, S. (2018), *Giacomo Verde videoartista*, Pisa, Ets.

Interviste

- Bazzichelli, T. (1998), *Intervista a Giacomo Verde*, http://www.strano.net/bazzichelli/pdf/Giacomo_Verde_intervista.pdf e in "Connessioni Remote", n. 1, 2020, <<https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1557>
- Galbiati A. (2009), *Il cineocchio sul G8. Il concatenamento collettivo di enunciazioni di Giacomo Verde sui fatti del G8 genovese del 2001*, in "Rapporto confidenziale n. 19, 3 dicembre <https://www.rapportoconfidenziale.org/?p=4368>
- Pestelli, C. (2009), *Azione oltre la rappresentazione*, in *Digicult* n. 43, <https://digicult.it/it/hackivism/giacomo-verde-action-beyond-representation/>
- Tanni, V. (2000), *Net art, interattività. Intervista a Giacomo Verde*, in "Exibart", 9 giugno, <https://www.exibart.com/exiwebart/net-art-e-interattivita-intervista-a-giacomo-verde/>
- Vidali, R (1995), *Intervista a Giacomo Verde*, in "Juliet Art Magazine", n. 71, febbraio-marzo.

Archivi

- Auslander, P. (2006), *The Performativity of Performance Documentation*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", Vol. 84.
- Bardiot C. (2015), *Rekall: An environment for notation / annotation / denotation*, in "Performance Research", n. 20.
- Cotugno, C. (2014), *Archiving Performance: Reenacting Creativity*, in "Mantichora", n. 4.
- M. De Marinis, *A Faithful Betrayal of Performance: Notes on the Use of Video in Theatre*, in "New Theatre Quarterly", n.1, 1985.
- Dixon, S. (2007), *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation* Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Donati, A., Libertelli De Pisis F, (2023), *L'archivio d'artista. Principi, regole e buone pratiche*, Johan & Levi, Milano.
- De Marinis, M. (2009), *Gli strumenti audiovisivi nello studio della relazione teatrale* in A. Ottai, *Il teatro e i suoi doppi*, Roma, Kappa.
- R. Schneider, *Performance Remains*, in "Performance Research", n.6, 2001.

- Sabatini D (2010), *Il patrimonio culturale audiovisivo: il Restauro Digitale. Archeomatica, Tecnologie per i Beni Culturali*, Anno I – n. III.
- Pang, N., Khiun K., Chang B. (2015) (a cura di), *Participatory archives in a world of ubiquitous media*, London Routledge.
- Giannachi, G. (2020), *Archiviare tutto*, Roma, Treccani, *Archive Everything* [2016].
- Agamben, G. (2006), *Che cos'è un dispositivo?* Milano, Nottetempo.
- Sant, T (2017), *Documenting Performance. The Context and Processes of Digital Curation and Archiving*, Londra, Methuen.
- Grau, O., Hoth, J., Wandl-Vogt, E. (2019), (a cura di), *Digital Art through the Looking Glass. New Strategies for Archiving. Collecting and Preserving in Digital Humanities*, Edition Donau-Universität.
- Osthoff P. (2009), *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*, New York, U.S.A. and Dresden, Atropos Press.
- Ratti, I. (2023), *Archivi e "nuovi" media: tra memoria e feticcio*, in A. Donati e F. Tibertelli de Pisis, *L'archivio d'artista*, Milano, Johan & Levi editore.

Storia, filosofia ed estetica dei media

- Arcagni, S. (2015), *Visioni digitali*, Einaudi, Torino.
- Auslander, P. (1999), *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London and New York: Routledge.
- Auslander, P. (2012), *Digital liveness: a storico-philosophical perspective* in "PAJ: A journal of performance and art", 34(3), 3-11.
- Balzola, A., Monteverdi, A. (2004), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano.
- Balzola, A. (2008), *Per un uso politico, pedagogico, estetico dell'interattività*. Breve nota sulle relazioni attuali e possibili tra nuovi media nella società e nell'arte in *ateatro.it* n. 15 <https://www.ateatro.it/webzine/2008/02/02/per-un-uso-politico-pedagogico-ed-estetico-dell%20interattivita/>
- Balzola, A., Rosa, P. (2011), *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano.
- Bazzichelli T. (2006), *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan.
- Bordini, S. (2007), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Carocci, Roma.
- Capucci P.L. (1996) *Arte e tecnologie*, Edizioni dell'Ortica, Bologna
- Chapple, F., Kattenbelt, C. (2006), *Intermediality in theatre and performance*, Amsterdam; New York: Rodopi.
- Caronia, A. (1996), *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio, Padova.
- Catricalà, V. (2016), *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie teorie preservazione*, Mimesis, Milano
- De Kerchove D. (1993), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baslerville, Bologna [1991].
- (1999), *L'intelligenza connettiva*, Aurelio De Laurentiis, Multimedia, Roma.
- Di Corinto A., Tozzi T. (2002), *Hactivism. La libertà nelle maglie della rete*, manifestolibri, Roma.
- Di Marino B., Nicoli L. (a cura di) (2001), *Elettroschock. Trent'anni di video in Italia 1971-2001*, Castelvechi, Roma.
- Gemini, L. (2003), *L'incertezza creativa: I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Milano. FrancoAngeli.
- Gemini, L. (2016), *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in "Sociologia della Comunicazione", n. 51.
- Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F. (2020), *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in "Mediascapes journal", n. 15
- Gemini, L. (2020), *Osservare la (digital) liveness: caratteristiche e pratiche della comunicazione dal vivo*, in *web AbracadAmat*. com 10 giugno
- Grau, O. (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Mit Press, Cambridge.
- Jenkins, H. (2007), *Cultura convergente*, Apogeo, Milano [2006].
- Lagonigro, P. (2021), *La realtà virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta*, in "PianoB Arti e culture visive, n.6.
- Leuzzi, L., Partridge, S. (2015) (a cura di), *Rewind Italia Early Video Art in Italy/ I primi anni della videoarte in Italia*, John Libbey Publishing, New Barnet.

- Lévy P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli/Interzone, Milano.
- (1997), *Il virtuale*, Raffaello Cortina editore, Milano.
- (1999), *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano.
- Lischi S. (2001), *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero, Roma.
- Lovink G. (2016) *L'abisso dei social media: Nuove reti oltre l'economia dei like*, Milano, ed. Università Bocconi,
- Meschini, E.R. (2020), *Squatting the Net: attivismo e digitale nelle prime esperienze italiane tra anni '90 e 2000. Dall'Hacker Art di Tommaso Tozzi al centro sociale degli Antistici/Inventati e la mostra AHA. Nascita e sviluppo dell'hacktivismo italiano*, in "Kabul Magazine", <https://www.kabulmagazine.com/squatting-net-hacktivismo-italia/>
- Negroponte, N., (1995), *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano.
- Pignatti F. (2008), *Internet e i movimenti sociali*, Prospettiva editrice, Roma.
- Quinz, E. (2001), *Digital Performance*, Anomos, Parigi.
- (2015), *Il cerchio invisibile*, Mimesis, Milano.
- Rosa, P. (1999), *Rapporto confidenziale su un'esperienza interattiva*, in Cirifino S.F., Rosa P., Sangiorgi L., (a cura di) Studio azzurro. Ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione, Electa, Milano.
- Saba, C. G. (2006) (a cura di), *Cinema, video, internet: tecnologie e avanguardie in Italia dal Futurismo alla Net Art*, Clueb, Bologna.
- Saba, C.G. (2013), *Archivio, cinema, arte*, Mimesis, Milano.
- Steyerl H. (2009), *In Defense of the Poor Image*, in E-Flux, novembre <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
- Tozzi, T. (1996), *Net Strike, no copyright etc. Pratiche antagoniste nell'era telematica*, ed. A.A.A., Bertiole.
- Vassallo S., Di Brino, A. (a cura di) (2003), *Arte tra azione e contemplazione*, Ets, Pisa.
- Wooley B. (1993), *Mondi virtuali*, Bollati Boringhieri, Torino.

Sitografia

- Scheda Giacomo Verde su Edueda https://www.edueda.net/index.php?title=Verde_Giacomo
- <https://www.tribune.com/professionieprofessionisti/who-is-who/2020/05/morto-giacomo-verde-net-art/>
- Blog di Carlo Infante <https://www.performingmedia.org/>
- Opera on line di Elisa Squarciapino dedicata a Giacomo Verde <https://www.lupipecore.online/guestbook.htm>
- Trailer della mostra *Liberare Arte da Artisti*
- GIACOMO VERDE TRAILER LIBERARE ARTE DA ARTISTI 18 novembre
- Trailer della mostra GIACOMO VERDE: LIBERARE ARTE DA ARTISTI al CAMEC della Spezia
- Data base on line sulla videoarte
- www.medienkunstnetz.de
- Catalogo wiki on line su arte contemporanea
- www.monoskop.org
- Piattaforma di culture digitali
- <https://networkcultures.org>
- Pagina Youtube ufficiale di Giacomo Verde
- <https://www.youtube.com/@verdegjac>
- Pagina di Urban Experience su Giacomo Verde
- <https://www.urbanexperience.it/aedo-digitale-giacomo-verde/>
- Sito Stranonetwork
- <https://www.strano.net/snhtml/home.htm>

Pagina di Stranonetwork dedicata all'hacker art

https://www.strano.net/bazzichelli/hacker_art.htm

Seminari on line della Fondazione Cini sull'archivio Giacomo Verde (2022)

1/4 Giacomo Verde. Dall'archivio del tecnoartista al libro, alla mostra al film | AOA Online Course

Journal di Anna Monteverdi su arti digitali e su Giacomo Verde

<https://www.annamonteverdi.it/digital/>

Pagina web sulla Minimal Tv

<https://www.hackerart.org/media/amc/minimal.htm>

Rivista Noema di Pierluigi Capucci

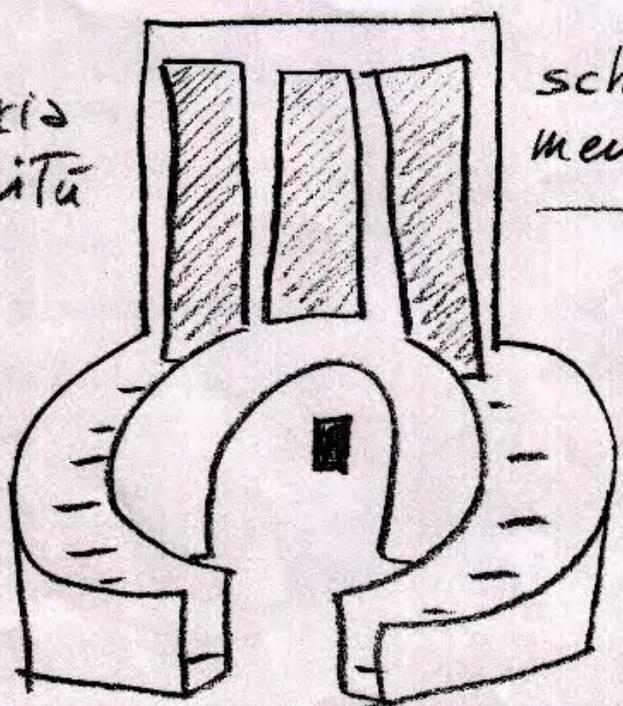
<https://noemalab.eu/>

DISEGNI 1992-2002

PROGETTO
Computer-Installazione-Interattiva
"DEGLI AVI"
(Libera la memoria)

