

GIACOMO VERDE

Attraversamenti tra teatro e video
(1992-1986)



Anna Monteverdi, Flavia Dalila D'Amico, Vincenzo Sansone

GIACOMO VERDE
Attraversamenti
tra teatro e video (1992-1986)

Anna Monteverdi, Flavia Dalila D'Amico, Vincenzo Sansone

Milano University Press

Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video (1992-1986) / Anna Maria Monteverdi, Flavia Dalila D'Amico, Vincenzo Sansone. Milano: Milano University Press, 2022.

ISBN 979-12-80325-44-0 (print)

ISBN 979-12-80325-48-8 (PDF)

ISBN 979-12-80325-50-1 (EPUB)

DOI 10.54103/milanoup.69

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/>

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

© Gli autori per il testo, 2022

© 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)

In copertina: libera composizione di Anna Maria Monteverdi e Valentino Albini dai quadri di Giacomo Verde per *Opera d'arte video* (1991).

Le fotografie dell'Archivio Giacomo Verde, sono state concesse da Tommaso Verde e dall'Associazione Dada Boom di Viareggio, a cui vanno i ringraziamenti degli autori.

La documentazione fotografica presente nella Sezione Disegni del volume è stata realizzata da Valentino Albini, fotografo del Dipartimento Beni Culturali e Ambientali.

Indice

Not'Azione editoriale, <i>di Anna Maria Monteverdi</i>	9
I – Frantum'Azioni e Gemm'Azioni tra video e teatro. L'est-etica politico-poetica di Giacomo Verde <i>di Anna Maria Monteverdi</i>	19
Il teatro prima del video	20
U-tape: <i>U</i> significa underground e <i>tape</i> nastro magnetico. La videoarte di Giacomo Verde (1983-1988)	28
Videoinstallazioni (1992-1986). Gemmazioni e germinazioni TV	36
TV Domestico	42
Teleracconto	47
Bibliografia	49
II – Attraversamenti: le ultrascene di Giacomo Verde <i>di Flavia Dalila D'Amico</i>	51
Per un'est-etica antica-t-astro-fica	53
Questa NON è una noce. Sul rapporto realtà e immagine	57
Sconfina-menti disciplinari relazionali	62
Appunti sul corpo	67
III – L'invenzione del Teleracconto e i suoi doppi <i>di Vincenzo Sansone</i>	73
Da RI-: <i>immagini d'eco</i> ai video-fondali: i primi figli del teleracconto	89
I tanti figli del teleracconto	95
Bibliografia	105
Videografia	106
IV - Testimonianze	
Giacomo Verde, attivista ultrascenico, <i>di Renzo Boldrini</i>	107
Pensieri sparsi di una tele-raccontatrice, <i>di Vania Pucci</i>	113
V – Sezione Disegni	
Giacomo Verde. Videoinstallazioni: disegni 1992-1986 – Nota <i>di Anna Maria Monteverdi</i>	119
Progetti videoinstallazioni di Giacomo Verde - Aprile 1992-Giugno 1986	125

II – Attraversamenti: le ultrascene di Giacomo Verde

Flavia Dalila D'Amico

Il catalogo delle videoinstallazioni editato da Giacomo Verde contiene trentaquattro progetti più quattro installazioni che vanno a comporre *Le Stanze della pietra del cielo* (1988). Questa ricca documentazione è un viaggio a ritroso dal 1992, con il progetto *An.T.V.rus(h)*, al 1986 con *Video-totem est-etica antica-t-astro-fica* presentato a Videoset '86, la mostra annuale di videosculture e videoinstallazioni del Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara.

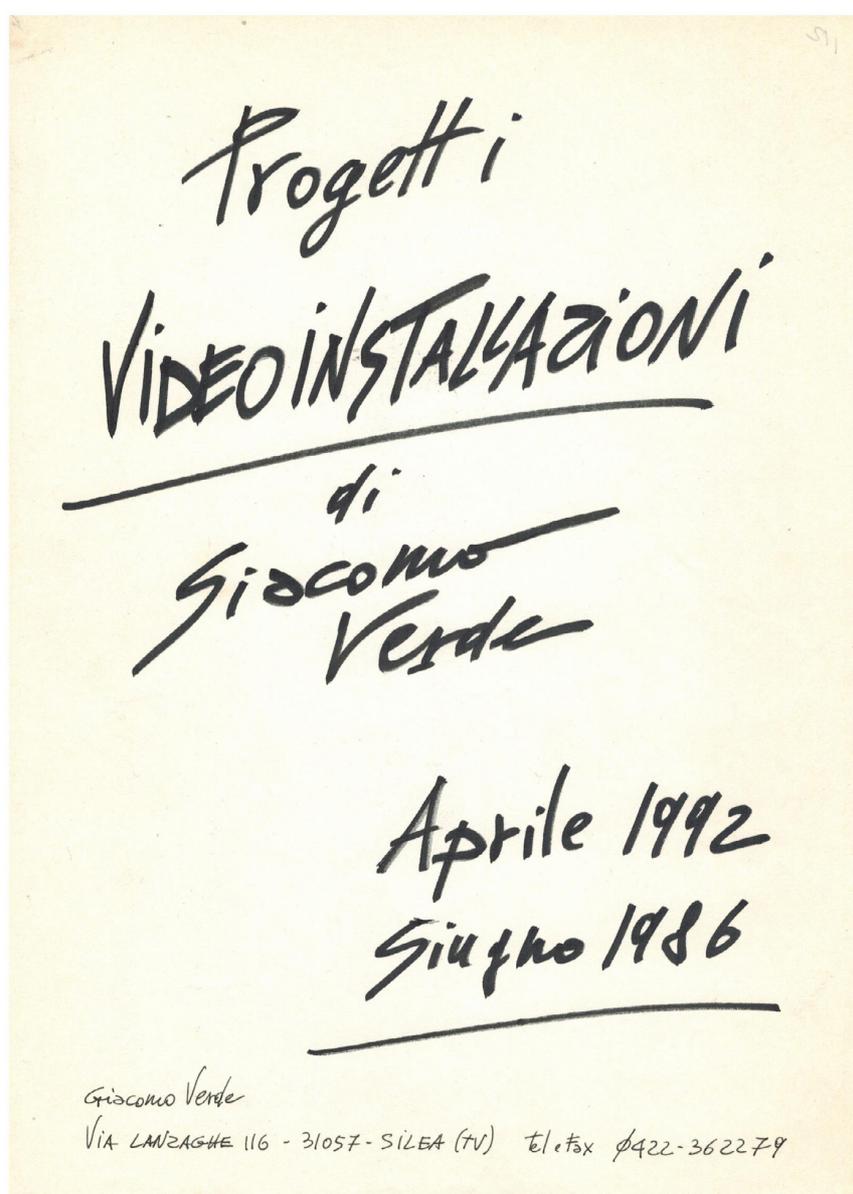


Fig. 2.0 Cover presentazione. Vedi Sezione Verdi.

Nel primo capitolo di questo volume Anna Maria Monteverdi ha ben inquadrato il decennio storico in cui si situano tali sperimentazioni tecnologiche, quello che in questa sezione ci preme esaltare è la natura interdisciplinare e concettuale che le attraversa. Innanzitutto, è importante notare che il corpus raggruppato dall'artista è articolato per insiemi progettuali. Partendo dal 1986, le prime videoinstallazioni sembrano caratterizzarsi per una commistione di materiali tecnologici e organici: *Video-totem est-etica antica-t-astro-fica* (1986), *Col-Tv'azione* (1987), *Danz'archetipica* (1987), *Attraver'sementi* (1988), l'ultima delle quali consta di tre videoinstallazioni. Segue il progetto *Le Stanze della pietra del cielo*, pensato per il Festival POW (Premio Opera Video Videoteatro) di Narni, ideato da Carlo Infante, che è composto da quattro installazioni: *Habitat degli avi*, *Trasmutazione*, *Totem paleo-est-etico*, *Piano della divin'azione*. Infine, un ultimo gruppo è costituito dalle "cinque installazioni povere per il teatro di Ossero", Treviso (1988-89) ovvero: *Austr-ali-a*, *Il Signore o Re-sistente*, *Animale*, *TV Domestico*. Tutte queste opere sono il sintomo di un interesse da parte dell'artista per la teoria matematica delle catastrofi di Renè Thom.

