

L'attrazione verso il mistero

Intervista ai Giovanotti Mondani Meccanici (Andrea Zingoni, Antonio Glessi e Roberto Davini)

di Enrico Cocuccioni e Valentina Valentini

V.V.: *I percorsi che hanno portato all'uso del video, in mancanza di sedi istituzionali di formazione e informazione, anche per la generazione successiva a quella che si è accostata al nuovo medium nel contesto della stagione rivoluzionaria della Performance art, sono vari e interessanti da indagare. Quale è stato il vostro background e quali istanze avete riversato nelle nuove tecnologie?*

GMM: Ognuno dei componenti dei GMM aveva i suoi personali eroi e maestri, ma i GMM non ne avevano alcuno, lo dicevamo (e lo diciamo) e questo irritava non poco. In altre parole, il background della complessa entità GMM non esiste, prima è stato proiezione dell'immaginario legato al nome e alle nuove tecnologie e dal 1987, anno in cui il gruppo ha cessato di esistere trasformandosi in un progetto di ricerca, si fa e disfa in continuazione a seconda del luogo, della situazione e della persona. Non è un caso che non abbiamo mai trovato nessuno veramente interessato alla globalità del nostro lavoro, a parte Franco Bolelli che non appartiene a nessuna categoria della critica.

Accettammo inizialmente per qualche tempo la definizione di artisti multimediali, fino a quando fu chiaro che quello che artisticamente, eticamente, socialmente, poeticamente e filosoficamente intendevamo noi per multimediale era ben diverso da ciò che si era, o era stato, imposto. "Multimediale" venne eletta come parolina dell'anno nel 1985 (forse già nel 1984 quando si diceva: un artista post-moderno è per forza di cose multimediale e viceversa...) e ancor oggi ottiene sempre ottimi piazzamenti, spodestata in vetta solo da "realtà virtuale". Progetto multimediale diventò allora tutto, dai lanci pubblicitari al teatro di Scaparro, e noi non c'entravamo proprio niente...

Ogni definizione del nostro lavoro ci sembrava inadeguata: rifiutavamo quella di videoartisti o computerartisti o di pionieri tecnologici o di artisti ambientali, rifiutavamo quella di fumettari, quella di modaioli postmoderni che facevano tendenza, odiavamo l'idea di passare per degli esperti della nuova comunicazione o per dei professionisti di qualsiasi tipo. Eravamo degli *backers* dell'immaginario alla ricerca di nuovi paradigmi. Ogni media era quello giusto e ogni posto andava bene per proporre nuovi lavori: discoteche, musei, gallerie, teatri, cinema, festival di tutti i tipi, scogliere, giardini, chiese sconsacrate...

Il primo lavoro dei GMM è un computer fumetto realizzato nel 1983. Antonio Glessi aveva iniziato da poco a disegnare su un Apple II e Andrea Zingoni aveva terminato un racconto lungo dove tre perfidi *cyborg* violentavano l'eroina della storia. Quei teppisti cibernetici, un po' punk, un po' dark, un po' dandy, un po' Qui Quo Qua, si chiamavano Giovanotti Mondani Meccanici. Il nome non ce lo siamo più levati di dosso, ne siamo al tempo stesso demiurghi e schiavi. A volte è piacevole, a volte no. Adesso è abbastanza fuori moda per essere neutro. Il nome ha comunque creato il gruppo prima ancora che questo esistesse. Subito dopo la pubblicazione del "computer-comic" su *Frigidaire*, chi si metteva in contatto con Andrea o con Antonio non cercava mai gli autori del fumetto ma "qualcuno" dei, a quanto sembrava tanti, Giovanotti Mondani Meccanici. Antonio e Andrea non contavano, erano stati privati della loro identità, non erano più soggetti autonomi, il background dei GMM non apparteneva più agli autori ma si confondeva nell'immaginario, e non solo in quello generazionale, di molti.

L'equivoco portava impunità, in pratica ci veniva permesso di fare ciò che volevamo mantenendo