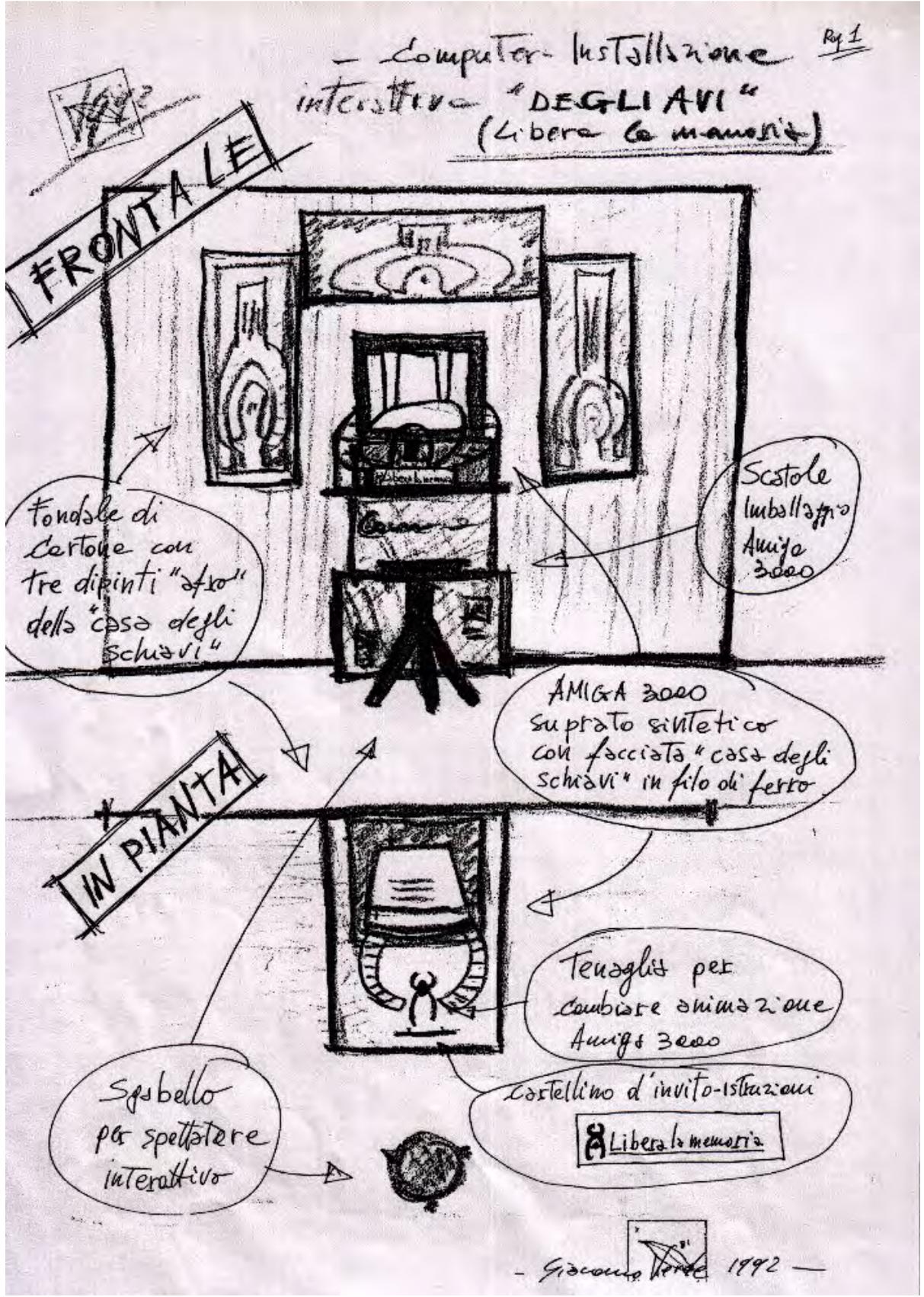
memoria
schiavitù

schiavitù
memoria



CASA DEGLI SCHIAVI
o Dakar in Senegal

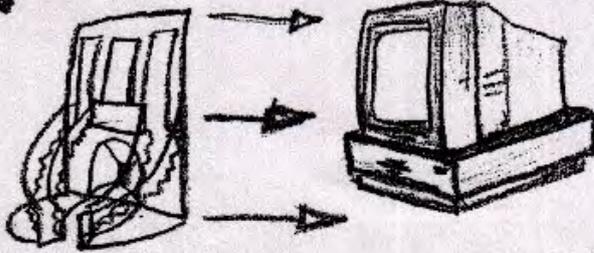
Giuseppe Verde
1992



Per Installazione Interattiva
"DEGLI AUI"

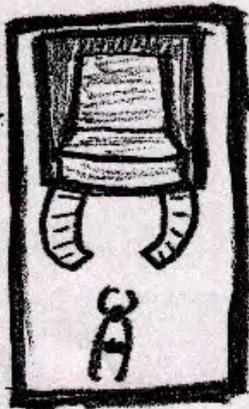
pag. 2

— Faccista in filo
 di ferro
 della
 "Casa
 degli
 Schiavi"



Amiga 3000

In Fronte:
 Faccista
 su Amiga
 e
 Tempie
 Interattive



Ⓐ
 Tenaglia Aperta
 Nello schermo

C'è un'animazione
 in loop della casa
 che gira su se stessa
 e una scritta con
 Tenaglia che si apre
 e chiude: **LIBERA LA
 MEMORIA**

Ⓑ
 Se uno spettatore
CHIUDE TENAGLIA

Si cambia animazione in:
 casa come se respirasse
 piccola porta viene avanti fino a Tutto schermo
 poi sequenza loop-Random disegni
 B/N su schio vitu.

11.1.1992

Per "DEGLI AVI" pag 3

descrizione

(B) TENAGHE CHIUSE -

quando uno spettatore chiude le tenaglie e le tiene chiuse cambia l'animazione nello schermo.

Si vede:

La facciata della casa  che si muove come se respirasse

 Intanto la piccola porta viene in avanti sempre più grande fino a riempire tutto lo schermo.

Il tempo del movimento corrisponde al tempo di lettura di questa frase fissata sopra:

Animazione: QUESTA È LA CASA
DEGLI SCHIAVI A DAKAR
DA QUELLA PICCOLA PORTA
ANDAVANO IN AMERICA O
IN PASTO AI PESCECANI
UNICA VIA D'USCITA PER LORO
TU SEI QUI.

circa
15" →

- Giacomo Verde 1992 -

(continua)

CONTINUA (B)

Per "DEGLI AVI" pag 4

quando si arriva a leggere

TU SEI QUI

(Tenendo sempre strette le tenaglie)

la scritta si ingrandisce e
parte una sequenza di disegni

B/N, in loop-Random, sulla
schiavitù con la scritta

TU SEI QUI

SE

SI LASCIA LA TENAGLIA RIPARTIRE

L'ANIMAZIONE INIZIALE CON

LA SCRITTA: LIBERA LA MEMORIA

PRATICAMENTE È COME UNA

TRAPPOLA-LIBERAZIONE

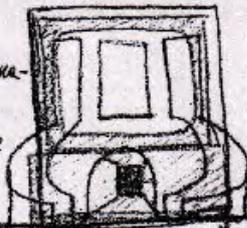
Per "DEGLI AVI"

Pag. 5

Alcune Note sui Materiali

CARTONE: È un materiale povero usato in moltissimi modi nel sud del mondo. In Africa i poveri ci fanno tappeti di sequoti per la preghiera.

COMPUTER:
Nuovo Schiavo-Machina-
padrone.
Depositaro e creatore
della memoria
contemporanea
del nord del mondo.



ARTIGIA 3000:
Economicamente
"povero".
Ecologicamente
essenziale ed
efficiente.

SCATOLE
INCHIASSIO

PRATO SINTETICO:
Simulazione
della natura

Essenziali per
trasportare le
macchine ne
sostengono
concretamente
la diffusione.

FILLO DI FERRO:

Uso dei bambini africani per fare giocattoli.
Permette la trasparenza della casa degli schiavi
che è un monumento internazionale in MEMORIA
della schiavitù.



TENAGLIE:

Riuniscono il ferro (liberano la memoria, le catene,
della casa degli schiavi) e permettono di rimodellarlo

SPETTATORE:

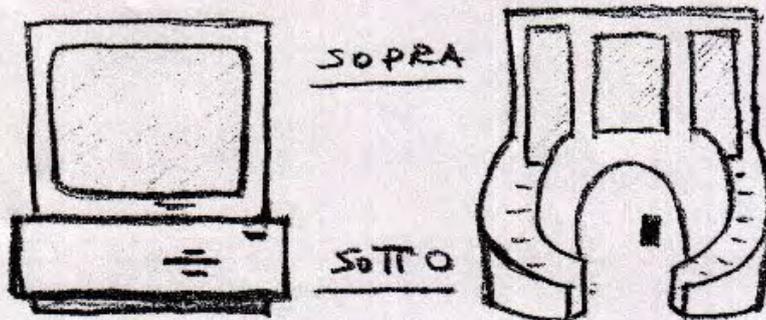
Se tiene le tenaglie "libera la memoria" (e rimane schiavo)
dell'installazione-computer.

Quando lascia le tenaglie libera la propria memoria
e guarda l'installazione con un senso diverso.

- Giacomo Verde 1992 -

Per 'DEGLI A.V.I.' Part 6

Brevi note rapporto tra
- computer ↔ casa degli schiavi -



SOPRA:

Lo schermo del computer
La zona dei padtoni
Dove l'occhio si ferma e comanda
Da dove controllavano gli schiavi

SOTTO:

La macchina e i circuiti manodati
La zona degli schiavi
La mano - il lavoro

- INGRESSO DISCO CORRISPONDE USCITA SCHIAVI -

PERO' E' TUTTO -

- Giacomo Verde 1992 -

Descrizione COMPUTER INSTALLAZIONE INTERATTIVA per Amiga 3000 e Tenaglia

"DEGLI AVI"
(Libera la memoria)

Ideazione e grafica di Giacomo Verde.
Interfaccia e programma di Francesco Dolo.

L'installazione è composta di un Commodore Amiga 3000 interfacciato ad un paio di tenaglie che comandano l'evoluzione di un'animazione grafica.

Sovrapposta allo schermo del computer c'è la ricostruzione, in filo di ferro, della facciata con le scale esterne della "casa di schiavi" di Dakar. (A)

Come parete di fondo alla casa-computer un grande cartone con tre dipinti "afro". (B)

La casa-computer è su un prato sintetico e le scatole di imballaggio del computer fanno da piedistallo-tavolino. (C) (D) (E) (F)

L'animazione-installazione è divisa in tre fasi.

I^a fase

Lo spettatore si trova di fronte al computer che trasmette un'animazione a ciclo continuo che rappresenta:

il disegno della "casa degli schiavi" che gira su se stessa;

un paio di tenaglie che si aprono e si chiudono con accanto la scritta "libera la memoria".

Davanti al computer, in mezzo alle scale della facciata sovrapposta allo schermo, ci sono un paio di tenaglie.

II^a fase

Se lo spettatore chiude le tenaglie, e le mantiene chiuse, interrompe l'animazione presente e parte una nuova animazione (di circa 30 secondi) che rappresenta la stessa casa come se respirasse, mentre una piccola porta centrale avanza verso l'osservatore fino a prendere tutto lo schermo con il seguente testo in sovrainpressione: "questa è la casa degli schiavi a Dakar. Da quella piccola porta gli schiavi andavano in America o in pasto ai pescecani. Unica via di uscita per loro. Tu sei Qui."

III^a fase

A questo punto parte una sequenza random di 15 disegni in bianco e nero sulla schiavitù con la scritta: "tu sei Qui".

Se si lascia andare la tenaglia, riaprendola, si interrompe la sequenza di disegni e riparte l'animazione iniziale a ciclo continuo.

In qualsiasi momento lo spettatore lascia la tenaglia riparte l'animazione iniziale, e solo se lo spettatore tiene stretta la tenaglia, può vedere l'evolversi dell'animazione fino alla fine.

Le animazioni, tutte bidimensionali, sono state realizzate con il programma De Lux Paint IV, in Media risoluzione e con soli 8 colori.

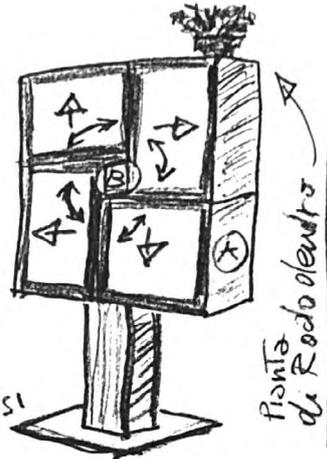
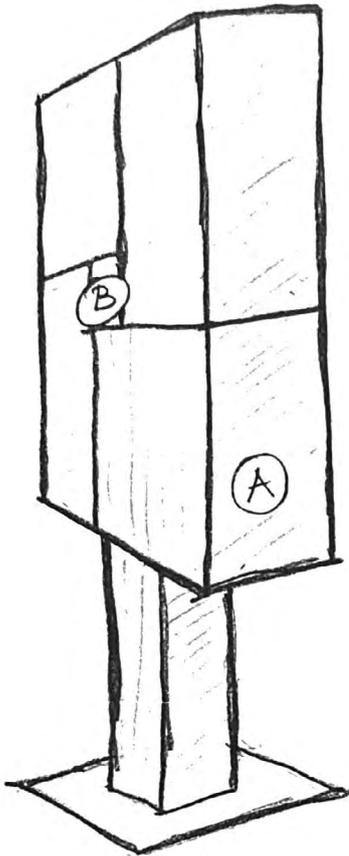
E tutto il programma è stato caricato sul work e gestito con "Directory Opus"

Estate '92

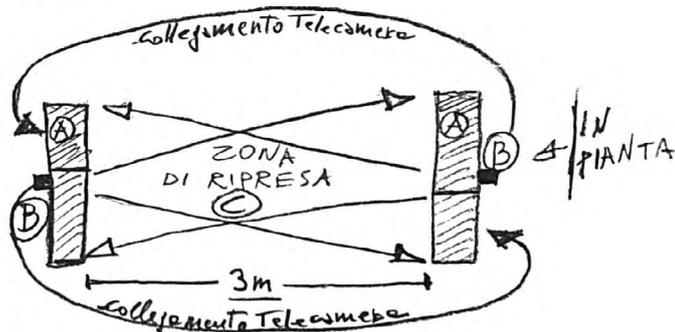
Giacomo Verde



VIDEO INSTALLAZIONE
INTERATTIVA
ROTO-DENTRO



③
ZONA
SPETTATORE
ATTIVO
PASSANDO E MUOVENDOSI
ATTIVA L'IMMAGINE



- ① DUE CALEIDO-VIDEO CHE SI GUARDANO OGNUNO È COMPOSTO DI 4 TV (Sony Cubic) POGGIATI SU UN LATO DIVERSO CHE TRASMETTONO LA STESSA IMMAGINE RUOTATA
- ② AL CENTRO DI OGNI e-Video C'È UNA (Sony SRODE) TELECAMERA COLLEGATA AGLI STESSI TV CHE INQUADRA DI FRONTE
- ③ ZONA DI RIPRESA ATTIVATA DALLO SPETTATORE CHE SI RITROVA A RUOTARE DENTRO L'INSTALLAZIONE VEDENDOSI DA DIETRO

3
AGOSTO

INSTALLAZIONE VIDEO-SONORA "AUTO-RITRATTO MISTICA DEL TRE"