Dal 1989 si apre una seconda fase, potremmo dire, che porta l'artista a sondare il rapporto tra realtà e immagine con: il progetto *Teleracconto* (1989-91) presentato attraverso sei situazioni narrative; *Telecattedra* (1989), che potrebbe essere considerata un'anticipazione del *Teleracconto*, e *Artifici* (1989). Dal 1990 Giacomo Verde inaugura un ulteriore ciclo di ricerca sulla relazione tra pittura, scultura e televisione con un progetto "attorno al quattro", costituito da tre videosculture e due videoinstallazioni, alcune delle quali introdotte da una performance: *Rivel'Azione* (1989), *A 'sdrubali* (1989) progettata per la Galleria Gregoriana di Roma ed esposta al Festival Pow di Narni, *Dell'immaginazione* (1990), *Incorpor'azione* (1990), *Post'azione di richiamo* (1990).

A questo gruppo di opere si potrebbero aggiungere quelle successive, realizzate tra il 1990 e il 1991, ovvero quattro videoinstallazioni focalizzate sulla "Tele-pittura", cioè sul rapporto tra arte e cronaca, creatività astratta e notizie di guerra: *17 Wart' 91*, installazione realizzata per il Festival Pow e composta dal video *Fine Fine Millennio* e opere pittoriche; *Variazioni cromatiche da Fine Fine millennio*; *Senza cognizione*, un'installazione che trasmette immagini di Mario Schifano nell'atto di dipingere a Piazza S.S. Annunciata di Firenze; *Per Stati D'animo*, installazione dedicata al trittico di Boccioni. Il catalogo prosegue con: *Theatre of Hybrid Automata dei Vasulka* (1991), progetto costituito da tre opere: *Inter-media-lude*, *Casa Larsen*, *Video Pozzo*, che potrebbe essere considerato alla base delle riflessioni sull'interattività del decennio successivo, specialmente per quel che concerne il rapporto tra corpi e interfacce medialità. Infine, chiudono questo viaggio a ritroso nel tempo *Ingannam'enti* (1991) e il Progetto *An.T.V.rus(b)* del 1992, entrambi tentativi di riflessione critica sull'addomesticamento percettivo esercitato dal medium televisivo. Mediante queste produzioni, l'artista tenta di ribaltare quelle logiche che veicolano le macchine come pervasive e mistificanti, cercando di dimostrare quanto, piuttosto, tali proprietà non siano insite nei mezzi, ma derivanti dall'utilizzo che se ne fa.

I nuclei tematici che attraversano il decennio, raccontato per schizzi e parole dall'artista, possono essere considerati come sviluppi successivi di un medesimo programma d'azione: la "sgrammatizzazione" delle indicazioni che soggiacciono all'utilizzo delle tecnologie per l'elaborazione di nuovi rituali collettivi e consapevoli. Nel rifiutare le "istruzioni per l'uso" suggerite dalle industrie tecnologiche, Giacomo Verde dispiega infatti un programma politico, oltre che artistico, mostrando una modalità alternativa di raccontare il mondo insieme a una diversa possibilità di immaginarlo. Un approccio all'arte etico oltre che estetico, il quale trova la sua ragione d'essere nel tentativo di responsabilizzare e attivare il proprio destinatario dinanzi allo sterminato ventaglio di possibilità che si propagano - in maniera rizomatica - dalle regole di condotta fornitegli dalla propria cultura e dalle istruzioni d'uso inglobate nei mezzi tecnologici.

È in questa cartografia di questioni che vanno inquadrare le videoinstallazioni dell'artista realizzate tra giugno 1986 e aprile 1992. Tutti i progetti qui raccolti sono ampiamente e dettagliatamente

spiegati da Giacomo Verde, il quale arricchisce le schede tecniche e i bozzetti delle installazioni con premesse storiche, rimandi concettuali, pensieri personali. L'analisi che qui si propone, dunque, più che affondare lo sguardo su ogni singolo progetto, tenta di tracciare delle connessioni al fine di fornire una mappa del pensiero che le muove, per meglio mettere in luce la carica sovversiva che caratterizza la prassi e la po-etica di Giacomo Verde.

Nel catalogo qui esaminato, l'artista contrassegna con un asterisco i progetti realizzati (diciotto in tutto) e con il simbolo “+” quelli che contemplano una performance. È proprio questo piccolo simbolo ad attirare la nostra attenzione, poiché emblematico dell'irriducibile pratica dell'artista. Un “+” che rimanda a eccessi delle forme, a continui tentativi di superare steccati rigidi, ad addizioni e accumulazioni di relazioni, saperi e tecniche. Ripercorrere a ritroso la pratica artistica di Giacomo Verde significa, infatti, scontrarsi con una topografia di “attraversamenti”: di generi, formati, tecniche, tecnologie, collaborazioni con gruppi e artisti. Una mappa espansa di azioni e “rel'azioni” che, dalla fine degli anni '70 alle soglie degli anni '20 del nuovo millennio, delinea una figura artistica poliedrica, complessa, dissidente e impegnata sul solco tra arte e attivismo. Si è scelto di concentrare l'attenzione proprio sulle produzioni marcate da questo piccolo simbolo “+” come *Col-Tv-Azione* (1987), *Rivel'azione* (1989), *Inganna-menti* (1991), cui aggiungiamo *Chi pecora si fa il lupo se lo mangia* (1988), *Telecattedra* (1989), *Incorpor'azione* (1990) e *Theatre of Hybrid Automata dei Vasulka* (1991). Di questi progetti, alcuni non sono mai stati realizzati, mentre *Chi pecora si fa il lupo se lo mangia* non figura nella lista dell'artista, ma confluisce in questo corpus di analisi perché ritenuta emblematica, non solo in quanto testimonia una delle numerose relazioni intessute da Giacomo Verde negli anni Ottanta, quella, cioè, con la compagnia patavina Tam Teatromusica, ma soprattutto per la peculiare caratteristica di “frantumazione di generi” di cui qui si vuol tenere conto. In uno splendido testo del 1994, lo stesso scriveva:

Raccontare i miei anni Ottanta è raccontare pezzi di storia di tanti gruppi, tanti nomi, è il racconto di un viaggio attraverso diversi “generi” teatrali con l'illusione di trovare il genere artistico con la A maiuscola per poi comprendere, all'inizio di questi anni '90, che proprio questo girovagare tra generi era, ed è, il mio “Genere” [...] Non è un caso se adesso mi ritrovo a teorizzare questa scelta di “marginalità” non come fuga o alternativa, ma come dato di fatto originale, autofondante di una nuova sensibilità che ha realmente superato le barriere imposte dall'ufficialità e dal mercato artistico, e che può autonomarsi - darsi un nome - non in relazione a qualche altra arte, ma solo per sé stessa. Per ora la chiamo “arte ultrascenica” (Verde 1994: 137).

Seguendo le stesse parole dell'artista, il simbolo “+” è dunque un “ultra”, un surplus che si sovrappone, spostandoli, ai linguaggi, alle categorie, alle regole.

Per un'est-etica antica-t-astro-fica

Nel presentare il primo progetto del 1986, *Video-totem est-etica antica-t-astro-fica*, l'artista ci informa di essere affascinato dal libro di Renè Thom (1972) *Stabilità strutturale e morfogenesi*, dove viene illustrata la teoria matematica delle catastrofi. L'installazione, infatti, si costituisce come un primo tassello del progetto di ricerca per un'estetica anticatastrofica o della catastrofe. Nel volume di Thom, spiega l'artista nell'introdurre il progetto, «i passaggi tra una forma e l'altra avvengono per salti catastrofici e con una discontinuità che i modelli matematici tradizionali non sanno rappresentare e spiegare» (Verde 1986). Ribaltando il valore della catastrofe, si giustifica il superamento del conflitto positivo-negativo a favore di un nuovo “positivismo costruttivo”. Questo slancio al ribaltamento delle logiche potremmo dire si qualifichi come impronta vitale di quello che sarà tutto il percorso artistico di Giacomo Verde, volto alla ricerca di un'arte che sappia spogliarsi dall'aura

elitaria di cui è stata investita per secoli, per divenire spazio generatore di creatività condivisa, luogo percorribile da chiunque e in qualsiasi direzione, affinché si possa recuperare la sua prerogativa essenziale, quella cioè di essere, prima di ogni cosa, una necessità umana. In un libricino dedicato alla creatività, il filosofo Emilio Garroni scrive:

Il maschio del pesce gioiello raccoglie con la bocca i piccoli che si trovano fuori dalla tana e li riporta al loro posto. Accade però che questo schema comportamentale e istintivo sia contraddetto da impreviste contingenze. Cosa succede infatti se il pesce gioiello si trovi contemporaneamente con la bocca piena di cibo dinanzi al proprio piccolo fuori dalla tana? Un modello esplicativo esclusivamente meccanico avrebbe previsto una paralisi comportamentale o la soppressione di una delle due pulsioni. Il pesce gioiello invece rimane immobile senza masticare e risolve il conflitto deponendo il piccolo ed il cibo sul fondo della vasca e dopo aver finito di nutrirsi, lo prende e lo riporta nella tana (Garroni 2010: 1).