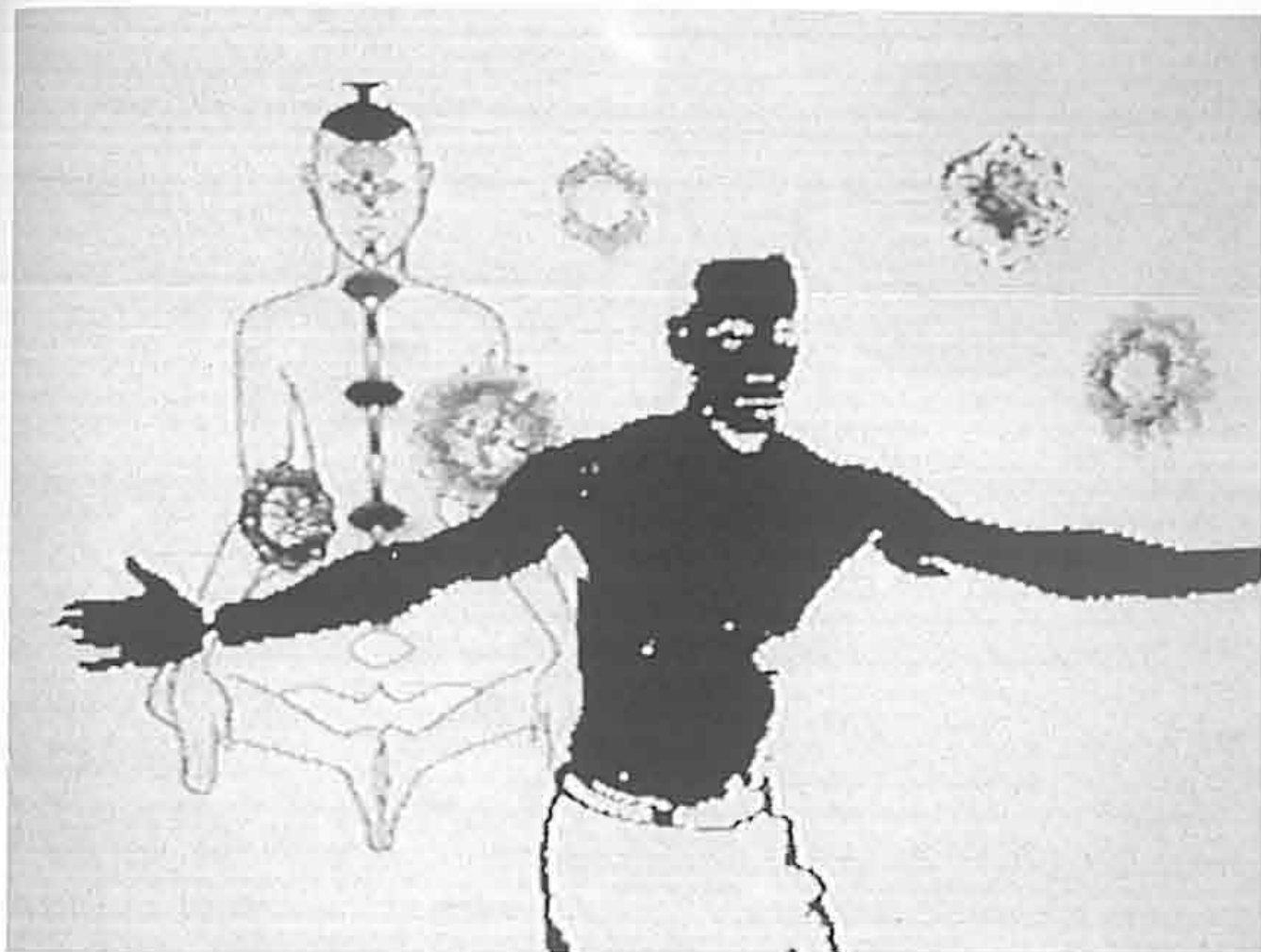
libero ogni processo creativo e produttivo dalle intrusioni esterne. Tutto molto veloce, tutto molto facile. Potevamo dunque spingerci oltre. Le immagini del fumetto erano create elettronicamente sul video e venne spontaneo utilizzarle per quella che era la loro natura. Così Antonio le montò direttamente con l'Apple, Andrea scrisse un delirio che venne recitato (?), registrato e montato nel ministudio di Maurizio Dami alias "Alexander Robotnik", e lo stesso Maurizio compose le musiche della colonna sonora (?) sempre su un Apple II. Riversammo tutto su un supporto magnetico. Era il 1984, avevamo fatto un video destinato a diventare un *cult* (molto, molto eccentrico rispetto alla produzione corrente, tanto che nelle rassegne non sapevano mai dove collocarlo) quasi senza accorgercene e in più il gruppo stava iniziando a nascere davvero. Nei mesi successivi le collaborazioni si estesero via via che attraversavamo discipline diverse. Anche se gli unici GMM a tempo pieno erano (e sono tuttora) Andrea e Antonio, diventammo veramente un gruppo (mai chiuso, sempre pronto a ricercare e ricevere i più diversi stimoli esterni) nel momento in cui arrivarono un'artista visiva dai capelli rosso tiziano, Loretta Mugnai, un filosofo dei virus, Roberto Davini, l'attuale ultramiliardario Marco Paoli e in seguito il "tecnobricoleur" Giancarlo Torri.