OPERA QUADRO TRIDIMENSIONALE
CON 3 AUTO, 3 TESTE
1 PECORA, 1 TRI-NOLE
SU TELA SU BARATTOLO
DI VERNICE

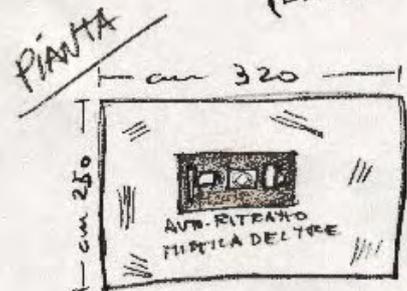


SPECCHIO
RIVOLTO
VERSO
LA
TELECAMERA

TELECAMERA
IN MACRO
INQUADRA
L'OPERA CHE
GIRA E LA
TV DI SFONDO
(EFFETTO LOOP)

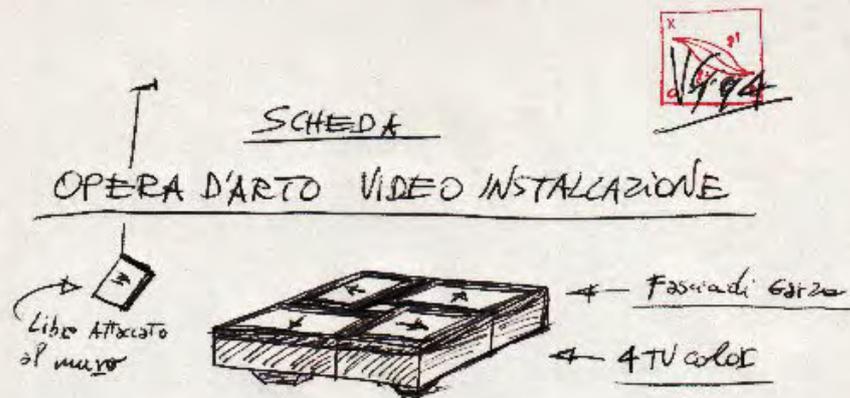
VECCIO GIRADISCHI
CON 33 GIRA IN
AUTO PLAY SU CUI
È APPOGGIATA
L'OPERA-QUADRO
TRIDIMENSIONALE
"AUTO-RITRATTO
MISTICA DEL TRE"

TV
COLOR
A 21"
COLLEGATO
ALLA
TELE
CAMERA



TUTTO SU UN PIANO
DI FORMICA BIANCA IN UN
RETTANGOLO NERO

SUL PIANO CI SONO SCRITTE BREVI FRASI
SULLA COMUNICAZIONE E L'AUTOREFERENZIALITÀ



Quattro TV color a Terra con gli schermi rivolti verso il cielo, guardano in alto gli occhi dello spettatore-cielo.

I quattro TV sono disposti con la base dello schermo verso il centro, il lato sinistro di ognuno tocca la base di un altro, il lato destro e quello superiore sono rivolti all'esterno di questo quadrato: sembra un grande caleidoscopio, le immagini ruotano al suo interno come in un vortice (cosmico? comico?).

I quattro TV trasmettono la stessa sequenza di immagini: l'Opera d'Arto Video, che viene così vorticosamente trasfigurata in tutti i sensi, accentuando il suo carattere di riflessione comico-cosmica sulla guarigione del piede sospeso.

Accanto ai quattro TV (o al centro, ma a portata di mano) il libro "Terra-Patria" di Edgar Allan Poe è a disposizione di chi avesse bisogno di parole e spiegazioni più razionali sul cambio di pensiero necessario agli abitanti occidentali della Terra-Patria.

P.S. I quattro Video sono tenuti assieme da una fascia di garza medica bianca.

Giuseppe Verde



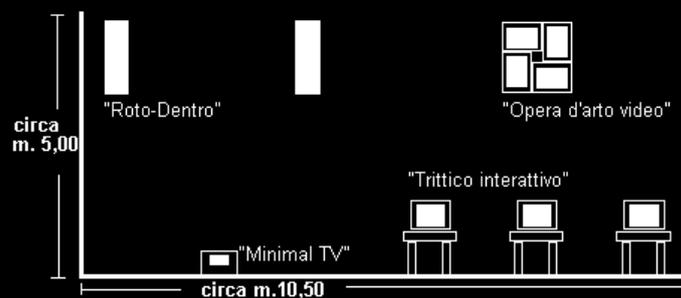
Novembre 1994

Ultima tappa è un piccolo tv (minimo 3" a cristalli liquidi) poggiato su un videoregistratore, su uno scaffalino a parete, che trasmette continuamente un breve clip della "Minimal TV", la tv più piccola del mondo che viene realizzata dal gruppo empoiese "Quinta parete" in occasione di feste, festival, fiere o feste in casa coinvolgendo i "telespettatori" nelle realizzazione dei programmi. Uno dei motti della Minimal TV è: "La tv e' di chi la fa".



Pianta generale dell'installazione. La disposizione delle opere si può adattare ad ogni tipo di spazio, non è necessario seguire un percorso determinato: gli spettatori devono poter passare liberamente da un'opera all'altra, è comunque importante che siano collocate in una stessa zona in modo da dare un senso di unità.

Pianta di "Opere d'arte video"
ipotesi di disposizione in angolo (m.5 X m. 10,50)



OPERE D'ARTO VIDEO

- video installazione con interazioni -
di Giacomo Verde

L'installazione è un percorso "a-tra-verso" 4 opere:

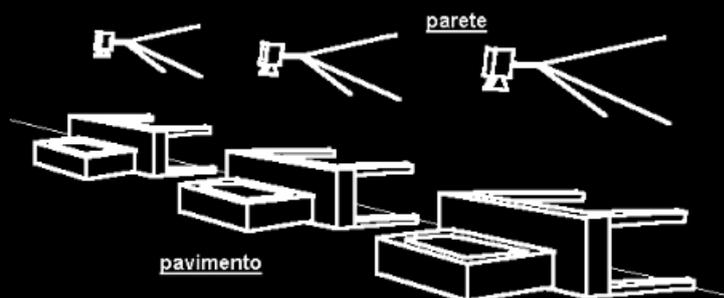
- Opera d'arte video;
- Trittico interattivo;
- Roto Dentro;
- Minimal TV.



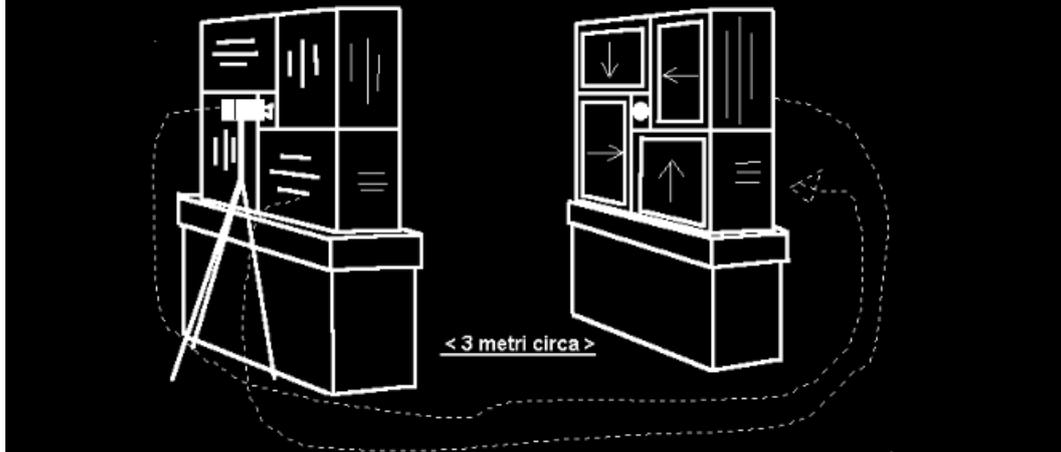
Il percorso inizia con 4 televisori poggiati a terra e fasciati da una garza, con lo schermo rivolto al cielo, disposti in modo da formare un quadrato in cui le immagini ruotano come in un caleidoscopio. I 4 video trasmettono "Opera d'arte video": un viaggio ad episodi - ironico-elettronico - di un piede ingessato attraverso le "nature" contemporanee, sulle tracce del libro "Terra Patria" di Edgar Morin (teorico della complessità) fino alla guarigione.



Si prosegue con il "Trittico interattivo" in cui tre televisori appoggiati a terra (con tavolino), collegati ognuno ad una telecamera (su cavalletto attaccato alla parete) da cui vengono ripresi, trasmettono tre diversi loop pulsanti e interattivi che possono essere continuamente modificati dalle mani degli spettatori.



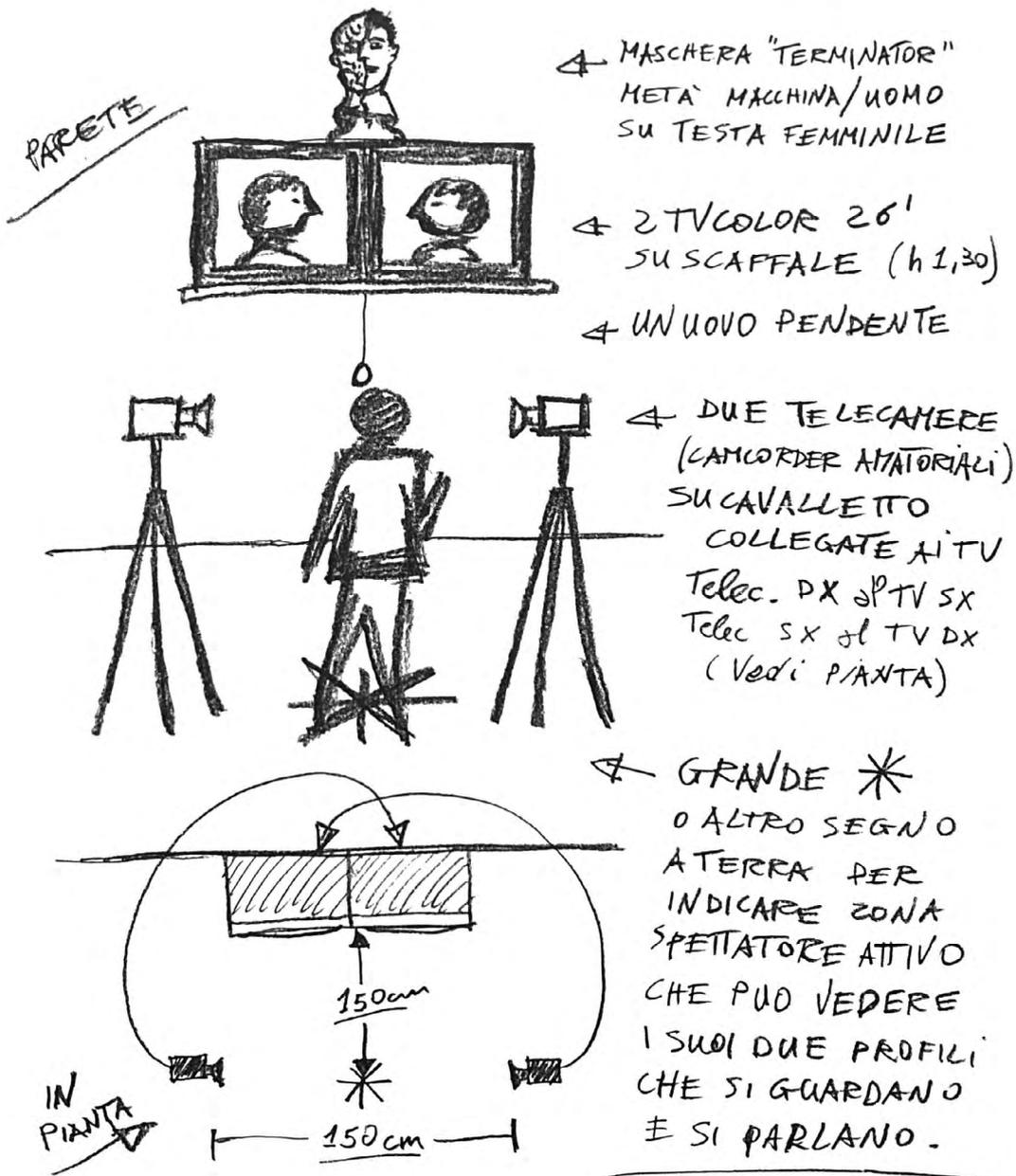
La terza tappa è "Rolo-Dentro": due pareti fatte ognuna da quattro monitor posizionati "caledoiscopicamente" su un tavolo (o altro supporto); dietro ogni parete video si trova una telecamera che, attraverso il foro centrale della video-parete, inquadra i monitor che ha di fronte e ai quali è collegata: si crea così un nuovo tipo di loop che viene modificato dal passaggio, e dalla sosta, degli spettatori attraverso le due video-pareti.