Con questo aneddoto il filosofo cerca di superare quella concezione, derivata dalla filosofia romantico-idealista, che vede la creatività come un'attività spirituale esente da vincoli e opposta al pensiero discorsivo. Nel saggio, il filosofo concepisce la creatività come una modalità per la specie animale di adattamento all'ambiente: non dunque una prerogativa di pochi, ma un'imprescindibile necessità di tutti. Intendere il processo creativo come una dinamica adattiva riconduce e contestualizza tale processo nel campo di residenza della sua applicazione. La creatività per Garroni, dunque, si manifesta unicamente nel corso della sua esecuzione e sottostà alle norme che regolano il suo raggio d'azione. Tuttavia, tra il ricettario delle norme e la loro applicazione sussiste uno iato incolmabile che può dar luogo a soluzioni molto diverse. È proprio in questo iato che per Garroni s'impianta la creatività. Questa visione del momento estetico come necessità pragmatica di adattamento all'ambiente solca e fertilizza il terreno in cui prende vita la produzione artistica di Giacomo Verde. Le sue opere, infatti, prendono sempre le mosse da un "fare", da una pratica inscritta nell'ordine delle possibilità offerte dai mezzi tecnologici di cui il tempo dispone. La sua poetica costituisce il rovescio della medaglia della sua stessa applicazione, sempre tesa a sondare le potenzialità dei mezzi di comunicazione per restituirli come germogli di creatività condivisa. Posizione, questa, sostenuta dal suo concreto impegno a diffondere i propri progetti e le istruzioni d'uso dai quali prendono forma, e motivata da una un'idea di creatività come momento necessario e fondante per "ribaltare i valori delle catastrofi" ed emancipare gli individui dai dettami imposti dall'industria delle tecnologie della comunicazione. La messa al vaglio dei precetti dominanti non si traduce per l'artista in un attacco diretto e una presa di distanza da essi, ma nell'edificazione di una polarizzante energia, che coinvolge il ricevente nella costruzione di un immaginario alternativo. Scrive infatti l'artista:

Più che di resistenza preferisco parlare di "modalità originali dell'uso dei mezzi di comunicazione" e per questo alternative a quelle dominanti. 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" (Verde 2003: 57)

Il *video totem est-etica antica-t-astro-fica*, presentato a Videoset '86 è costituito da due televisori ricoperti di muschio che trasmettono immagini naturali e sorgono da un cumulo di terra. Nella stessa edizione della mostra sono presenti anche: Giancarlo Bocchi, Pedro Garhel, Alfredo Pirri, Maurizio Camerani, Macchine di Bosco, formazione quest'ultima che opera tra design e teatro, diretta da Francesco Gigliotti, Stefania Battaglia e Silvio De Conte Ponte. La videoscultura proposta

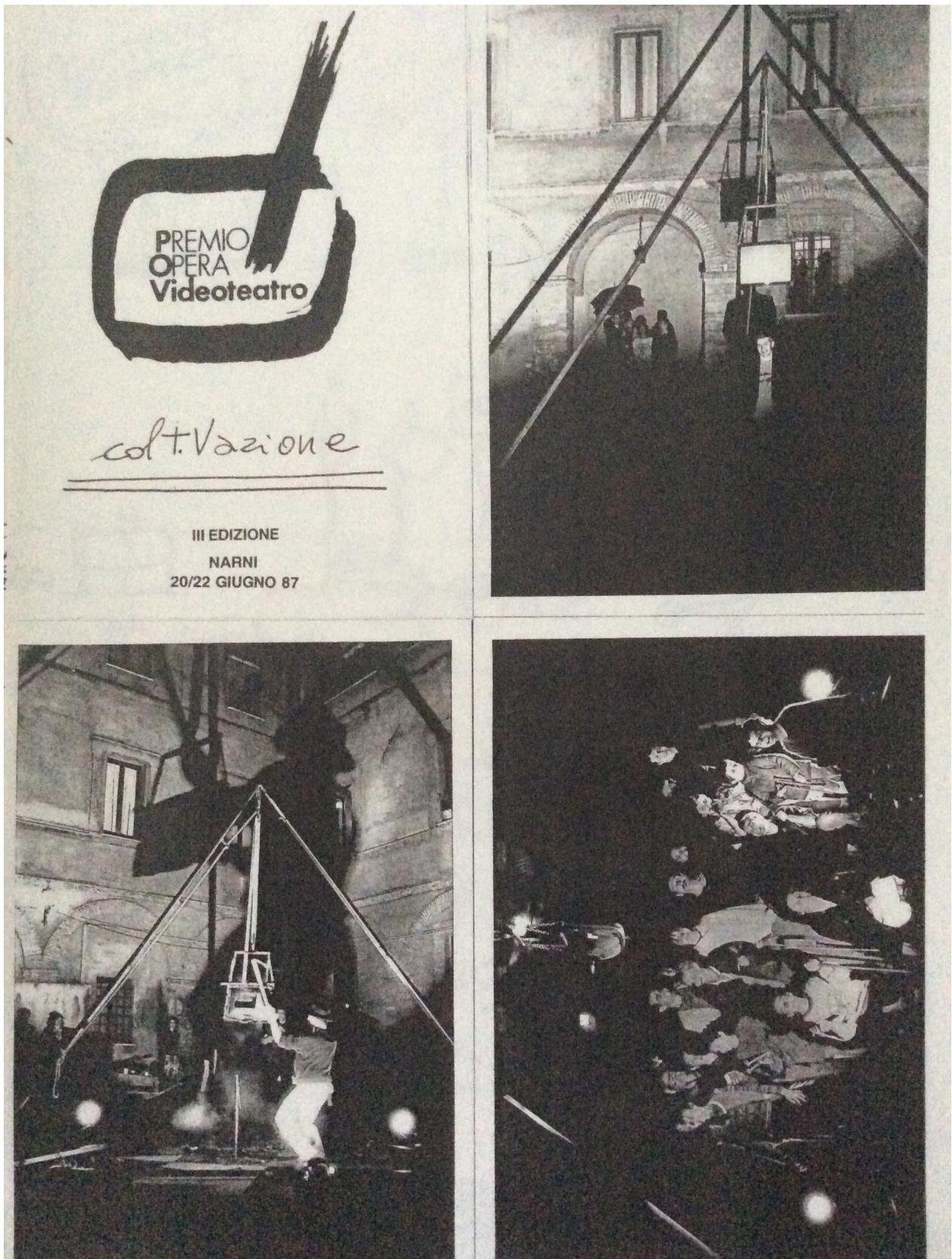


Fig. 2.1 *Col-Tv-Azione*, Festival di Narni 1987. Documentazione fotografica. Archivio Giacomo Verde.

da Giacomo Verde si presenta come prima germinazione di una ricerca sviluppata nelle successive produzioni. Caratteristica, questa, che ritroveremo in molti dei progetti qui analizzati. Non a caso il logo-simbolo con cui firma le proprie produzioni è definito dall'artista "schema di gemmazione", che, come ben introduce in questo volume Annamaria Monteverdi: «in biologia è la riproduzione di cellule diverse da organismi semplici senza rimescolamento genetico. Similmente, nella sua arte ogni gesto genera qualcos'altro che dà vita, a sua volta, a nuove inter'azioni» (Monteverdi 2021). Alcuni dei progetti presenti nel raggruppamento di ricerca sulla teoria delle catastrofi, come *Particella di gemm'azione*, *Particella d'incub'azione*, non sono stati realizzati, ma inglobati in progetti più complessi e articolati in installazioni, performance e laboratori di creazione aperti al pubblico come *Col-Tv-Azione*, realizzata per il POW di Narni nel 1987.

Quest'ultimo progetto si configura come un groviglio di relazioni. Innanzitutto con le tematiche trattate da Thom, in secondo luogo per la co-realizzazione insieme a Gabrio Zappelli e la collaborazione in fase ideativa con Silvia Battistella e Roberto Mazzi. Non da ultimo, con gli abitanti di un palazzo popolare nel cuore della cittadina di Narni, chiamati a partecipare all'azione, ovvero: «Si frantuma un televisore per seminarne i frammenti che permetteranno la nascita di nuove piante-TV» (Verde 1994: 148). Il sostrato concettuale in cui nasce il progetto è quello che vede tecnologie e natura come un *continuum* tecno-esistenziale. Non a caso ciascun monitor presente nell'installazione è definito "videopianta" che cresce, matura e muore. Al termine del suo ciclo naturale, ogni videopianta viene frantumata dai coltivatori e ripiantata per generare una nuova crescita. L'artista dunque invita a concepire le tecnologie come parte integrante dell'esistenza umana e perciò stesso stimolo per la creazione di un rituale collettivo, che coinvolge la cittadinanza a "coltivare" e prendersi cura di nuove specie "tecno-naturali". Scrive l'artista sul foglio di presentazione: «Con costanza i coltivatori ottengono ottimi frutti. Le coltivazioni vengono impiantate preferibilmente nelle case dei centri storici. Eventuali visitatori di una col-tv-azione potrebbero sentirsi a disagio (osservatori osservati dai coltivatori) poiché non sono graditi estranei non addetti ai lavori» (Verde 1988).