Iniziò una ricca stagione, non solo italiana, di performance, happening, video e computer-installazioni, produzioni video di ogni genere, installazioni sonore, dischi, concerti, progetti multimedia, collaborazioni radiofoniche e televisive, teorizzazioni scritte e sconfessioni telefoniche...

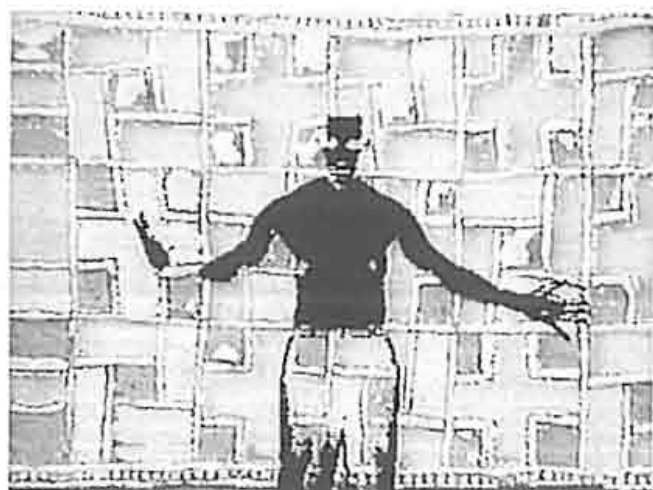
Dall'86 il rapporto col pubblico iniziò a cambiare. I lavori di fiction (compresi i fumetti), le performance, gli happening piano piano diminuirono fin quasi a scomparire. Perdeva senso l'idea stessa di gruppo. La ricerca era la cosa che più ci interessava e non avevamo praticamente più niente da vendere. Nasceva un problema: come fare a vivere e a finanziare le nuove produzioni? Dopo aver perso tempo nella caccia di inesistenti finanziamenti pubblici sull'uso delle nuove tecnologie multimedia (che ottenne il solo scopo di portarci a odiare i francesi che calavano da noi con tanti bei folli progettini finanziati dal loro governo), fondammo una cooperativa di servizi, un osservatorio eclettico sulle nuove forme di comunicazione. Ancora oggi è il nostro sostentamento: video, multivisioni, progetti e allestimenti per grandi spazi espositivi, computer grafica, postproduzione televisiva, didattica ipertestuale, banche dati su supporti ottici, etc. Questo ci permette anche di accedere e impadronirci di nuove tecniche e nuove tecnologie, di trovare luoghi che "funzionano come una palestra". Ad esempio: la computer-installazione *Tecnomaya in Infotown*, presentata nel 1991 al Museo Pecci di Prato, deriva in gran parte dal lavoro fatto dal 1987 al 1990 alla discoteca Tenax di Firenze, dove come *visuals director* Andrea aveva a disposizione dieci fonti tra video e computer che pilotavano trenta monitor — montati su binari appositamente progettati — che ogni settimana venivano gestiti spazialmente come meglio credevamo. Quanto ai visual trasmessi, non avevamo nessun limite, bastava che avessero "tiro", che piacessero, o che almeno nessuno delle migliaia di scatenati protestasse. Era come avere un enorme studio dove testare i lavori, producevi e subito potevi verificare se quel flusso di segnali e quella combinazione spaziale funzionavano o meno. Poi è bastato risolvere un piccolo problema di comunicazione per aggirare l'ostacolo dei generi: non dire al mondo dell'arte che quella era roba che veniva dalla discoteca come prima ai discotecari non era stato detto che quella era arte.

Questo esempio chiarisce l'attuale maniera di operare del progetto di ricerca GMM. Sfruttiamo ancor oggi l'ignoranza, i compartimenti stagni che dividono le singole discipline e le singole tecniche. Non ci interessa la specializzazione se non come il campo estraneo, il luogo di una possibile incursione. La non specializzazione è parte del nostro background personale, insieme al precariato economico. Amiamo da sempre l'agilità, la reattività sotto canestro. Anzi questa metafora sportiva potrebbe essere adottata come il titolo principale del nostro progetto di ricerca: la reattività, l'attenzione verso le ironie entropiche che l'ambiente ci rinvia, potrebbe qualificare il tono emotivo di gran parte del nostro lavoro... ma anche di gran parte delle nostre vite. Una vena di scetticismo accompagna fedelmente questo nostro progetto di ricerca, anzi ne è lo stesso Spirito. Amiamo il fatalismo, l'accettazione del destino ma vogliamo, o meglio ci nutriamo dell'ironia che si nasconde dietro il destino di ogni arte, di ogni tecnica e al fine di ogni uomo.