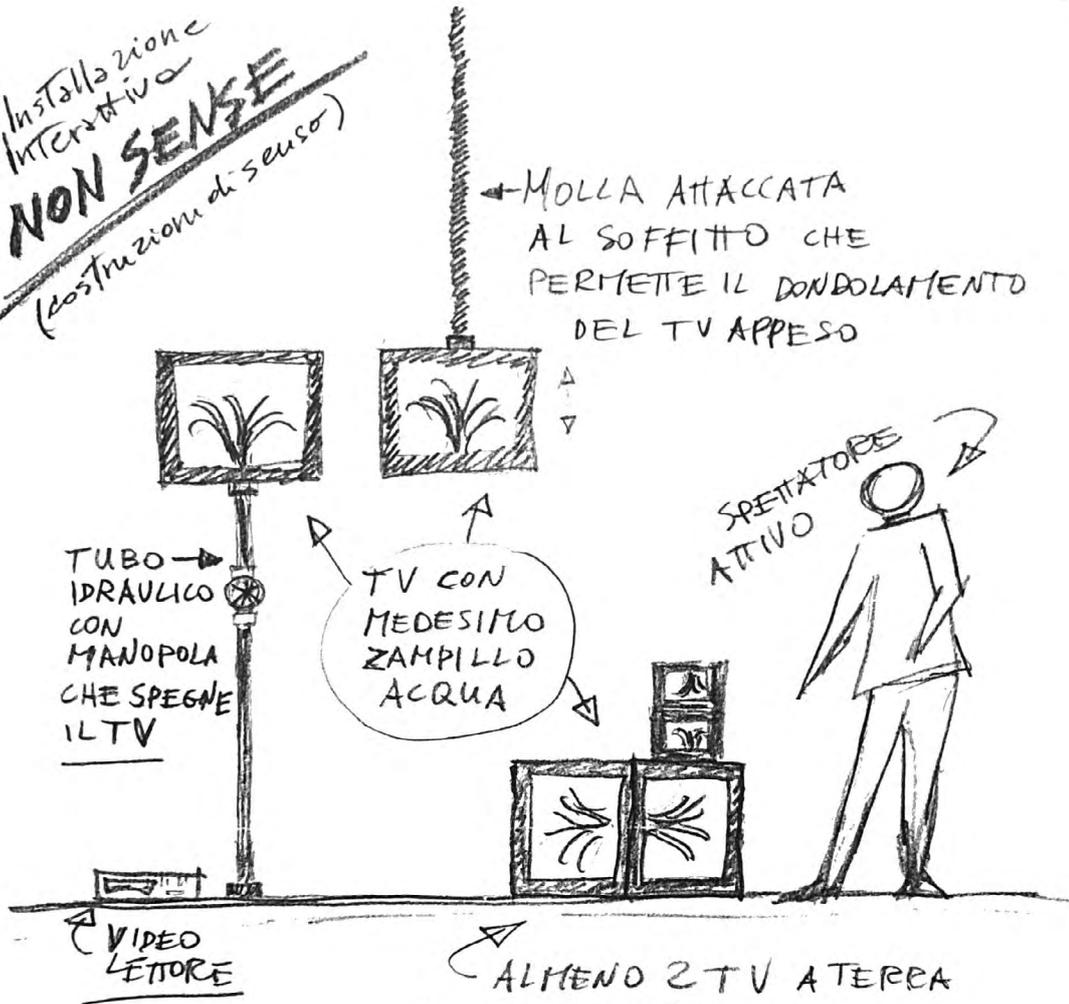
Installazione interattiva L'ALTRA

- mi guarda negli occhi -

9/93
settembre



Installazione
Interattiva
NON SENSE
(costruzioni di senso)



ALMENO 2 TV A TERRA
A DISPOSIZIONE DEGLI
SPETTATORI CHE SPOSTANDOLI
DANNO IL PROPRIO SENSO
ALL'INSTALLAZIONE

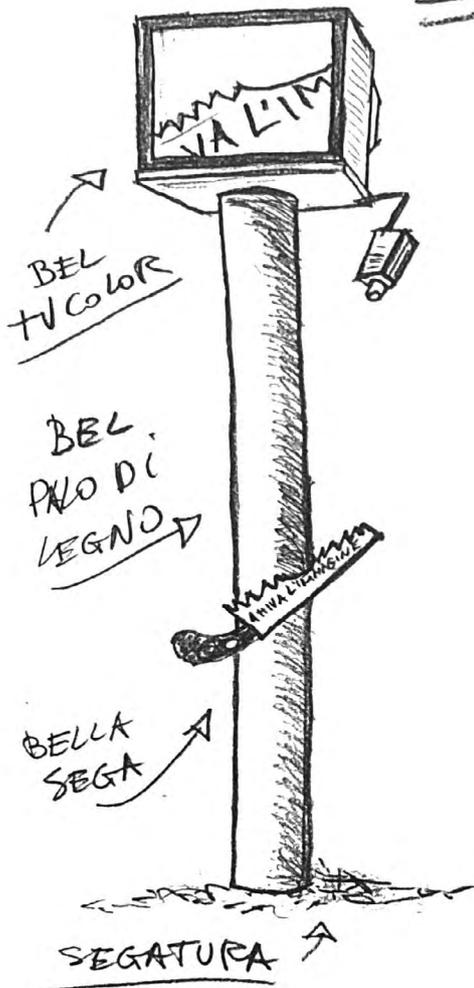
- SUL MURO DI FONDO C'E' SCRITTO:

"TV MOBILI
È PERMESSO TOCCARE
SPOSTARE
DARE SENSO"

10/3
LUGLIO

INSTALLAZIONE INTERATTIVA

"INTER'ATTIVA-TV"



- TV COLOR SU PALO DI LEGNO
- 1 CAMERA* DI CONTROLLO INQUADRA LA SEGA
- LA SEGA PUO' ESSERE USATA
- SULLA LAMA C'E' SCRITTO

"ATTIVA L'IMMAGINE"

X
VIVA L'IMMAGINE
LUGLIO '93

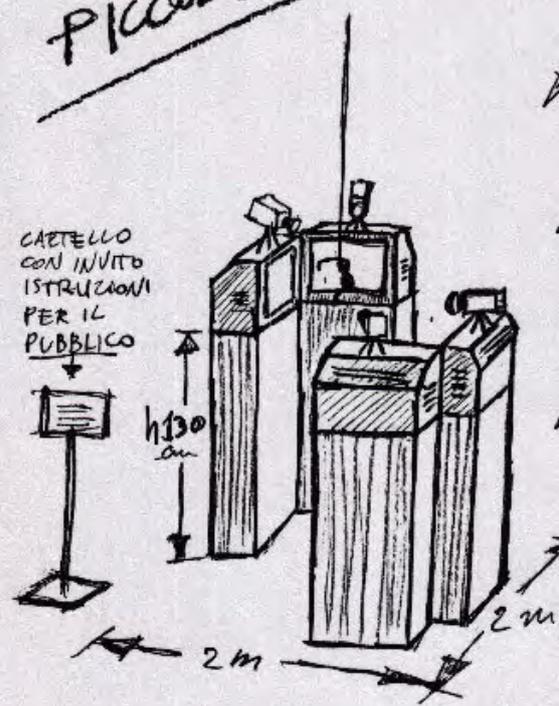
* CON 4 CAMERE DI CONTROLLO:

- 1- Inquadra la Sega
- 1- Inquadra la Segatura
- 1- Inquadra un coltellino per incidere il palo
- 1- Inquadra una matita per scrivere sul palo



VIDEO INSTALLAZIONE INTERATTIVA PICCOLA T.V.-T.V.

DESCRIZIONE



4 VIDEOCAMERE PALMARI (con effetto strobos)

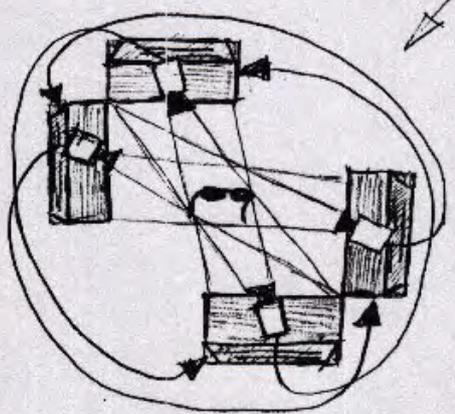
SU 4 MINI CAVALLETTO

SU 4 TV COLOR (26")

SU 4 COLONNE PORTA TV

disposti a doppio angolo si fronteggiano

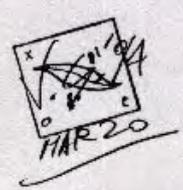
Al centro pendono attaccati ad un elastico degli occhiali a specchio per lo "spettatore attivo"



OGNI VIDEOCAMERA INQUADRA IL TELEVISORE DI FRONTE, AL QUALE È COLLEGATA

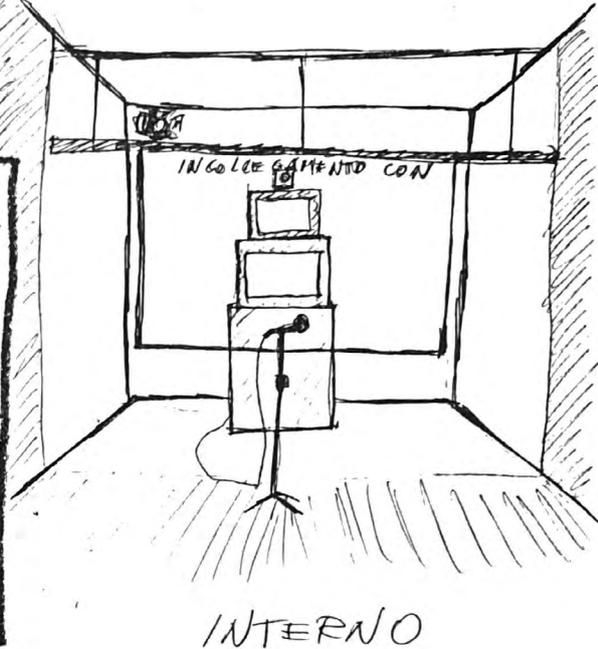
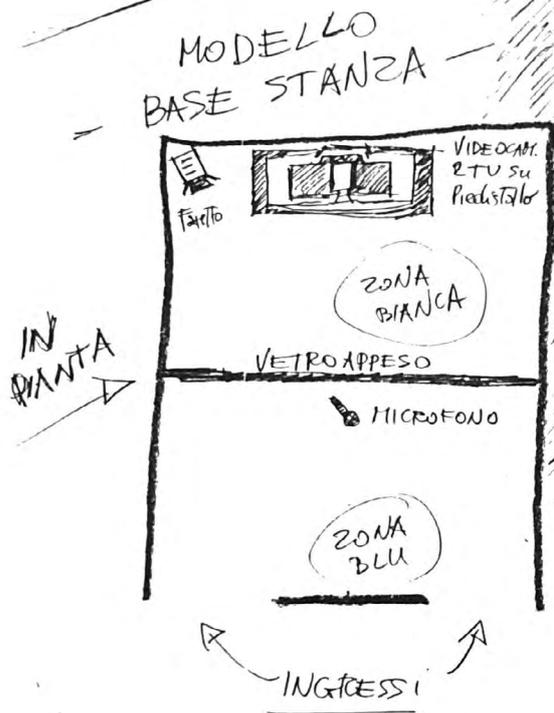
*Sullo schermo di ogni TV è scritta una delle seguenti frasi:

- ALTRO ME
- OLTRE TE
- NON È
- COSÌ PARE

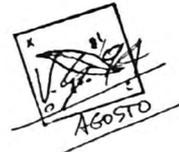


VIDEO
INSTALLAZIONE
INTERATTIVA

"DI-STANZE"
di Giacomo Verde



DUE STANZE VIDEO COLLEGATE
NON TROPPO DISTANTI TRA LORO

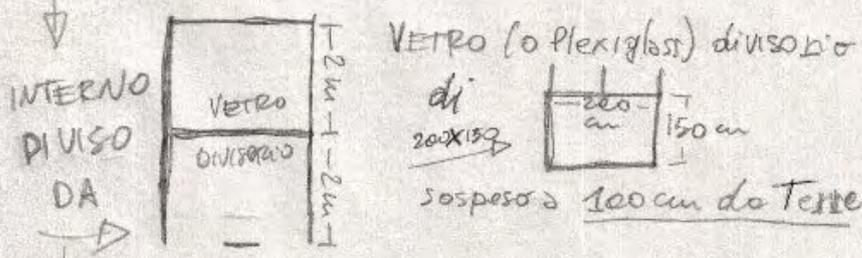
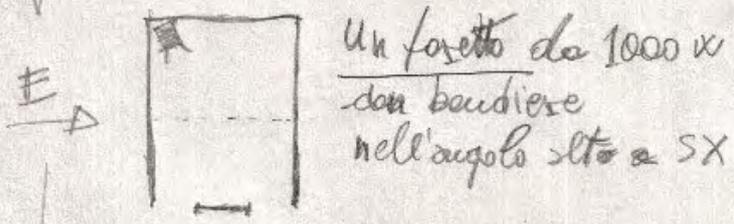
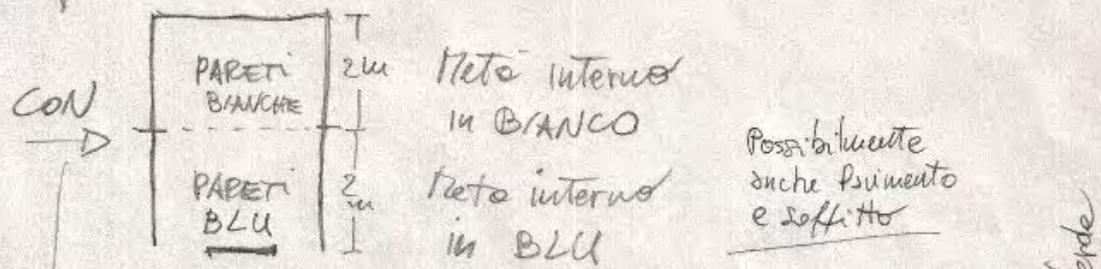
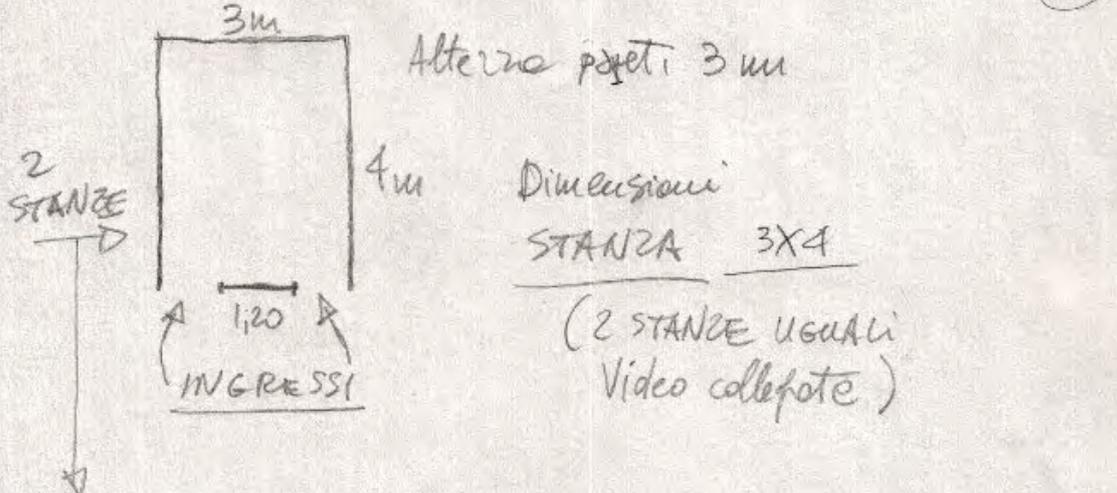


LE VIDEOCAMERE (Sony 5000E 0600E) HANNO ATTIVATO:
 → L'EFFETTO STR3 CHE "FANTASHIRAZA" CHI SI MUOVE;
 → IL TITOLO SOVRAPPRESO IN BASSO ALLO SCHERMO
KINSHASA una e OSLO l'altra.