Ecco che viene a tratteggiarsi un tratto peculiare della prassi di Verde, quello cioè di considerare il fare artistico come momento di creazione di contesti comunitari partecipati e non come luogo di fruizione di contenuti. "Gli estranei non addetti ai lavori" non sono graditi, poiché le pratiche dell'artista sono da fare e non da osservare. Da un punto di vista tecnico, l'installazione è concepita per interni, da collocare su un pavimento ricoperto da uno strato di truciolato di sughero. Il disegno mostra la disposizione spaziale sia vista frontalmente che dall'alto. Da quest'ultima prospettiva assume la forma di una spirale costituita da: una cassetta in plexiglass contenente frammenti video e terra, uno scheletro di schermo senza vetro, una rete con alcuni frammenti vetrosi, una rete ricoperta di vetro, un cinescopio non funzionante, un cinescopio con scheda video funzionante che trasmette immagini, uno schermo video su un vaso (la videopianta) che trasmette particolari di preparazione allo scavo, una videopianta piegata verso terra che trasmette prime operazioni di scavo e via via delle videopianta sempre più vicine alla terra che trasmettono le varie fasi di creazione della buca, fino all'ultima, dentro la buca, che trasmette l'immagine riflessa di chi vi guarda dentro. A questi monitor se ne aggiunge un ultimo, che trasmette le azioni di frantumazione avvenute precedentemente all'installazione. Di conseguenza le immagini dei monitor sono strettamente dipendenti dalla performance che si costituisce contemporaneamente come allestimento e rito collettivo di piantumazione e frantumazione del ciclo vitale della videopianta. Prosegue l'artista sul foglio:

La maturazione delle immagini consiste principalmente nella collimazione spaziotemporale con ciò che trasmettono (ovvero tendono alla trasmissione-ripresa in "diretta"). Chi si troverà di fronte a una videopianta vedrà nel suo schermo come era lo spazio e la situazione circostante

alcune ore prima; chi si troverà di fronte a una videopianta matura (cosa impossibile dato che la maturazione avviene sottoterra) vedrà se stesso come viene visto dalla videopianta in quello stesso momento (Verde 1988).

La disposizione degli oggetti che vanno a costituire l'installazione rispetta lo schema di crescita di una videopianta: scheletro video, rivestimento vetroso, cinescopio embrionale, nascita delle immagini, sviluppo delle immagini, maturazione, morte, decomposizione, frantumazione.

Col-Tv-Azione, come molte altre videoinstallazioni dell'artista, predispone dunque una dimensione performativa, imprescindibile in tutto il percorso artistico di Giacomo Verde, ma certamente centrale nel decennio degli anni '80 per le pratiche videografiche. Come scrive lo studioso Francesco Spampinato:

Peculiare dell'arte video italiana degli anni Ottanta è la sua natura ibrida, ovvero la combinazione di forme, modi e linguaggi appartenenti a sfere diverse della produzione artistica e dell'industria culturale [...] Veri e propri sottogeneri dell'arte video che si consolidano negli anni Ottanta sono la video scultura e la video installazione, i quali esplorano la sempre maggiore ubiquità degli schermi nella società attraverso configurazioni di monitor in serie (Spampinato 2019).

Si pensi che Nam June Paik realizza negli stessi anni totem e robot antropomorfi. *Col-Tv-Azione* è infatti emblematico - per la sua natura di compostaggio che trattiene insieme organico e inorganico, distopie e utopie - se visto in relazione a un panorama mediale che permea e si nutre di codici interdisciplinari, dal video all'installazione, dalla scultura alla performance. È proprio a partire dal rapporto tra l'azione performativa e gli abitanti del palazzo di Narni, che l'installazione attira l'interesse di Antonio Attisani, allora direttore del Festival di Santarcangelo dei Teatri, manifestazione per la quale l'anno successivo Giacomo Verde creerà *Telecattedra*, di cui si dirà nel paragrafo successivo.

Questa NON è una noce. Sul rapporto realtà e immagine

L'installazione *Telecattedra* (1989), come si legge sui disegni relativi, è dedicata "al prof. Magritte" e ideata per Santarcangelo Festival dei Teatri. L'opera inaugura un ciclo di lavori sul rapporto tra parola e immagine, tra realtà e rappresentazione televisiva, tanto che lo stesso Giacomo Verde la introduce sul disegno come: «una sorta di primo passo per una nuova alfabetizzazione elettronica dei nostri cinque sensi» (1989). Da un punto di vista tecnico, l'installazione è costituita da un monitor televisivo su di una cattedra che trasmette l'immagine di una noce e la scritta "questa non è una noce". Accanto, su un altro banchetto, è collocata una telecamera che riprende una noce. In questo semplice allestimento sono condensati differenti circuiti concettuali. L'immediato richiamo a Magritte dato dalla frase, oltre a rimandare allo scarto tra "la cosa" e la sua rappresentazione, centrale nella pittura dell'artista belga, ne triangola ulteriormente il senso, disponendo una parte della scritta sul foglio su cui è collocata la noce e il "non" direttamente sopra il vetro dello schermo, segnato con il rossetto, a sua volta riposto nella parte superiore del monitor accanto a una noce sgusciata. Ci troviamo dunque di fronte a un'immagine elettronica, all'oggetto rappresentato in tale immagine e a una scritta presente in quanto traccia diretta dell'artista su un foglio fisico, ma anche ricodificata elettronicamente sul monitor. Il "non", scritto direttamente sullo schermo, crea un ulteriore slittamento semantico e percettivo: sul piano fisico infatti la noce si trova sul foglio su cui leggiamo "questa è una noce", mentre su quello elettronico l'artista mette in guardia dal confondere immagine e realtà intervenendo sulla superficie dello schermo. Aggiungiamo inoltre che l'immagine trasmessa sul monitor è pre-registrata, nonostante possa sembrare in presa diretta.

Agli scarti concettuali si aggiungono dunque anche quelli temporali. Non da ultimo, bisogna considerare che lo spazio che accoglie la videoinstallazione¹ è un'aula scolastica (da cui il nome) e sulla lavagna sono segnati con un gessetto bianco i crediti: "Genere: video-installazione; Titolo: *Telecattedra*; Autore: Giacomo Verde; dedicata al Prof. Magritte".

Per Giacomo Verde il fulcro dell'opera è la domanda: perché questa non è una noce?

Occorre tener presente che gli anni Ottanta sono nutriti dai moniti del poststrutturalismo e del decostruzionismo, che hanno allenato gli sguardi a percepire la realtà non come un dato semplice, ma sempre come il frutto di una dimensione mediata². I laboratori di pensiero del postmodernismo decretavano la fine della Storia (Jameson 1989) e teorizzavano i mass media come strumenti di controllo, produttori di desideri e addomesticatori di identità. Per il filosofo Paul Virilio (1989) già il cinematografo aveva sconvolto il sistema percettivo umano, offrendo un'esperienza di allucinazione collettiva e accelerazione continua. Rispetto ai media elettronici, Jean Baudrillard (1983: 1) sostiene che i mezzi di comunicazione di massa sostituiscono i fatti con la loro apparenza, trasmutandoli in simulacri: «Il simulacro non è mai ciò che nasconde la verità; ma è la verità che nasconde il fatto che non c'è alcuna verità» (*Ibidem*). È dunque in questo flusso critico sugli strumenti di comunicazione mass mediatica che va contestualizzata l'operazione di Giacomo Verde. La simultanea presenza di una noce fisica e della sua immagine innesca una riflessione sul potere mistificante dei media e sul rapporto tra realtà e finzione.

Lo slittamento semantico prosegue vorticosamente se si prende in considerazione la didascalia che campeggia sul monitor, che non solo contesta il criterio di equivalenza tra somiglianza e referente, ma, applicata sulla superficie schermica, rende tangibile il filtro trasparente che si frappone tra il reale e il virtuale. Seguendo le indicazioni dei teorici statunitensi Jay Bolter e Richard Grusin (1999: 20), nell'ambito dei media, il termine trasparenza si riferisce all'immediatezza, ovvero una strategia fondata sull'invisibilizzazione dell'interfaccia, al fine di offrire un alto grado di prossimità tra l'utente e l'esperienza mediale. La traccia di rossetto sul monitor, all'opposto, evidenzia la distanza tra il piano fisico e quello virtuale rendendo opaca e tangibile la zona dello schermo. In questo modo l'artista oggettiva le strutture medialità che soggiacciono alla nostra relazione e percezione del virtuale.