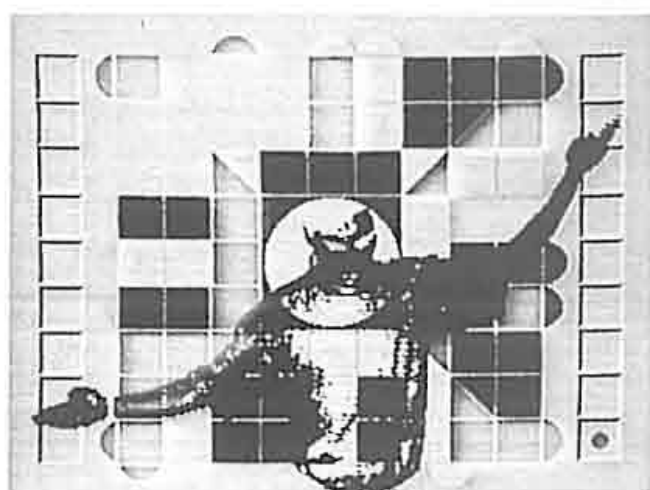
E.C.: Il vostro è un lavoro che potremmo ancora definire "multimediale": non c'è un mezzo o un linguaggio privilegiato ma una pluralità di tecniche e strategie. Si lascia contaminare da tutti i segni della comunicazione a largo raggio, da tutti i fenomeni generazionali o "di tendenza". Eppure cerca, soprattutto negli esiti più recenti, di trovare un ordine riflessivo di tipo quasi mistico, o comunque esplicitamente ispirato alla cultura



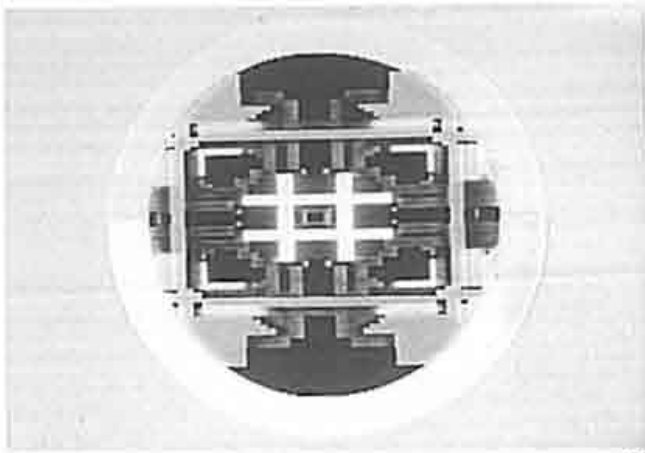
56



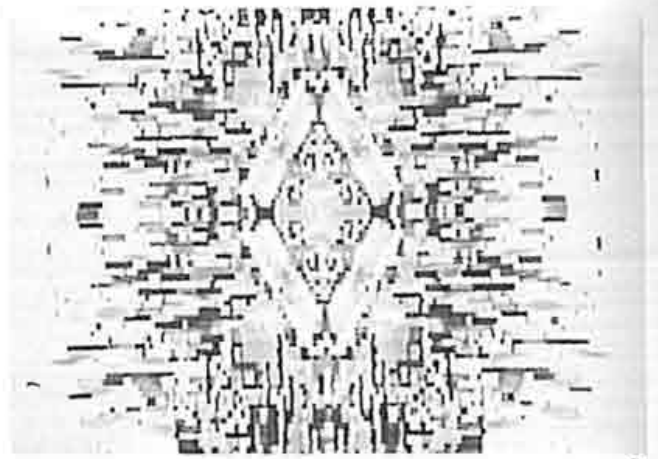
57



58



59



60



61

59-60. Giovanotti Mondani Meccanici, *Electronic Mandala*, 1990.

61. Giovanotti Mondani Meccanici, *Puccini Opera*, 1988.

orientale. Come conciliare volontà d'ascesi ed entropia comunicazionale? Contemplazione e, per così dire, "mondanità meccanica"?