NEL TV PICCOLO SI VEDE SE STESSI
 NEL TV GRANDE CHI SI TROVA NELL'ALTRA STANZA
 COL MICROFONO SI PARLA CON L'ALTRA STANZA
 SUL VETRO DIVISORIO È SCRITTO: IN COLLEGAMENTO CON:

- All'ingresso delle stanze è scritto STANZA DI TELECOLLEGAMENTO (DI-STANZE)

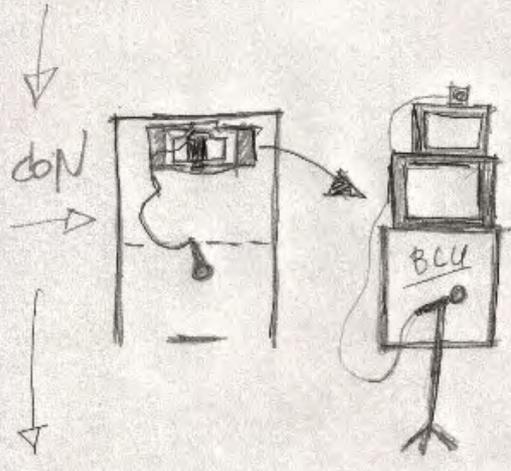
- SCHEDA TECNICA PER LA VIDEOINSTALLAZIONE INTERATTIVA "DI. STANZE" (P.1)



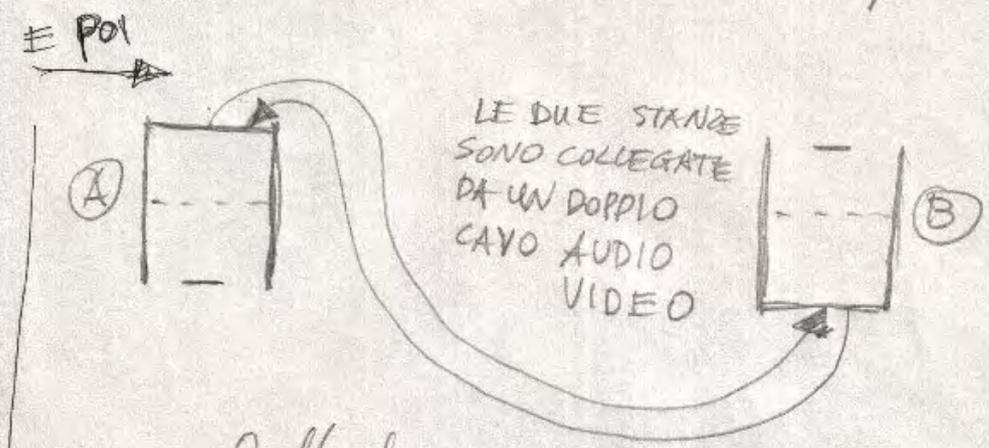
‰

SCHEDA VIDEO INSTALLAZIONE INTERATTIVA
"DI STANZE"

(P2)



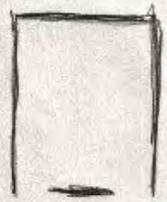
- 1 VideoCamera Sony 5000E
- 1 TVcolor 25' (o 6000E)
- 1 TVcolor 32'
- 1 Piedistallo h 1m. colore BLU
- 1 microfono - collegato alla telecamera
- 1 Asta per microfono



LE DUE STANZE SONO COLLEGATE DA UN DOPPIO CAVO AUDIO VIDEO

- Quello che inquadra la video-camera nella STANZA (A) si vede nel TV piccola della stessa stanza e nel TV GRANDE della STANZA (B),
E VICEVERSA

PER FINIRE



Sull'esterno ogni stanza è BLU e su ogni parete è scritto in BIANCO
STANZA DI TELE COLLEGAMENTO
(DI STANZE)


 Pizzetti Verde

SCHEDA VIDEOINSTALLAZIONE
INTERATTIVA

"DI-STANZE"

LISTA MATERIALI

(P.3)

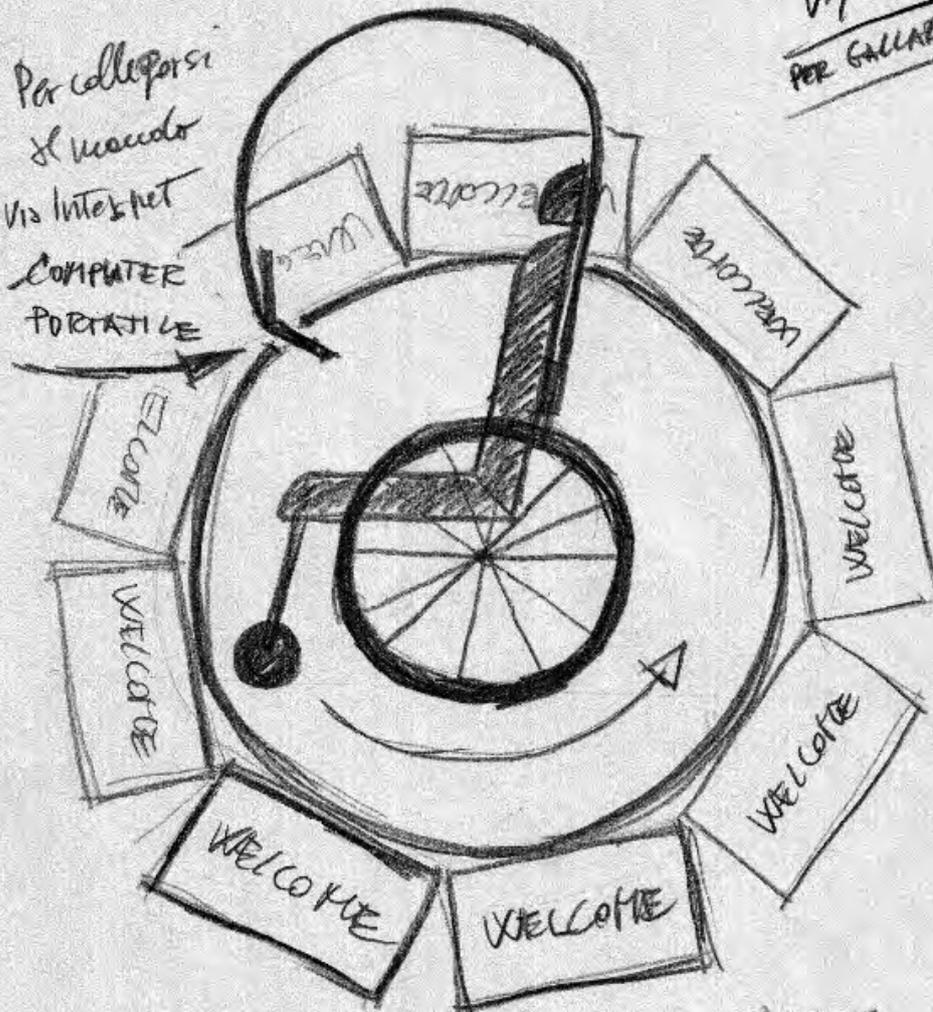
- 2 Ambienti 3x4 h 3m
Interno meta bianco e meta blu
- 2 Faretti 1000W con bandiera
- 2 Vetri (o plexiglass) di 200x150 cm
Sospesi a 1m da terra a meta subriente
- 2 VIDEOCAMERE SONY 5000E (o 6000E)
- 2 TV color da 25" - con ingresso SCART (o A/V)
- 2 TV color da 32" - con ingresso SCART (o A/V)
- 2 sdoppiatori pin jack da mono o stereo per la telecamera
- 2 Cavetti pin Jack - SCART X VideoCamera → TV
- 2 Pictofoni con cavo di almeno 5m x microf. ~~telecamera~~
- 2 Aste da microfono
- 2 Cavi A/V lunghi quanto la distanza tra
i due ambienti X VideoCamera → TV
- Scatole esterne agli Ambienti

Giacomo Verde

REPERTO ANTROPOLOGICO UnO Nove Nove Sette Computer Ause-Fai-da-te

V.G. 97
PER GALLARATE

Per collegarsi
al mondo
via Internet
COMPUTER
PORTATILE



SEDIA A ROTELLE CIRCONDATA
DA TRAPPETINI DI BENVENUTO
QUANDO CI SI SIEDE INIZIA A GRADIRE



**Poltrona-in-mobilcasa
Installazione interattiva**

Giacomo Verde

La nuova Agenzia Immobiliare In-mobilcasa è lieta di presentare al pubblico la sua nuova unità tele-abitativa: *Poltrona-in-mobilcasa*.

Una comodissima poltrona con ruote, in modo da poterla facilmente spostare tra le diverse zone coperte, dotata di un potentissimo minicomputer in grado di tenervi in costante contatto con la rete. Ampia zona Veranda, o Terrazza, con tutte le modalità possibili di telecomunicazione audio e video, segreteria e controllo di accesso. Unico grande Soggiorno con librerie in grado di contenere qualsiasi tipo di intrattenimento interno: dai CD-Rom all'album di foto ricordo, dalle tele-pittura ai video-games ecc. ecc. Una funzionale zona Cucina collegata al più vicini ristoranti con menù personalizzati di primo livello (indicazioni energetico caloriche comprese) e Cassaforte-sportello bancario anti-hanker con consulenza finanziaria permanente. Un'accattivante zona Letto con programmi Relax e Ninna-nanna, scrittura Diario, Sacre Scritture e agenda Cyber-sex programmabile. E infine un'attrezzatissima zona Manutenzione in grado di soddisfare qualsiasi esigenza di cura e pulizia personale e delle attrezzature: dall'Enciclopedia Medica collegata ai soccorsi di turno al manuale *ware* ad assistenza totale, e in omaggio un divergente programma personalizzabile di ginnastica dolce.

Inoltre è possibile avere decorazioni olografiche della poltrona e l'interfaccia vocale a un prezzo davvero imbattibile.

E per gli amanti della tradizione la versione "Due piazze" con collegamenti separabili.

Poltrona-in-mobilcasa: grande quanto il mondo, intima come una poltrona.

**Armchair -
In a Mobilhome
Interactive Installation**

Giacomo Verde

Prototype of a tele-habitation

The new real estate In-mobilhome is delighted to present to the public its new tele-habitation unit:

Armchair - In a Mobilhome.

A very comfortable chair on wheels, in which one can move easily from one covered area to another. It contains an extremely powerful mini-computer capable of keeping you in constant contact with the network.

Ample veranda or terrace, with all possible types of audio and video telecommunication with access control.

Single large living-room with library containing almost every type of internal entertainment; from CD-Roms to photo albums, from tele-painting to videogames etc. etc.

A functional kitchen area linked to the closest restaurants with the highest level of personalized menu (caloric content included) and anti-hanker safe-bank teller with permanent financial advice included.

A beckoning bedroom area with relaxing and lullaby programs, diary writer, sacred writings and programmable Cybersex diary.

Finally, a super-equipped maintenance area able to satisfy any need for personal hygiene/care and equipment, from a medical

encyclopaedia linked to first aid centers to a manual on total assistance and, as a special gift offer, an entertaining program of light exercise.

It is also possible to have holographic decorations and vocal interfaces at an unbeatable price. And for those lovers of tradition, the "Double" version with separable links.

Armchair - In a Mobilhome: as large as the world, as intimate as an armchair.

Installazione interattiva/
Interactive Installation,
Giacomo Verde, Michela Furlan, Theleme, PC Pool., 1995

Hardware/*Hardware*: Acorn RiscPC600
Software/*Software*:

Photodesk, Empire, Paint, Cable News.