La televisione non esiste, sono solo figurine [...] Si tende a confondere l'immagine della cosa con la cosa. Su questo fraintendimento si basa tutto il sistema di comunicazione fino a costruire imperi di potere, imperi economici non indifferenti. Le immagini di per sé non sono mai la realtà, ma solo rappresentazioni della realtà (Verde 2015: 127-128).

Telecattedra si configura, inoltre, come la prima germinazione del progetto che impegnerà Giacomo Verde nel decennio successivo, il *Telearacconto*, che egli definisce come: «nuovo genere di narrazione-performance che coniuga microteatro con la televisione, l'attore con il video, lo spazio-tempo reale con l'irrealtà elettronica» (Verde 1990). L'artista si dispone dietro a un televisore e allestisce su di esso un piccolo *set*, costituito da una videocamera collegata al monitor, una lampada per orientare le zone di ripresa e piccoli oggetti inquadrati in macro. Come in un piccolo teatrino

1 Esiste una breve video documentazione di *Telecattedra* presso l'Archivio Giacomo Verde.

2 Scrive Jacques Derrida: «Il soggetto non è più soltanto definito nella sua essenza come il luogo e la collocazione delle sue rappresentazioni. In quanto soggetto e nella sua struttura di *subjectum* è lui stesso appreso come un rappresentante. L'uomo determinato anzitutto e soprattutto come soggetto, come essente soggetto, si trova lui stesso ad essere interpretato da cima a fondo, secondo la struttura della rappresentazione [...] Si vedrebbe così ricostituirsi la catena consequenziale che rinvia dalla rappresentazione come idea o realtà oggettiva dell'idea, alla rappresentazione come delega, eventualmente politica, e quindi alla sostituzione di soggetti identificabili gli uni con gli altri, tanto più sostituibili quanto più oggettivabili». (Derrida 2008: 135-138)

di figura, Giacomo Verde inizia a raccontare una fiaba, fornendo alle parole un contro-campo visivo dato dalla ripresa di piccoli oggetti quotidiani. Nel Teleracconto *H & G Tv* (1990) sulla fiaba di Hansel e Gretel, ad esempio, la stessa noce utilizzata in *Telecattedra* diviene una strega, le dita rappresentano Hansel e Gretel, un *craker* la casa nel bosco e via dicendo. Sfruttando la funzione della diretta, propria del mezzo elettronico, l'artista enfatizza lo scarto tra immagine e realtà, mostrando agli spettatori il funzionamento alla base del meccanismo televisivo: come l'immagine si forma, appare e poi svanisce, ma soprattutto quanto il suo significato sia strettamente legato alla parola e alla narrazione. La compresenza della tridimensionalità del performer e della bidimensionalità dell'immagine sul monitor genera uno spazio liminale, a cavallo tra il reale e il virtuale, laddove quest'ultimo è indissolubilmente generato dalla parola e dal potere dello sguardo. Tornando al nostro catalogo, queste riflessioni sono alla base di altre videoinstallazioni, specialmente quelle progettate sul finire del 1990, quando i monitor televisivi iniziarono a "bombardare" quotidianamente con le immagini della Guerra del Golfo. Tra queste,

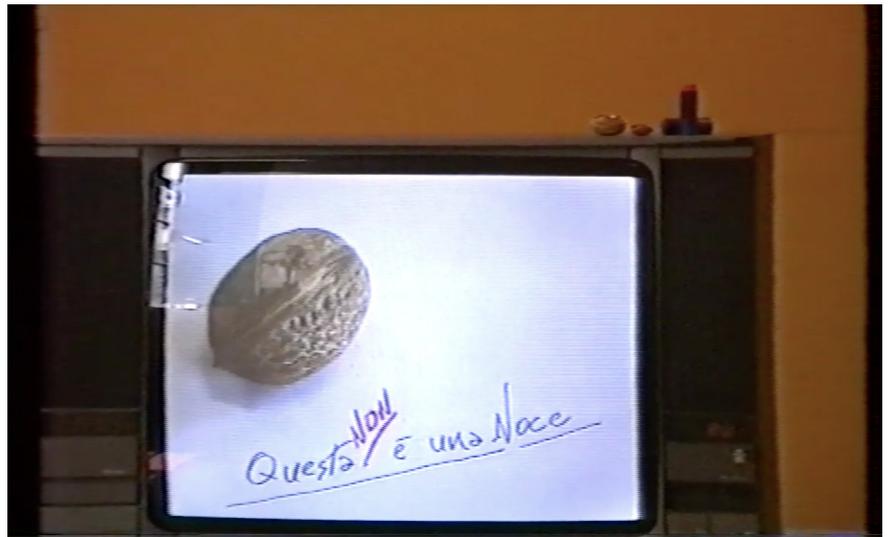


Fig. 2.2 *Telecattedra*, Santarcangelo Festival 1989, frame video tratto da una ripresa dell'epoca. Archivio Giacomo Verde.

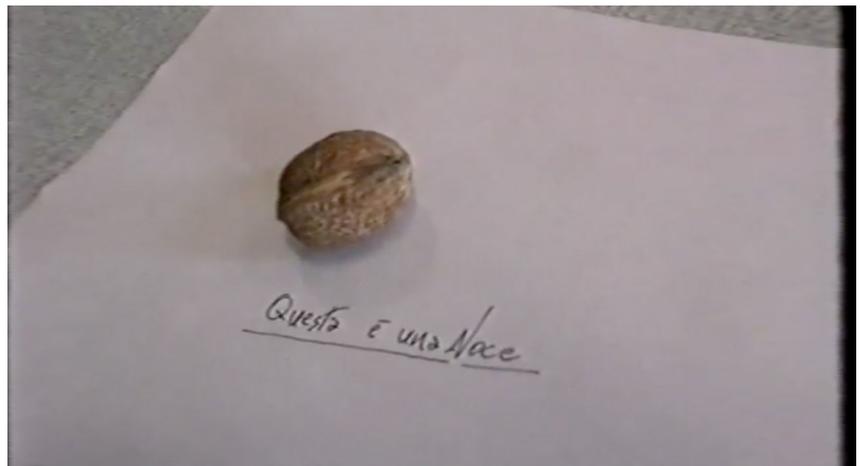


Fig. 2.3 *Telecattedra*, Santarcangelo Festival 1989, frame video tratto da una ripresa dell'epoca. Archivio Giacomo Verde.



Fig. 2.4 *Telecattedra*, Santarcangelo Festival 1989, frame video tratto da una ripresa dell'epoca. Archivio Giacomo Verde.

Inganna-menti (1991), una videoinstallazione con performance, ideata probabilmente per il Festival internazionale di Teatro di Figura "La Luna è Azzurra" di San Miniato, ma mai realizzata.

Il sottotitolo dell'installazione è "ovvero virtual-mente-capre guerriere". L'opera prende le mosse dalla leggenda di San Miniato, spiega infatti l'artista in uno degli schizzi che la corredano:

Così come i samminiatesi nel 1200 furono ingannati dai propri occhi da capre innocue, oggi i telespettatori assediati dallo schermo video rimangono immobili a guardare luci al buio pensando di vedere la realtà delle cose. Premessa storica: 1200 d.C. gli empolesi assediano la Rocca di S. Miniato, ormai sono mesi. Così una notte attaccano dei lumini al collo di capre. I samminiatesi credono di vedere un nuovo grande esercito sotto le proprie mura e si arrendono. 1991 d.C. la televisione dice che c'è una guerra tra le forze multinazionali e l'Iraq, la Guerra del Golfo. I telespettatori vedono solo poche immagini, luci nel buio e per un po' si impauriscono. C'è chi dice che la guerra non ci sia stata. 2000 d.C. Dei grandi vermi marziani hanno invaso la terra. I gruppi di resistenza li combattono con armi che creano illusioni ottiche. Ma anche chi le usa subisce gli effetti. Questo racconta P. Dick (Verde 1991).