GMM: Il nostro, almeno nelle prospettive generali, non è assolutamente un "lavoro multimediale". È comunque vero che, in prima istanza, non ci interessa ricercare un linguaggio privilegiato e questo perché, da sempre, non vogliamo essere "metafisici", nel senso che non cerchiamo nessun tipo di fondamento e nemmeno nessuna assenza di esso, nessuna forza e nessuna debolezza nell'edificio della realtà (la realtà, ci dicono i filosofi, è da prendere per quello che è). Non si tratta però, in opposizione alla metafisica, di contaminare i linguaggi tra loro (ma più che di linguaggi preferiamo parlare di "tecniche"). Si tratta soltanto di "comunicare". Ci interessa casomai ricercare un "luogo dell'assenza", dove la comunicazione possa sviluppare le proprie possibilità, le proprie presenze. Crediamo nel dialogo e desideriamo piegarci alle sue esigenze. All'inizio della nostra esperienza, l'atteggiamento era già indubbiamente "mistico", ma non come ricerca del contatto immediato con le Realtà Ultime, ma piuttosto come l'attrazione verso il "mistero", verso il lato oscuro della Realtà. Nei nostri primi lavori era fortemente presente la tematica del mistero, che è direttamente connessa con la tematica della comunicazione. Ci è chiaro come, senza quella curiosità verso ciò che non è norma, verso ciò che è inspiegabile, e che è la forza che comanda la comunicazione, non sia possibile scambiare alcuna informazione. Non comunico mai con me stesso, comunico sempre con ciò che non conosco. Il resto è solo conquista e orrore. Non si tratta dunque di far conciliare "volontà d'ascesi" ed "entropia comunicazionale". Si tratta di usare, in generale, i mezzi adatti a costruire quel luogo dello spiazzamento globale che permetta a tutti di comunicare con tutto. Nel nostro caso si tratta di adattare le tecniche alla curiosità verso il mistero. Ci attira il Perturbante, e questo non è, propriamente parlando, lo scopo del mistico ma, piuttosto, lo scopo e l'interesse verso la vita.

E.C.: *L'installazione come spazio dell'interattività: il tema è evidenziato nei lavori recenti dall'adozione di un sistema di "realtà virtuale" che consente allo spettatore di entrare con la propria immagine digitalizzata nel "quadro" e di interagire con la struttura visiva e sonora dell'opera. Questo ripropone un campo già in parte esplorato dalla ricerca artistica. Di quali nuove potenzialità può giovare, secondo voi, questo atteggiamento espressivo, grazie allo sviluppo delle tecniche di "realtà artificiale"?*

GMM: "Realtà virtuale" è oggi una sorta di parola magica che deve forse la sua fortuna più alla suggestione linguistica che riesce a suscitare piuttosto che ad una vera comprensione della tecnologia. Allo stato attuale delle cose si può solo fantasticare su ciò che sarà lo sviluppo delle tecniche di simulazione e interazione. Entro cinque anni saranno certamente disponibili a prezzi accessibili hardware e software capaci di generare ambienti ad un alto grado di fotorealismo e che richiederanno strumenti di collegamento alla macchina meno ingombranti e più maneggevoli degli attuali. È altresì probabile che le aree di applicazione si differenzino in modo sostanziale rispetto agli scopi e alle tecnologie impiegate. L'ambito nel quale stiamo lavorando, quello dei sistemi di video-proiezione basati su un processo di digitalizzazione del segnale (DSP), si sta rapidamente evolvendo in funzione di due fattori: il primo è meramente economico, trattandosi di tecnologia a basso costo e facilmente inseribile in un contesto multimedia abbinato all'uso di personal computer; l'altro è più sottile e legato al rapporto uomo-macchina, alla definizione di un'interfaccia utente che sia la più trasparente possibile e che possa garantire il massimo grado di simmetria nello scambio in/out. La possibilità che un sistema come "Mandala" offre all'utente, anche privo di una minima competenza informatica, di sentirsi parte integrante di una realtà sintetica, generata e guidata dal calcolatore, permette un'esperienza, altrimenti estremamente difficile e per qualcuno quasi impossibile, di identificazione con quel mondo.

Siamo quindi davanti alla grande promessa tecnologica di un allargamento delle possibilità mentali e sensoriali, un'innovazione che decreta la fine della percezione passiva e propone una grande espansione e raffinamento delle facoltà comunicative. All'apprendimento simbolico/rappresentativo tipico della nostra cultura si sostituisce quello sensorio/percettivo, insito nella nostra natura animale, aprendo nuovi spazi di comprensione.