Coordinamento e interfaccia grafica/*Graphics interface*:

Giacomo Verde
Poltrona/*Armchair*: Michela Furlan e Milos Fuska

Video/*Video*: Giacomo Verde, Michela Furlan

Supervisione Computer/
Computer Supervisor: PC Pool

Si ringraziano/*Thanks to*: FARAM divisione Grandi Comunità

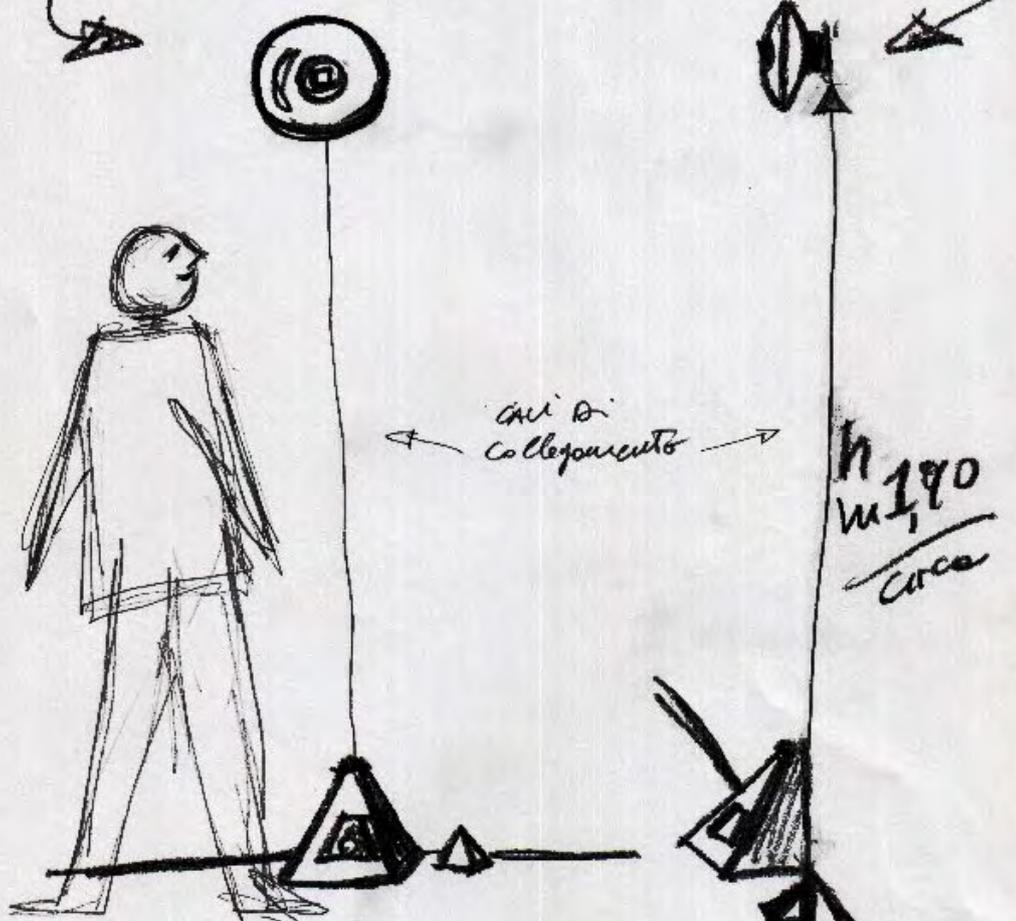
Stefano Di Luzio, OLOGRAM PC Pool

Pierluigi Capucci, Sauro Maragni, Paolo Rossi, Guido Avidano



INSTALLAZIONE
VIDEO "VERO VIRTUALE"

Scatola PIRAMIDE a parete
con mini TV color interna



h
m 1,90
circa

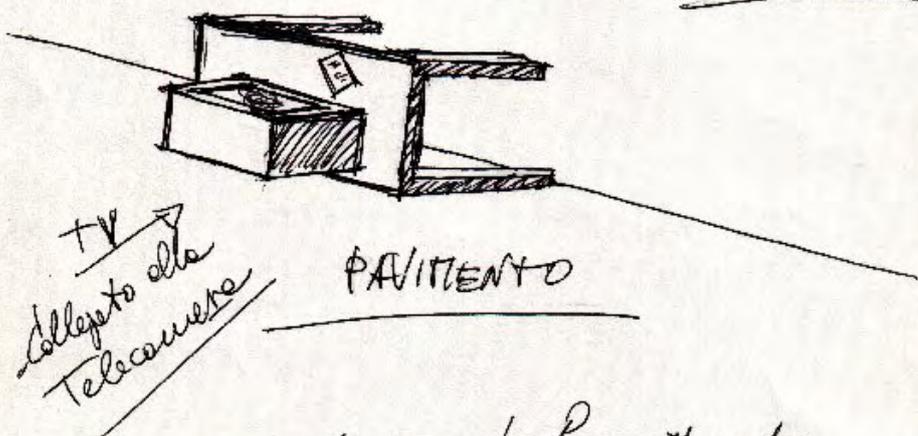
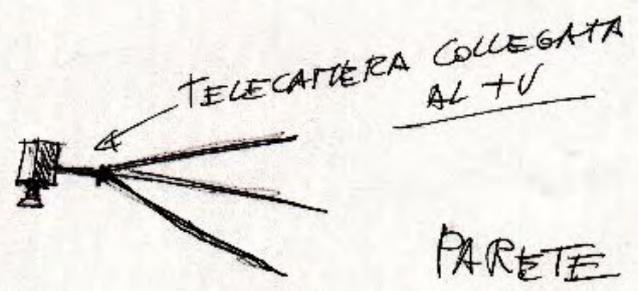
cavi di
collegamento

PIRAMIDE TRONCA
in metallo lucido
con VIDEO CAMERA
collegata al mini TV

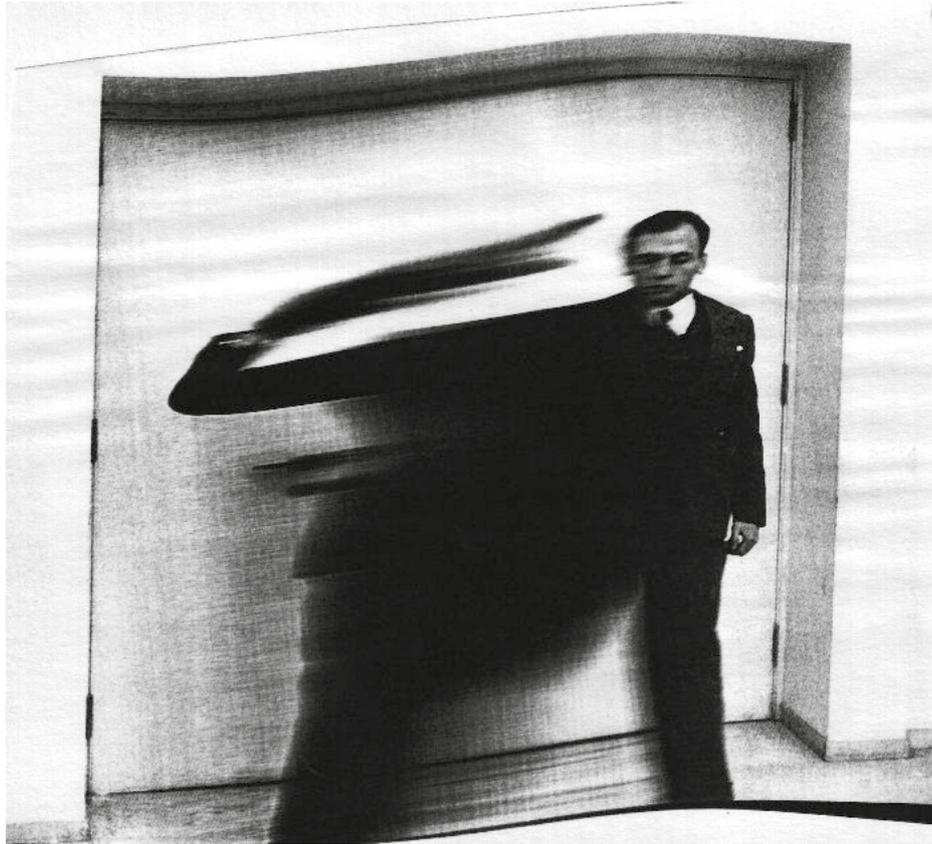


VIDEO INSTALLAZIONE INTERATTIVA
"MINIMO VIRTUALE"

1995
PARCO



- Su un foglio staccato
al tavolo c'è scritto
"FORMA LUMINOSA
MODELLABILE (provate per "credere")

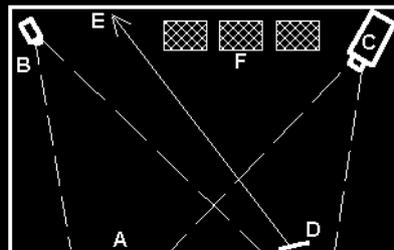


Essere Non Essere

è un'installazione, uno spazio, per riflettere sullo scarto tra la consistenza del proprio essere e la sua rappresentazione in video.

Visione in pianta
della videoinstallazione interattiva

Essere Non Essere



- A: Ingresso B: Videocamera
C: Videoproiettore D: Specchietto
E: Zona con immagine riflessa di chi entra
e scritta "Essere Non Essere"
F: Tre sedie da teatro

Sulla parete di fronte all'ingresso, chi si accinge ad entrare vede la propria ombra riflessa da uno specchio ma con un attimo di ritardo: così può "entrare" in dialogo con la proiezione del proprio simulacro.

Ma il "dialogo" può essere approfondito entrando nella zona "video-proiettata", allungando la mano a sfiorare l'altro se stesso, l'altro essere che si moltiplica all'infinito in un corridoio di quinte virtuali.

Essere Non Essere è l'invito a giocare con la propria immagine e aprire il dubbio su cosa sia essere o cosa sia non essere.

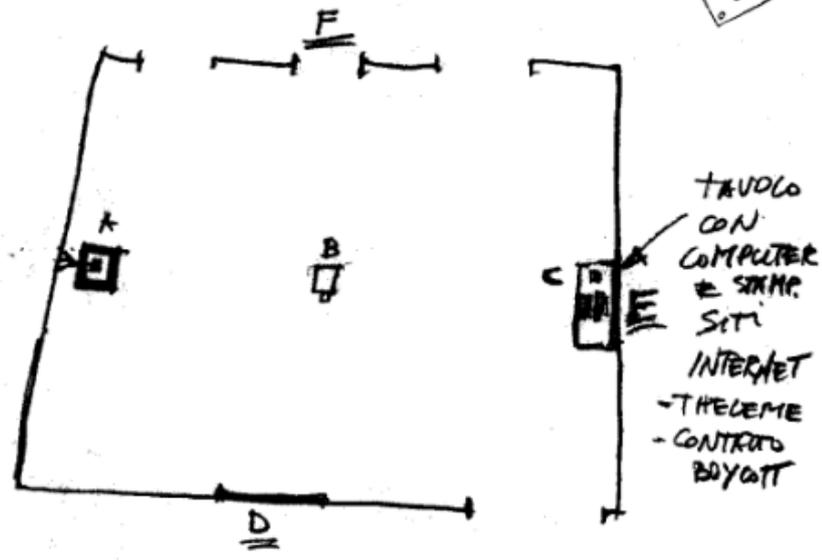
E' più "giusto" sedersi a guardare chi entra in scena, confrontarlo al suo simulacro, o farsi attori giocando con la propria immagine?

O comunque si è attori, personaggi seduti a guardare, per chi da fuori si appresta ad entrare?