Anche in questo caso, Giacomo Verde prevede l'accostamento di oggetti reali e la loro riproduzione in immagine. Nello specifico, l'installazione sarebbe stata costituita da un recinto triangolare di tubi innocenti dentro cui "pascolano" due capre, accanto a una capra macellata, telecamere e VTR (Video Tape Recorder), un video lettore con autoreverse, due casse acustiche, un videoproiettore e un mixer video per telecamere e VTR. La performance in apertura avrebbe visto l'artista attivare l'installazione, strappando uno schermo costituito da quattro strati sovrapposti di carta colorata per poi disegnarci, nell'arco di trenta minuti, la sagoma di una capra. Al termine del gesto performativo, sullo schermo sarebbero comparse immagini mixate dalla telecamera e dal VTR: luci notturne di città, raggi laser nel buio, la scritta "ultimatum time" seguita da un'esplosione.

Il suono dell'installazione e della performance, registrato sul nastro del VTR, avrebbe previsto un mix di musica per zampogna e cornamusa, frammenti di cronaca della Guerra del Golfo, annunci poetici sulla simbologia degli elementi dell'installazione e la voce di una persona anziana che al telefono avrebbe raccontato la leggenda della presa di San Miniato.

Un impianto complesso rispetto alle precedenti videoinstallazioni dell'artista, che avrebbe dunque orchestrato presa diretta e immagini di repertorio, attraverso un circuito di dispositivi tra cui anche il videoproiettore fino ad allora mai usato dall'artista nelle installazioni. Alla base di quest'opera vi era l'obiettivo di denunciare le narrazioni televisive come illusioni mediatiche, per smitizzarne potere di creazione e controllo sull'immaginario. Chiaramente, questo intento risulta maggiormente emblematico se contestualizzato nel periodo della Guerra del Golfo. Come scrive la studiosa Luisa Cigognetti

Pensiamo solo alla fortuna che ha avuto la rete americana CNN durante la Guerra nel golfo Persico del 1991, in cui essendo l'unica ad avere un inviato a Bagdad è riuscita a diventare uno dei più importanti network del mondo. E, altro paradosso, lo è diventata nonostante le immagini trasmesse su quel conflitto si limitassero a lampi verdastri su sfondo nero: ma la voce del narratore ci assicurava che i lampi erano missili della contraerea irachena lanciati contro gli aerei americani (Cigognetti 2003: 21).

Proseguendo dunque la ricerca avviata con *Telecattedra* e il Teleracconto sul rapporto tra parola, immagine e rappresentazione, Giacomo Verde ricontestualizza quei lampi verdastri presenti quotidianamente sui monitor televisivi nel regno del mito e della leggenda, assimilandoli ai lumini appesi alle capre dagli empolesi. Sul piano sonoro, l'artista si avvale di una voce per dare sostegno alla narrazione e spessore al piano visivo, proprio come i servizi della CNN. Interessante notare come tale voce, testimonianza di una tradizione leggendaria, non solo compaia come traccia

sonora registrata, ma doppiamente "rimediata" e filtrata dal passaggio al telefono. Un racconto dunque che rimbalza e si disperde nei circuiti chiusi dei sistemi tecnologici e che ci restituisce il simulacro di una finzione lontana e insieme vicina nel tempo (quella della leggenda di S. Miniato).

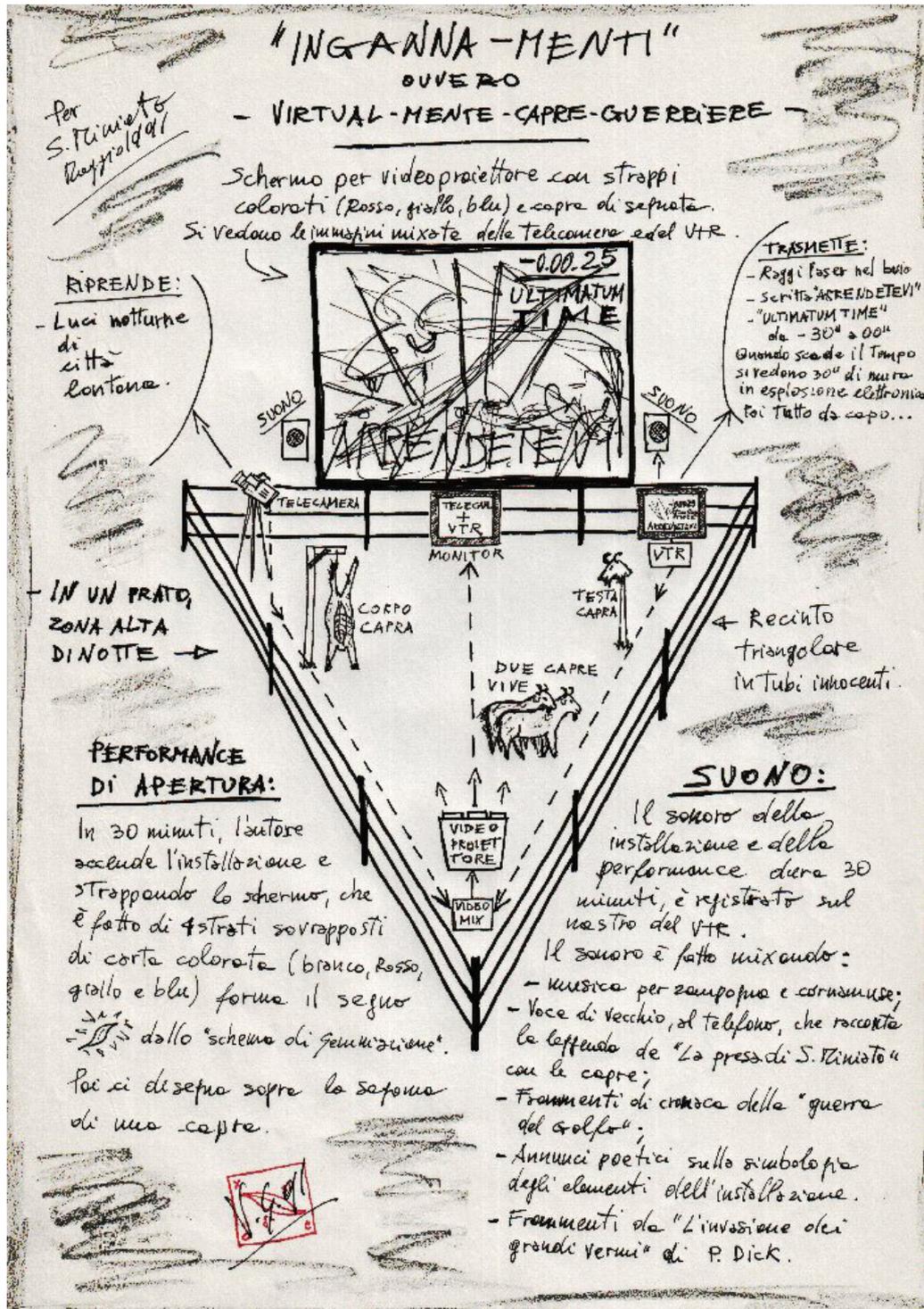


Fig. 2.5 Schizzo di *Inganna-menti* 1991. Vedi Sezione Disegni.

Sconfina-menti disciplinari relazionali

Come si è detto in apertura di questo testo, una delle peculiarità di Giacomo Verde è il continuo interesse a “frantumare generi” e linguaggi. Le opere fin qui analizzate testimoniano, infatti, uno scambio osmotico tra dimensione performativa e installativa. Alcune delle opere sul finire degli anni Ottanta e definite dallo stesso artista «ultrasceniche» (Verde 1994: 137) si fanno portatrici di un linguaggio ibrido che interessa il corpo, lo spazio, la pittura, la scultura e l'immagine elettronica. Tra queste, peculiari risultano *Rivel'azione* (1989) e *Chi pecora si fa il lupo se lo mangia* (1989), che non figura nel catalogo qui presentato.

Rivel'azione (1989) è un'azione che porta alla creazione di una installazione video, realizzata per la prima volta in Australia, al Lygon Arts Festival di Melbourne, replicata una sola volta al Festival di Arti Elettroniche di Camerino nel 1990, ripresa dall'artista nel 2010 presso la Fondazione Ragghianti di Lucca al Look At Festival. Come nel caso di *Col-tv'Azione*, l'installazione è un tentativo di creare un rituale collettivo che possa servire a esorcizzare il potere di controllo operato dalla televisione. Per farlo, Giacomo Verde avvia un ciclo di ricerca fondato sulla relazione tra pittura, scultura e televisione che richiama figure mandaliche attorno al quattro, ovvero composte da quattro monitor. *Mandala* in sanscrito vuol dire “cerchio magico” ed è utilizzato in diverse confessioni e culture per rappresentare le connessioni cosmogoniche. Al significato del mandala l'artista dedicherà tra l'altro il tecnospettacolo *Storie mandaliche 2.0* ideato insieme a Andrea Balzola e il gruppo Gemma tra il 2000 e il 2004.