Le potenziali implicazioni derivanti da un nuovo approccio creativo o anche di sola fruizione di opere artistiche abbinata a sistemi di simulazione sono diverse e di non facile soluzione. Da una parte vi è la grande opportunità di poter ricreare una situazione di "realtà artificiale" che il fruitore dell'opera possa immediatamente praticare e vivere dall'interno; in quest'ottica la speranza finale è quella di un sistema capace di ricreare delle condizioni di sufficiente identificazione tali da poter

esplorare quella "realtà" come se fosse vera, ottimizzandone così il potenziale pressoché infinito di comunicazione pluridimensionale. All'opposto, laddove l'utente finale è messo in condizione di poter manipolare direttamente la propria esperienza, per alcuni potrà sorgere il problema di riuscire, nella progettazione dei sistemi, a dare un aspetto per così dire "guidato" alla fruizione dei meno esperti, onde evitare tutta una serie di implicazioni non solo pratiche (perdita di controllo o efficacia del processo), ma anche etiche, quali il rischio di grossolane enfaticizzazioni o la creazione di modelli di esperienze che restino confinate all'interno del sistema, e che non trovino modo di veicolare un messaggio a più ampio respiro.

E.C.: Qualche considerazione per concludere sulla presente stagione artistica e qualche confronto tra la situazione italiana e internazionale. Pensate che esista, nel nostro paese, una cultura mediale intesa non come generico fenomeno di consumo, ma come condizione della ricerca orientata al progetto, aggiornata e diffusa al punto da rendere lavori come il vostro parte di un più generale contesto artistico?

GMM: La situazione italiana e quella internazionale non presentano differenze sostanziali. Al di là degli intenti e delle dichiarazioni, l'arte continua imperterrita a riciclarsi, ad autorappresentarsi, e l'impressione è che nell'ufficialità non stia succedendo niente. Problema vecchio, ma problema rimane.

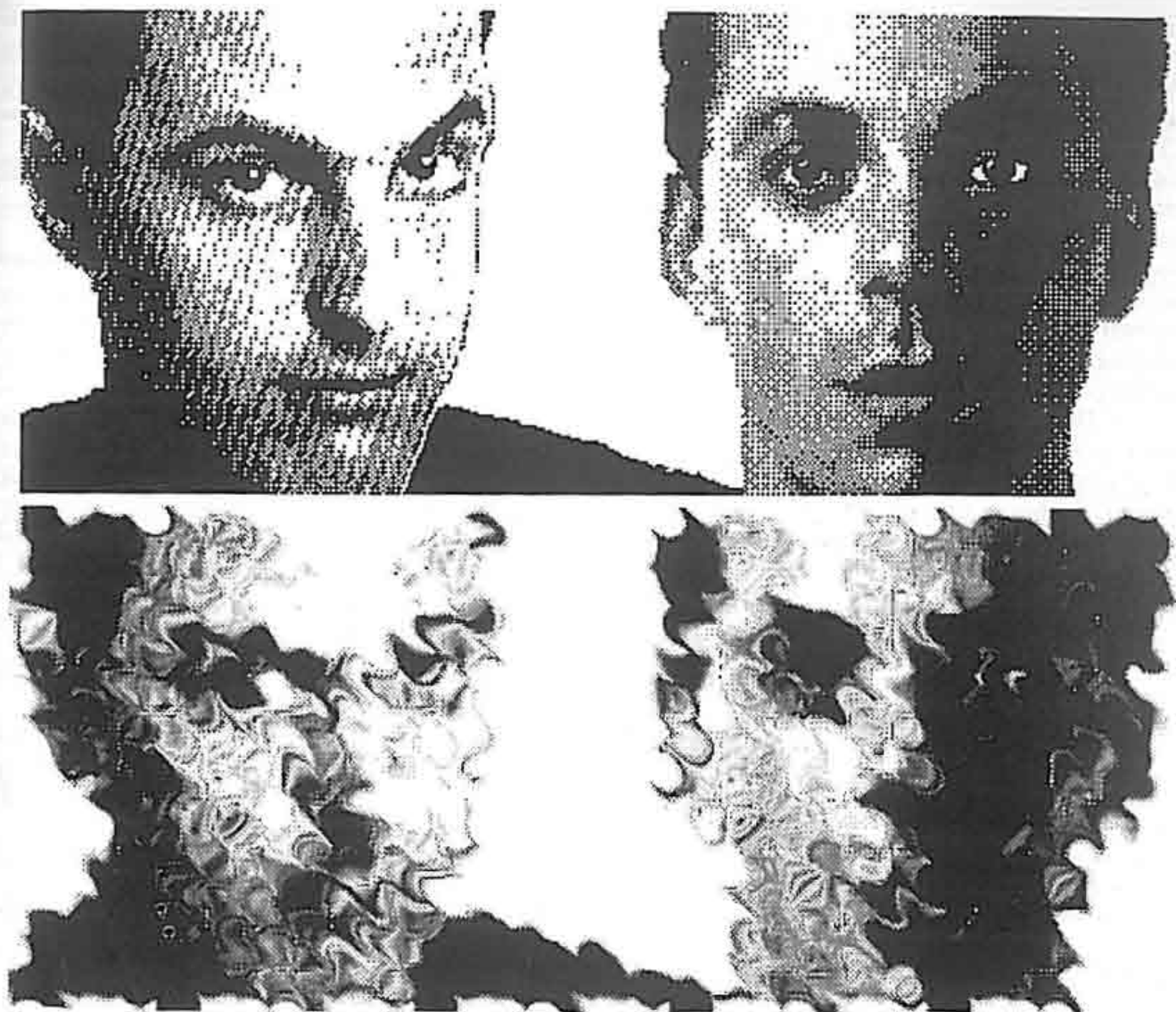
L'arte è, al tempo presente, armonizzata su un sistema artificiale di riferimento che è quello rappresentato da una apparente rete internazionale di connessione tra i musei, le gallerie, le manifestazioni, le rappresentazioni, le critiche, le poetiche... Abbiamo sperimentato questa apparente connettività del sistema arte anche recentemente con l'installazione *Tecnomaya in Infotown*, presentata al Museo Pecci nel '91. In quel caso una delle idee iniziali era di costituire una rete di collegamenti tra vari elementi estranei alla struttura rappresentata dal museo. Ricercavamo una possibile apertura in grado di far comunicare il museo con l'esterno per lo spazio dell'evento, quindi senza nessuna pretesa di modificarne l'intimo suo significato. Pur trovando ampia comprensione e disponibilità da parte dei curatori del museo, ci siamo accorti che le strutture, gli ordini e le linee di demarcazione troppo forti e troppo regolate dai meccanismi di sedimentazione dell'Identità, non amano per definizione il confronto, il vincolo con l'alterità... Non permettono nessuna dinamica comunicazionale, nessuna alchimia con i messaggi "mondani" che si irradiano disordinati e che abbracciano il globo. Messaggi che stanno diventando sempre più carichi di sofferenza e di oscuri presagi.