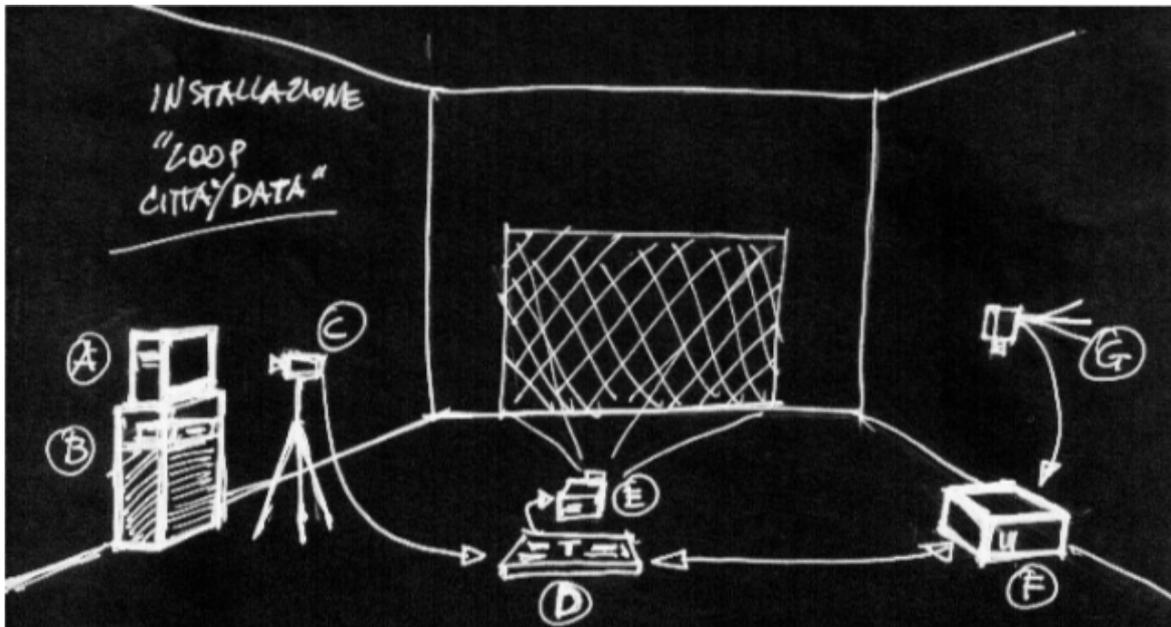
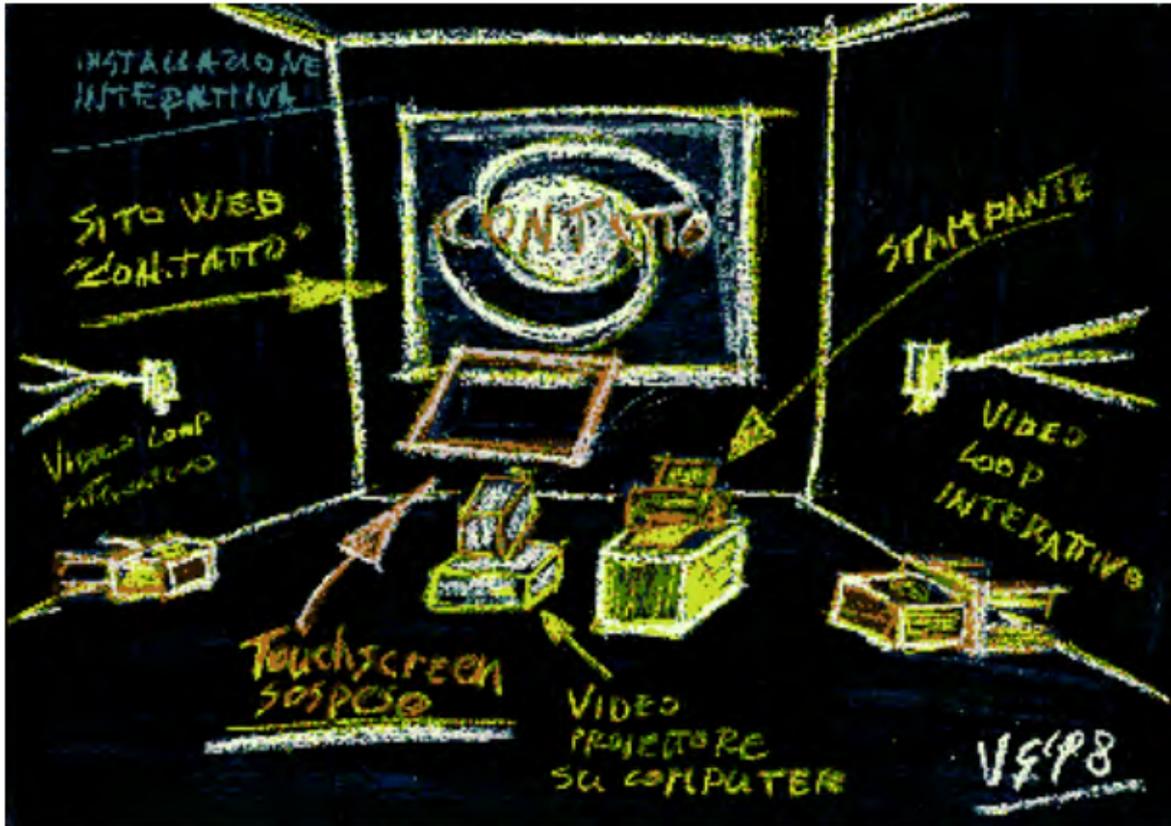
Giacomo Verde
gennaio 1996

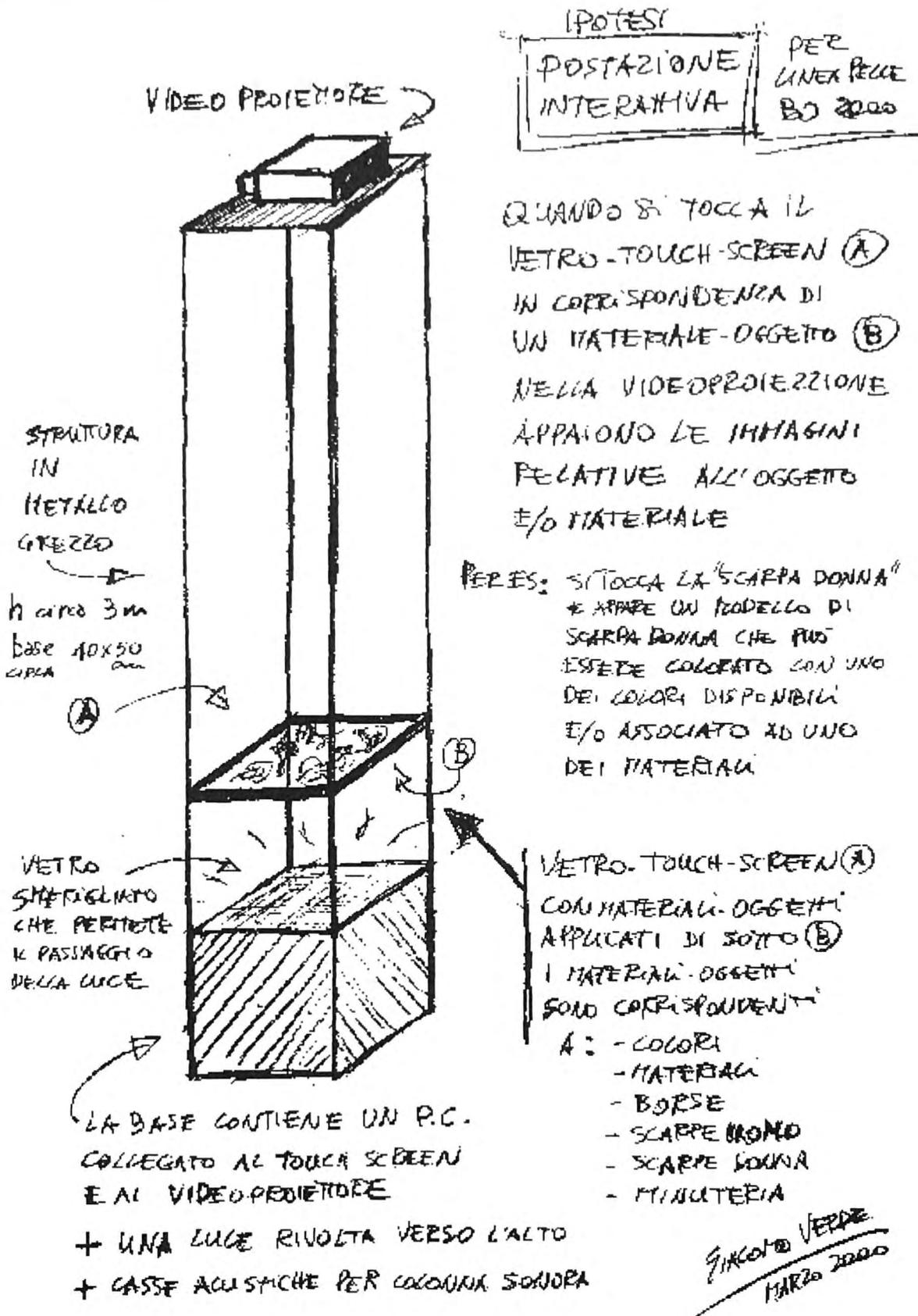
"RIFLESSIONI INTERATTIVE"

PER SPAZIO CLUSTER
di CIVITA CASTELLANA



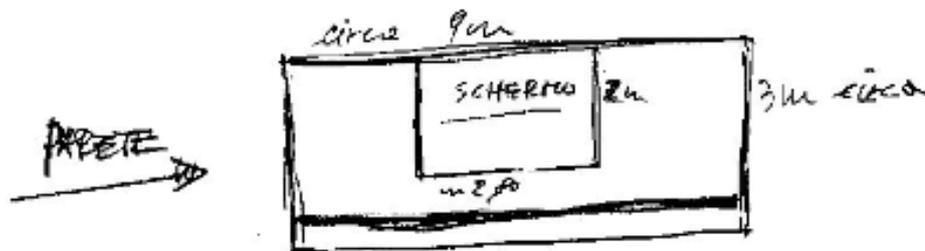
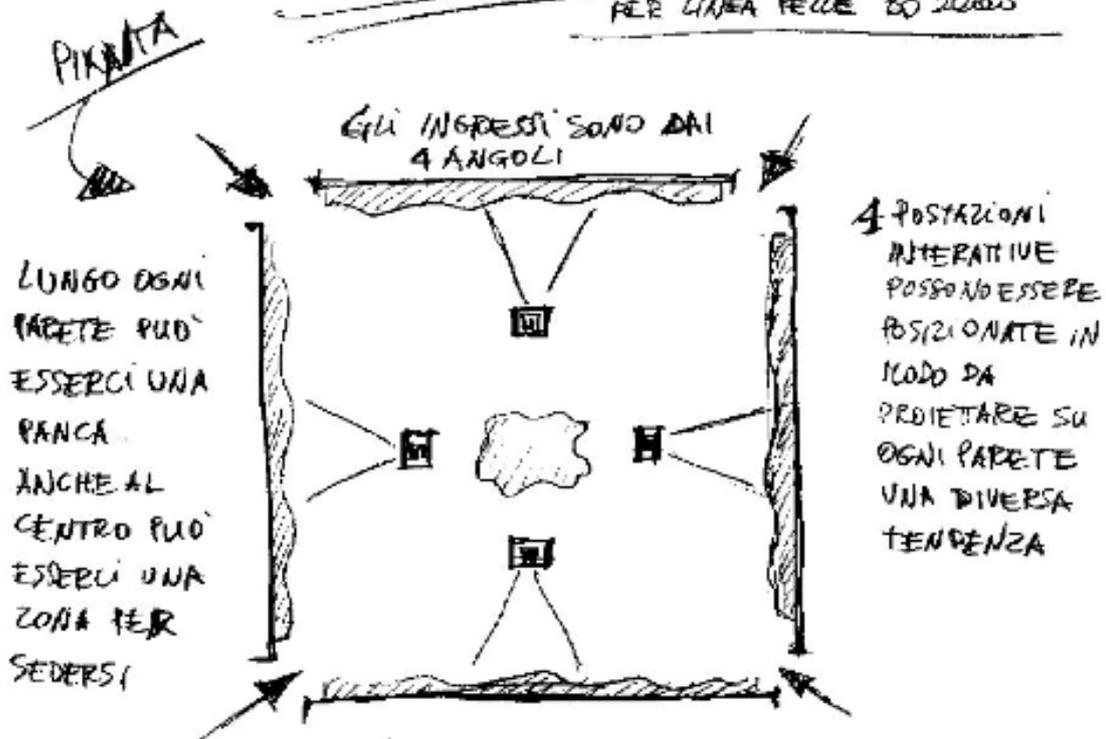
- A → VIDEO LOOP INTERATTIVO COLLEGATO AL
- B → VIDEO PROIETTORE CHE PROIETTA L'IMMAGINE SU PARETE D SU CUI È APPESO UNO SPECCHIO CHE RIPROIETTA SU PARETE E SU CUI C'È UNO SPECCHIO CHE RIPROIETTA L'IMMAGINE FUORI DALLA FINESTRA F





IPOTESI SPAZIO
CON 4 POSTAZIONI INTERATTIVE

PER LINEA PELLE 80 20000



CON UNA PARETE DI 3M DI ALTEZZA
E SE VOGLIANO CHE LE IMMAGINI NON SIANO
TROPPO 'IMPALATE' DAGLI SPETTATORI
POSSIAMO AVERE UNO SCHERMO DI CIRCA 2 X 2,80
AI LATI DX E SX DELLO SCHERMO SI POTREBBERO
PROIETARE I TITOLI DELLA TENDENZA

Giuseppe Verrini
1992

Per una nuova cartografia del reale

Testo base di discussione per l'assemblea svoltasi alla fondazione Mudima di Milano il 14 gennaio 1993.

Che l'orizzonte della modernità si stia ridefinendo è opinione largamente condivisa e, per poco che vi si pensi, esperienza comune che si va consolidando. Se le arti (intese doppiamente, come da sempre dovrebbero essere, come scarto dalla sensorialità consunta e acquisita, e insieme come lenta e faticosa pratica artigianale) hanno qualcosa da dire in questo processo, questo qualcosa non è certo più una pretesa di assolutezza dello sguardo né una mai sopita voglia platonica di dettare al mondo una nuova norma. È semmai una lucida aderenza a questo cammino di cui è difficile scorgere lo sbocco, e insieme una fedeltà al desiderio di dire e di capire, forse non più di rappresentare, certo sempre di raffigurare. Le coordinate della transizione, del transito, sono molteplici, ma ci interessa adesso individuare quella che è più vicina alle nostre storie di ricercatori: ed è quella del rovesciamento del predominio dell'immagine, della tirannia del senso della vista e dell'emergere di una nuova rete di rapporti, più ricca e problematica, del corpo col mondo: una rete che contraddittoriamente e faticosamente, nelle nuove condizioni dell'artificiale pervasivo che ha ristrutturato lo stesso concetto di "esperienza", dimostra almeno potenzialmente di poter rimettere in gioco le potenzialità di tutti i sensi, di voler ricostruire (questa almeno la sfida che vale la pena accettare) un'inserzione totale del corpo dell'uomo nel suo ambiente. Un ambiente che non è certo più l'ambiente "naturale" che dai primordi della specie fino alle origini della rivoluzione industriale ha accompagnato il nostro viaggio nel mondo; è semmai quella "seconda natura" che al nascere della nuova civiltà industriale due secoli, due secoli e mezzo fa, fu sentita comprensibilmente dai romantici come una minaccia e che oggi contiene tanto la prospettiva della catastrofe ecologica planetaria quanto la promessa di una vita più ricca di emozioni e di comunicazione.