Rivel'azione è una videoinstallazione generata da una performance. L'artista crea un grande mandala che contiene quattro schermi-TV orientati in senso antiorario e nel corso della performance distrugge un televisore e lo dipinge. Due videocamere riprendono e registrano tutte le fasi della realizzazione: la distruzione del televisore, l'estrazione della sua anima metallica, la sua trasformazione in “opera pittorica”. Al termine della performance, Giacomo Verde colloca la reliquia televisiva dipinta al centro del mandala costituito dai quattro monitor pulsanti di luce. La pulsazione è ottenuta mediante un *feedback video* generato dalla ripresa ravvicinata della telecamera sugli stessi monitor. L'azione, della durata di un'ora, è ripresa in tempo reale e accompagnata da un tappeto sonoro che mixa motivi etnici del bacino del Mediterraneo (da voci di cori Corsi, dalla Sardegna e dal Tibet a ritmi Sufi egiziani), zampogne, a suoni industrial-noise e etno-jazz. La colonna sonora (composta da Carlo Infante e Paolo Modugno), che remixa arcaico e moderno (launeddas, zampogne, industrial-noise), accompagna le diverse fasi di realizzazione. Alla fine della performance, la registrazione video viene ritrasmessa dai quattro monitor interni al mandala e da altri due monitor posti davanti a esso. Di conseguenza, nella sua fase compiuta ritrasmette in *loop* anche la sua stessa genesi.

Rivel'Azione è un'installazione-performance che gioca, a diversi livelli, sulla “rivelazione del possibile rapporto tra scultura, pittura e televisione e i loro diversi tempi di percezione. L'intenzione è quella di creare un grande mandala meditativo occidentale sulla costruzione dell'opera visiva nel mondo-tempo delle immagini” (Verde 2017).

La *Rivel'Azione* del titolo è quella del possibile rapporto tra scultura, pittura e televisione, dei rispettivi tempi di creazione e percezione. L'installazione non può prescindere dall'azione che la precede, oggetto della stessa opera e insieme rituale meditativo sulla costruzione dell'opera visiva nel mondo-tempo delle immagini. Scrive l'artista sugli schizzi:

Dopo la performance rimane la videoscultura fruibile dallo spettatore sia come opera visiva statica, che come opera in movimento (video) che racconta la propria genesi come genesi di ogni immagine. La disposizione a croce dei quattro monitor centrali, che trasmettono un punto di vista molto ravvicinato della nascita del quadro scultura, crea uno spiazzamento percettivo che invita

L'occhio dello spettatore ad un continuo movimento di lettura dalla visione generale mandalica, alla visione particolare delle varie componenti dell'opera (Verde 1989).

L'installazione testimonia la connessione esistente tra le diverse arti e al contempo la materia necessaria alla costituzione dell'immaterialità del mondo elettronico, l'immaterialità soggiacente a ogni azione concreta. Ecco allora che il virtuale per Giacomo Verde smette di essere uno spazio altro, accanto o al di là del reale. Allo stesso modo il reale si fonde all'immaginario. Non c'è distinzione tra i due piani. C'è un travaso tra i due spazi, uno sporcarsi a vicenda, una commistione complessa che ci forma e che si lascia plasmare dalle nostre visioni.

Chi pecora si fa il lupo se lo mangia, poi denominata *Lupus et Agnus*, è invece il frutto della collaborazione tra Giacomo Verde e la compagnia patavina Tam Teatromusica. L'opera è presentata una prima volta a Villa Faraldi nel 1988, in Liguria, e una seconda volta al Festival Micro-Macro, agli ex Stalloni di Reggio Emilia, curato dalla compagnia Le Briciole. L'incontro tra la sperimentazione sovversiva di Giacomo Verde e quella concettuale di Tam Teatromusica genera un dispositivo dinamico dove il margine tra organico e inorganico, natura e tecnologia si dissolve, generando un organismo vitale che mette in crisi categorie e forme tanto per i performer che lo agiscono quanto per gli spettatori che lo attraversano. Ci troviamo di fronte a un formato ibrido che si dispone come interrogazione stessa sulla forma. *Lupus et Agnus* potrebbe essere definito come un ambiente performativo che trattiene i codici dell'installazione, della musica, della performance, del teatro

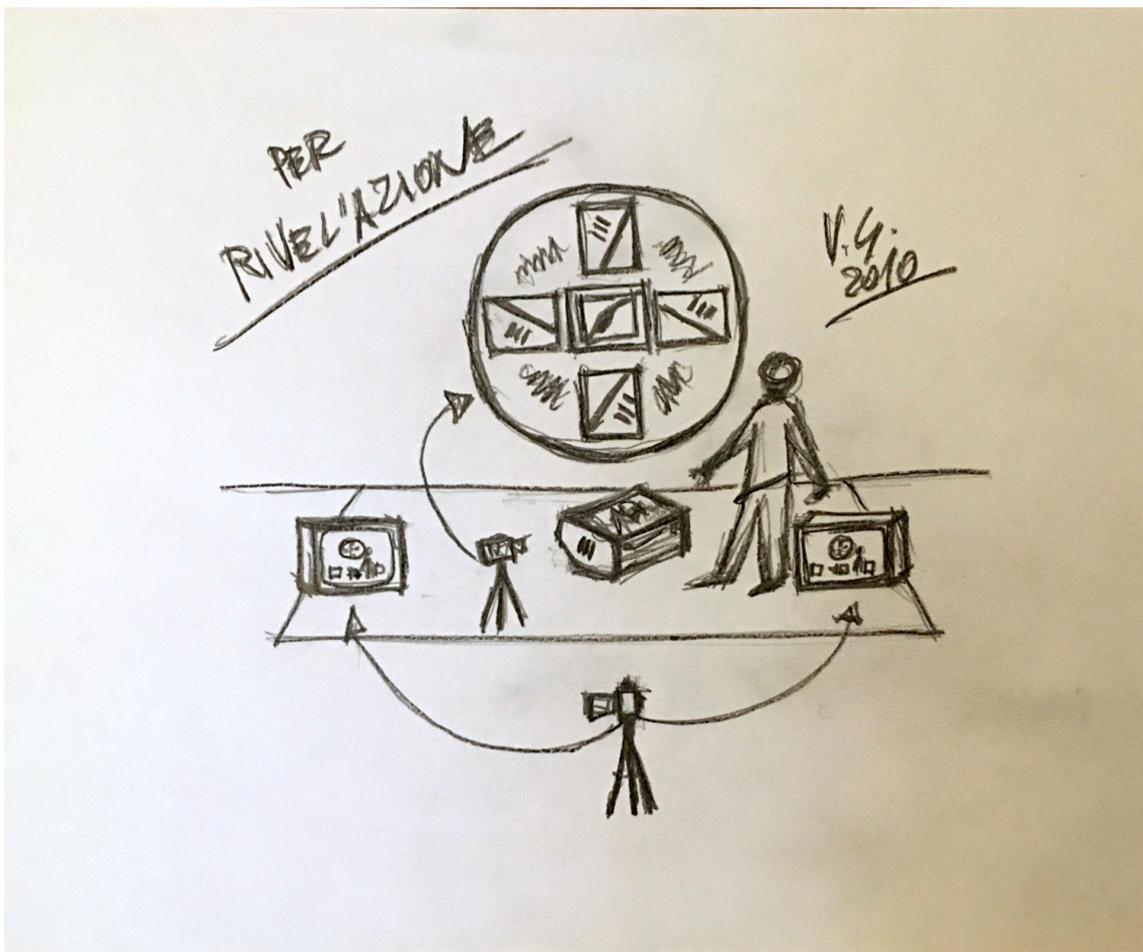


Fig. 2.6: Schizzo di *Rivelazione* per riallestimento del 2010, Look At Festival, Fondazione Ragghianti. Archivio Giacomo Verde.