Paradossalmente possiamo tenere presente da un lato la calma olimpica delle sale di un museo (di qualsiasi indirizzo, con qualsiasi opera esposta) e dall'altro le scene di Guerra e Maledizione che si rincorrono tra i vari notiziari. Il museo, e l'arte in esso, si compiacciono dei propri successi e si dispiacciono dei propri insuccessi mentre il mondo si spara. È questa una lezione morale che insegna molto sulla natura delle strutture chiuse e dei sistemi impermeabili all'ambiente. Le inerzie tra il sistema dell'arte, inteso come intreccio di poetica e di organizzazione, e il mondo condannano il primo all'inefficacia e il secondo alla solitudine. È una situazione che non ha alcun senso in piena guerra civile planetaria. È brutto, molto brutto.

C'è chi si sta ribellando a questo stato di cose, e riteniamo sia necessario tracciare una mappa di possibili collegamenti tra gli artisti che hanno deciso di confrontarsi non con la critica e il mercato, ma che sono alla ricerca di nuovi mondi possibili. Quanto alla cultura mediale, fin dall'inizio degli anni Ottanta ci siamo detti che il problema più grosso che dovevamo affrontare era in generale un problema di alfabetizzazione. L'impressione odierna è che i giochi siano ancora aperti, che non sia possibile fare un bilancio. Le tecnologie vengono usate, spesso sottoutilizzate, quasi sempre non comprese. I nostri lavori appartengono ad un ambito sommerso, non si possono rapportare a categorie predefinite.

V.V.: Intorno al vostro lavoro aleggia un'aria di esaltazione retorica, come se i dispositivi elettronici, il computer, le immagini sintetiche promettessero di per sé una palingenesi, un nuovo mondo di visioni e di magia quale negli scorsi decenni si attribuiva di volta in volta alle droghe, all'Oriente e alle dottrine Zen, o alla politica..., insomma una professione di fede che ha valore di per sé, al di là — sembra — di come venga usata e delle opere che crea.

GMM: La retorica è l'arte del convincimento, della ricerca del consenso. Non ci riconosciamo nella retorica come non ci riconosciamo nella metafisica che, in generale, può essere considerata come



62. Antonio Glessi e Andrea Zingoni di Giovanotti Mondani Meccanici. Autoritratti al computer, 1985-92.

una forma molto specialistica di retorica. Non si tratta di "esaltazione retorica" ma piuttosto di ironia. Esaltazione "ironica" di tutti i dispositivi in maniera da lasciarli aperti alle più svariate interpretazioni e agli usi più differenti. Dietro il culto dell'ironia non si nasconde nessuna esaltazione della tecnica per la tecnica e nemmeno una ricerca della tendenza, della moda e dei media. L'atteggiamento è del tutto diverso: si tratta di seguire "ironicamente" i cosiddetti "fatti".