La fine della società dell'immagine (e insieme della "società dello spettacolo") deriva paradossalmente dall'ipertrofia dell'immagine, dalla stordente abbondanza di immagini di cui le nuove tecnologie audio e video, analogiche e digitali, hanno riempito la vita e la casa dell'uomo in questo secolo. Certo questa fine non è automatica, non è il prodotto necessario e irrevocabile di un processo storico lineare: molte sono le forze che ad essa si oppongono, gli interessi costituiti, gli abiti culturali, economici e politici cresciuti nella dialettica della società industriale e che sulla vecchia logica ingrassano (o vivacchiano), ma ad essa restano tenacemente abbarbicati. Questo passaggio è solo inscritto nell'ordine delle possibilità, e mai come oggi è interesse e dovere di chi vi crede lavorare perché si realizzi. Le realtà virtuali sono insieme segno e paradigma di questo passaggio, ed è per questo che possono essere assunte a emblema di un tentativo di ridefinizione del ruolo dell'arte e della comunicazione: questo non significa necessariamente una loro assunzione a tecnologia unica o dominante, ma appunto l'indicazione di un orizzonte di concetti e di pratiche. Le realtà virtuali radicalizzano infatti e portano alle estreme conseguenze processi già avviati dall'avvento dell'immagine elettronica e digitale. In primo luogo esse rimettono in gioco una sensorialità a tutto campo, artificializzano non solo il senso della vista, ma quello dell'udito, del tatto, tendenzialmente tutto il corredo genetico di rapporti dell'uomo col mondo: e insieme sembrano promettere concrete realizzazioni di quella sinestesia, di quello scambio fra i sensi tante volte teorizzato (ma praticato in modo ancora così rudimentale, date le limitazioni della tecnologia) dalle avanguardie storiche. Poi promettono una radicale dislocazione del dilemma "riproduzione della realtà/creazione di un mondo fantastico": proprio perché la realtà virtuale consente una riproduzione del reale tendenzialmente fedele fino all'ultima virgola, la "rappresentazione" cessa di essere

un problema centrale, e viene in primo piano il problema delle regole dell'universo fantastico, con tutto il corredo di problemi non solo estetici ma anche etici che tutto questo comporta. In terzo luogo le realtà virtuali alterano radicalmente il rapporto fra autore e fruitore dell'opera. Con esse l'opera non è più conclusa in sé stessa: quella "cooperazione del lettore" (dello spettatore, dell'osservatore) che la semiotica ha anticipato in campo teorico, e diverse esperienze artistiche hanno già concretamente, anche se imperfettamente, praticato come nell'arte programmata), diviene davvero elemento essenziale e costitutivo dell'esperienza estetica. In ultimo le realtà virtuali, estremo prodotto delle tecniche informatiche di simulazione, superano però d'un balzo questo orizzonte e ridefiniscono globalmente le condizioni e le modalità dell'esperienza: esse richiedono perciò una riflessione adeguata della teoria per riformulare il concetto stesso di esperienza e aiutare la pratica a non perdersi in un gioco di infinito raddoppiamento.

In questo quadro risalta la drammatica insufficienza delle pratiche artistiche e critiche tradizionali: anche se a volte il fascino delle battaglie perdute può illudere per un attimo la ragione di trovarsi dalla parte giusta (proprio perché perdente), la sfida dell'universo di immagini-immondizia, della fiera delle volgarità che la morente civiltà di massa ci scarica addosso, non può essere vinta dall'atteggiamento di aristocratico disdegno che riafferma la preminenza della "distanza critica" fra il soggetto e l'oggetto, l'unicità del corpo come centro di gestione e di interpretazione dell'esperienza. L'"aurea regola" della corretta distanza tra il quadro e l'osservatore, la costituzione di un unico e privilegiato punto di fuga come chiave di lettura della prospettiva, non funzionano più quando tutti siamo dentro al quadro, tutti siamo parte del tessuto audiovisivo, del flusso sensoriale che caratterizza l'esperienza contemporanea. Leggere l'opera vuol dire oggi leggere se stessi, come in gigantesco *Las meninas* in cui non solo il pittore, ma anche ogni osservatore stia dentro al quadro. Neppure l'appello all'irriducibilità e alla primarietà dell'esperienza corporea ha più un senso, quando appunto le realtà virtuali ci consentono non solo l'esperienza di innumerevoli altri io virtuali, ma addirittura la contemplazione di un "alter ego", di un sé disincarnato, che realizza (anche in forme laceranti e dolorose) l'esperienza di un corpo disseminato, dislocato, smaterializzato, trasformato in funzionalità senza con questo essere ridotto a un solo senso.

Tutta la nostra pratica, la nostra ricerca di questi anni, dimostra quanto ognuno di noi sia lontano da una glorificazione della tecnologia o dall'illusione che l'elettronica possa restituire un mondo (reale o fittizio) purificato dalle contraddizioni. Tutti noi, in un modo o nell'altro, abbiamo assunto il matrimonio fra l'uomo e la macchina come uno "sporco connubio", come un elemento di spostamento delle contraddizioni, non di pacificazione o di realizzazione di un'utopia impossibile. Nessuno di noi vuole "uscire dal mondo" senza un'operazione di ridefinizione dei rapporti (se non dei confini) tra reale e immaginario. La condizione preliminare per poter iniziare a cartografare questi nuovi territori è certo quella di assumere sino in fondo la materialità (o l'immaterialità) dell'esperienza, la frammentazione del corpo, anche la disumanizzazione: ma senza il compiacimento cinico di chi cerca nella glorificazione dell'esistente un alibi per la propria impotenza; e con la preoccupazione (che crediamo di aver sempre dimostrato) di far marciare parallelamente la ricerca teorica e la pratica comunicativa. Ecco, questa operazione, ambiziosa ma necessaria, di ridefinizione delle categorie e delle pratiche di lettura e di attraversamento del mondo (dei mondi), di ripresa di un legame fra la teoria e la pratica dentro un agire che è sempre più insieme comunicativo e estetico, è quella che proponiamo oggi. Certo si può fallire. Ma fallirà ancora più profondamente chi non ci avrà neppure provato.

Mario Canali (Correnti magnetiche - Pi greco), Antonio Caronia, Gino Di Maggio (Mudima), Antonio Glessi (Giovanotti Mondani Meccanici), Maria Grazia Mattei, Paolo Rosa (Studio azzurro), Giacomo Verde.

GIACOMO VERDE

A METTERE MANO azione di riciclaggio TV ISTRUZIONI PER L'USO – 5 modi per scassare la tv

Dedicato a chi vuole “liberarsi” del proprio apparecchio.

Rischio distruttivo: assoluto.

La televisione è un oggetto intoccabile. Spesso rimane immobile nelle case, di fronte alle sedie e ai divani, lasciando immobili tutti i telespettatori, illudendoli di fare esperienze che in realtà non avvengono. L'unica esperienza reale è quella della passività. La Vista è uno dei sensi più facilmente ingannabile. Quando non si riesce a capire “di cosa si tratta” 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 tra il vedere e il toccare, tra il dire e il fare. Rompere televisori per riciclarne i pezzi in piccole opere creative, che potranno essere continuamente ri-toccate, non è un gesto eroico e risolutivo (troppo complesso è per fortuna il mondo) ma semplicemente un gesto in più a disposizione per fare una esperienza sdrammatizzante e tattile (e chi non l'ha mai sognato?).
Giacomo Verde

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

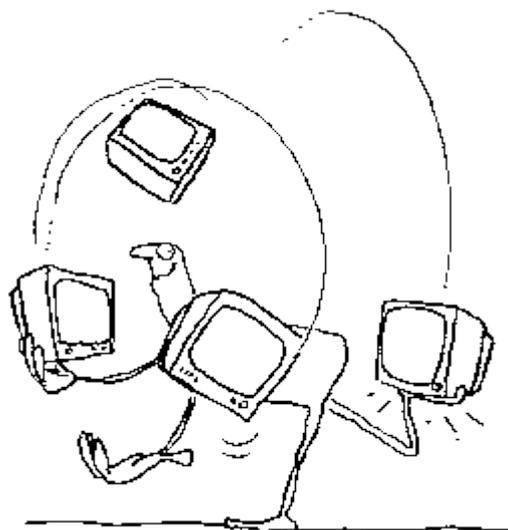
Non abbandonatelo vicino al cassonetto così com'è: non è divertente! Fatelo a pezzi con le vostre mani così vedrete davanti a cosa siete stati seduti per tanto tempo. Meglio se lo fate con qualche amico

==> Materiali necessari:

- * una scatola di cartone dove mettere i pezzi.
- * un telo di nylon di circa 1,5 x 1,5 m. da mettere a terra e sul quale poggerete 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.
- * Fare attenzione alle polveri d'argento che si formano quando si rompe lo schermo: meglio non leccarsi le mani.
- * Il vetro dello schermo non è riciclabile come le bottiglie, quindi non mettetelo nelle campane per il riciclo del vetro ma in una scatola robusta con su scritto “ATTENZIONE VETRO TV”.



==> I 5 modi:

1. S.C.M. (Selvaggio Con Martello): si rompe tutto usando un buon martello, partendo dall'esterno, magari dal vetro dello schermo che si consiglia di colpire nella parte alta in modo che i grossi frammenti di vetro non cadano sulle mani;
2. M.C.A. (Metodico Con Attrezzi): non si tocca quasi niente direttamente con le mani, si usano gli attrezzi iniziando dal retro del tv. è sublime indossando camici bianchi e mascherine;
3. S.C.M.P. (Selvaggio Con Mani e Piedi): non si usano attrezzi; servono scarpe robuste; il tubo catodico viene rotto per ultimo;
4. M.C.M.M. (Metodico Con Mani e Martello): si inizia dal retro facendo tutto con le mani, il martello si usa solo per lo schermo;
5. P.R.C. (Per Riciclo Creativo): è una variante dei metodi 2.M.C.A. e 4.M.C.M.M. e consiste nel mettere in ordine i pezzi in previsione del loro riciclo creativo; si fa attenzione a non rompere la scatola esterna e alla rottura dello schermo del tv-color in modo da non rovinarne l'anima metallica.



==> Procedura comune ad ogni modo (escluso 1.S.C.M.):

- * Togliere la copertura di plastica dietro al televisore. Vedrete le schede, il tubo catodico, i fili ecc. ecc.
- * Noterete un "agglomerato" conico attaccato al culo di vetro dello schermo: non staccatelo subito. Prima tirate fuori le schede, tagliando o strappando i fili che le tengono collegate. Staccate l'altoparlante, la scatoletta della sintonia ecc. ecc. Adesso fate attenzione a staccare «l'agglomerato» cercando di non rompere la punta di vetro.
- * Dopo aver tolto tutte le "interiora elettroniche" è rimasto solo lo schermo-tubo-catodico agganciato alla scatola vuota della tv. Rompete, con un colpo deciso, la punta di vetro sul retro dello schermo: sentirete come un veloce sibilo, è il tubo catodico che si riempie d'aria.
- * Estraiete lo schermo dal mobile forzando o svitando i blocchi posti ad ogni angolo.
- * Adesso potete rompere il tubo catodico. Attenzione ai vetri: sono taglientissimi. Se usate il metodo 5. Per Riciclo Creativo cercate di lasciare intatto lo schermo: rompete solo il retro del tubo catodico. Ma se proprio volete rompere lo schermo colpite col martello uno degli angoli superiori.
- * Se state rompendo un tv a colori scoprirete una "piramide" e una griglia di metallo leggero. Estraiete prima i lati della "piramide" e poi la griglia forzando le molle interne poste su ogni lato: questa è l'anima del tv, finalmente è nelle vostre mani, fatene quello che volete.
- * Rimane la scatola vuota del tv. Potete scassarla a piacimento, dargli fuoco e ballarci attorno
- * Brindate, con quello che volete, alla fine dell'impresa e ai giorni futuri.

Impacchettate i resti in modo che occupino meno spazio possibile e consegnateli al cassonetto, oppure usateli per fare piccole sculture, soprammobili, spillette, ecc. ecc.



GIACOMO VERDE

Installazioni interattive, tv comunitarie, net art, tecnoteatro (1992-2002)

Anna Maria Monteverdi

Giacomo Verde (Cimitile 1956-Lucca 2020), videoartista e tecnoperformer, ha dedicato tutta la vita alla creazione di un'arte sociale, impegnata e partecipata con uso delle tecnologie analogiche, digitali e della rete; Verde è stato un instancabile sperimentatore delle nuove tecnologie, pur privilegiando sempre l'uso di una tecnologia povera, alla portata di tutti, ogni volta reinventata in relazione alle mutate esigenze espressive. Il presente volume segue, a distanza di poco più di un anno, il precedente testo intitolato *Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video (1986-1992)*, pubblicato sempre per Milano University Press. La ricerca è continuata in questo volume che intende mostrare il lavoro dell'artista nel periodo 1992-2002 attraverso materiali preparatori per le opere e le performance interattive che permettono di evidenziare l'importanza del disegno come medium sostanziale del processo creativo tecnologico di Verde.

In copertina: libera composizione di Anna Maria Monteverdi dalla sequenza fotografica di Giacomo Verde *Facce Web*, 2001.

ISBN 97912-5510-061-4 (print)
ISBN 979-12-5510-062-1 (PDF)
ISBN 979-12-5510-063-8 (EPUB)
DOI 10.54103/milanoup.134