Nessuna palingenesi dunque, non una ciclica rinascita dopo la morte, ma piuttosto una sotterrianea ricerca ironica della Salvezza. Nuovamente tutto è da correlare al problema della comunicazione, alla Torre di Babele, volendo seguire l'Antico Testamento.

Vogliamo cercare una via d'uscita autonoma rispetto a tutte le divinità, sia tradizionali che moderne. La droga può essere intesa non solo come mero mezzo di distruzione, ma anche come un mezzo per oltrepassare la moda, la tendenza che si è determinata in una realtà data. L'Oriente è un buon compagno di dialogo e non solo un mezzo di evasione o sostituzione della realtà occidentale. Nelle nostre prime computer-installazioni, *Occhi sfuggiti allo spettrografo elettronico inglese* (1984) e *In-A-Gadda-Da-Vida* (1985), il tentativo non era quello della semplice "visione", ossia della ricerca di una esperienza ultima e definitiva (lo stesso genere di impulso che aveva mosso i primi "Figli dei Fiori" negli anni Sessanta e poi i sanyasi di Rajneesh nei Settanta), quanto proprio il modo in cui gli indiani, i colonizzati e i conquistati vedevano i loro conquistatori inglesi. Questo tipo di "visione" è imprescindibile per un possibile dialogo. Ci interessa molto la visione dal punto di vista dell'Altro e questa è, forse, proprio una necessaria questione di fede.

V.V.: A quale campo disciplinare pensate che il vostro lavoro sia pertinente? A quello artistico, scientifico-tecnico? Pensate di contribuire a elaborare un nuovo dizionario? E, dalla vostra prospettiva, quale valenza assume il lavoro artistico?

GMM: La "pertinenza in quanto tale" è l'unico campo di ricerca che ci interessa individuare. Intendiamo rimanere aperti, in sintonia con tutte le pertinenze, con tutte le curiosità che si rivelano all'orizzonte. Non intendiamo elaborare alcun dizionario, bensì soltanto scoprirlo. Pensiamo che il "dizionario in quanto tale" è comunque più povero della realtà che intende descrivere. Ma oltre a questo vogliamo qualificare un genere superiore e primitivo di pertinenza, un campo libero da pregiudizi riguardo alle singole e relative rilevanze. In certi filosofi, come Schopenhauer e, per certi aspetti, Wittgenstein, la visione scientifica del mondo e quella artistica ci sembrano convergere. Vi è la necessità etica che si prova di fronte alla contemplazione del sublime. L'artista è colui che rispecchia la bellezza del mondo e conseguentemente ne rivela l'intimo senso etico. Molto spesso questo momento coincide con il silenzio della coscienza, con l'acquietarsi delle individualità, con il riconoscere nella perfezione della creazione artistica la stessa oggettiva finalità che rende la Natura perfetta quando viene descritta con occhio curioso sebbene scientifico. D'altra parte, sul versante della scienza, nella riflessione che accompagna l'osservazione della realtà, la serrata argomentazione che premette e conferma le leggi che concatenano i fatti studiati, scaturisce e/o si convalida all'improvviso in immagini significative per merito unicamente della loro sconvolgente bellezza. Ad esempio, la teoria darwiniana dell'evoluzione della specie fu anticipata dalla visione psichedelica di Wallace. Questi, mentre errava con occhio curioso nella foresta tropicale di Ternate in Indonesia, ebbe un attacco di febbre malarica: durante il delirio scoprì il meccanismo della selezione naturale e ne sperimentò l'ineffabile bellezza. Oppure la descrizione di certe proprietà della matematica di Mandelbrot, che conduce alle immagini misteriose e reali della severa bellezza frattalica. Insomma, non pensiamo si possa prescindere dalla dimensione affettiva della conoscenza, poiché i prodotti del pensiero nascono nel luogo del sogno, anche quando il risultato è una novità scientifica che trasforma la nostra immagine del mondo. Ilya Prigogine, premio Nobel per la Fisica, ha proposto che conoscenza umanistica e scientifica, superate le antiche divisioni, instaurino una consapevole e feconda alleanza. I punti di vista su ciò che è mondo possono comunicare e collaborare solo se si mantengono aperti. Intendiamo ricercare queste possibili aperture e queste nuove alleanze? Pensiamo che ognuno di noi, con i mezzi a sua disposizione, debba provarci.

giugno 1992