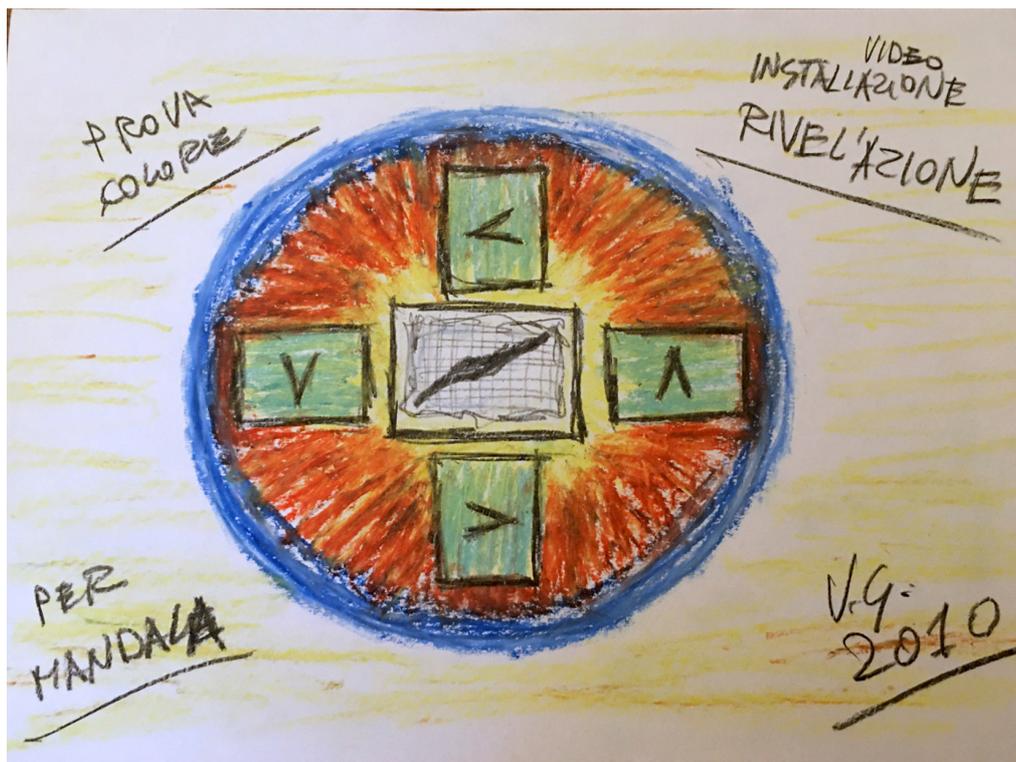


Fig. 2.7: Schizzo di *Rivel'azione* per riallestimento del 2010, Look at Festival, Fondazione Ragghianti. Archivio Giacomo Verde.

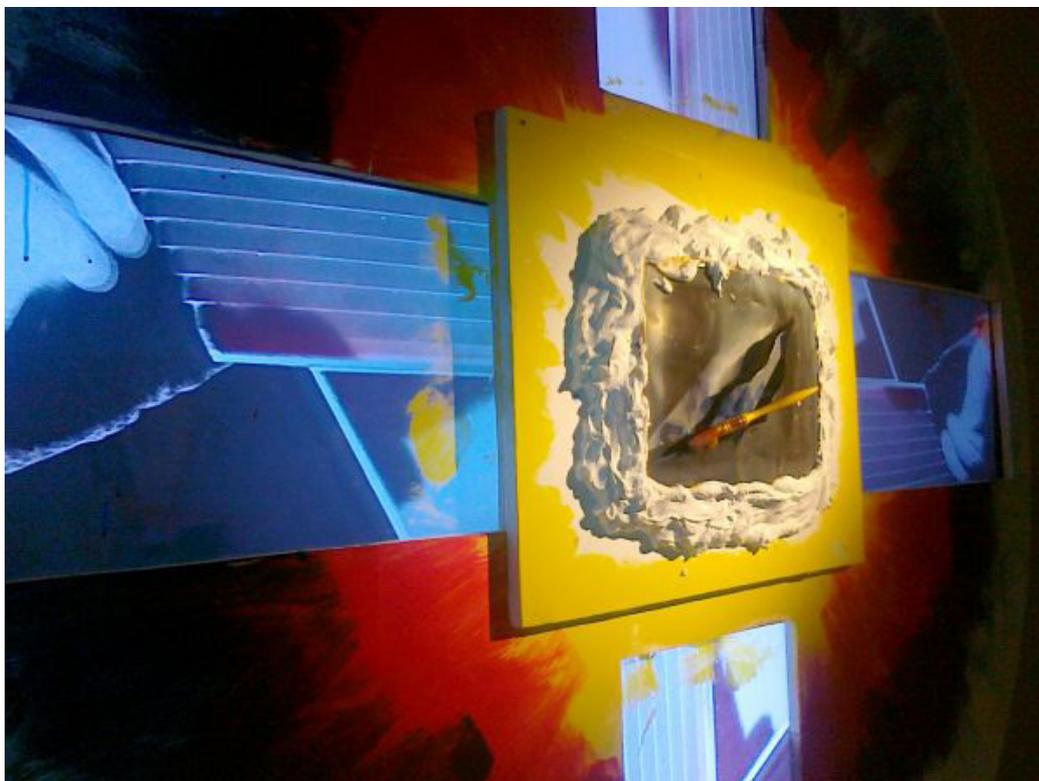


Fig. 2.8: *Rivel'azione* per riallestimento del 2010, Look At Festival, Fondazione Ragghianti. Archivio Giacomo Verde.

e al contempo li rifiuta tutti, autodefinendosi per negazione. Proprio per la particolare marca genetica, l'ambiente non ebbe grande circuitazione, di conseguenza mancano materiali critici a riguardo³. L'articolazione dell'ambiente è indissolubilmente legata alla partitura drammaturgica che struttura le azioni: due stanze, opposte e complementari, separate da un muro costruito appositamente per l'occasione e collegate da un corridoio. Una è la stanza dell'agnello abitata da due performer (Pierangela Allegro e Susanna Dini), l'altra del lupo, abitata da altri due performer (Paola Nervi e Laurent Dupont). Un sistema oppositivo che si dà come inconciliabile: emisfero destro e sinistro, emozione e razionalità, bene, male. Sul corridoio antistante le due stanze c'è un pianista (Michele Sambin) sezionato da un vetro/specchio⁴ che divide trasversalmente a metà la tastiera ed è sagomato in modo da accogliere il profilo del musicista. Infine, un'ultima stanza al termine del percorso performativo saluta gli spettatori con un grafico, realizzato da Giacomo Verde, che ricomponne la mappa e la partitura gestuale. Non ci sono regole di attraversamento, ogni spettatore in maniera autonoma stabilisce la posizione di osservazione e può modificarla nel tempo, proprio come fosse in una mostra, ma a differenza di essa si trova di fronte a oggetti e presenze vive che abitano lo spazio.

Sul libretto di presentazione del progetto, scritto a sei mani da Michele Sambin, Giacomo Verde e Pierangela Allegro, i performer sono definiti "autoattori", a indicare la loro libertà di espressione, di autodeterminare il proprio comportamento all'interno della griglia registica. I dialoghi e le azioni sono coordinati da punti di incontro, orchestrati tramite i *walkman* che indossano e che li informano sulle indicazioni di tempi e sulle risposte di chi sta dall'altra parte. Queste presenze esistono e si manifestano in funzione di ciò che accade al di là del muro. Il loro essere è parte di un insieme di cui non si ha misura. *Lupus et Agnus* è un sistema di corrispondenze e travaso tra entità opposte che, pur non incontrandosi, si scambiano delle proprietà. Avendo la possibilità di scegliere una determinata prospettiva dalla quale osservare le azioni, lo spettatore ne ottiene dei frammenti, che non trovano unità se non correndo da una stanza all'altra, consapevole di perdere comunque una parte delle informazioni. L'architettura dell'ambiente è strutturata in modo tale che sia proprio la parzialità dello sguardo e dell'ascolto a risultare centrale. Il dramma per lo spettatore è l'impossibilità di cogliere una totalità pur intuendo la sua esistenza. Accanto ai performer convivono dispositivi tecnologici che mettono in discussione la dicotomia artificiale/naturale e configurano una dimensione organica e dinamica, tesa tra l'umano e il tecnologico.

Nella stanza A c'è un monitor ricoperto di una pelliccia bianca che rimanda alla pecora, mentre nella stanza B un secondo monitor ricoperto di pelliccia nera rimanda al lupo. Anche in questo caso, però, non c'è coincidenza tra la sembianza e la funzione "dell'oggetto", perché il monitor-pecora emette l'ululato del lupo, viceversa il monitor-lupo emette il belato della pecora. Le immagini trasmesse invece, realizzate da Giacomo Verde, sono ottenute mediante la ripresa ravvicinata del segnale video sui monitor. Il risultato è una pulsazione luminosa costante il cui contorno è segnato dal movimento della medesima pelliccia che riveste l'oggetto-monitor. C'è dunque un rapporto di continuità tra il dentro e il fuori dell'immagine, che però è reso destabilizzante dallo sfasamento sonoro. La pulsazione luminosa generata dal *feedback* video è, tra l'altro, una "trovata" molto presente nei lavori di Giacomo Verde del periodo, appare infatti in *Rivel'Azione* e su tale meccanismo si sarebbe dovuta basare anche la performance-installazione *Post'azione di richiamo* (1990), che però non venne mai realizzata⁵.

3 Riusciamo a ricostruirne oggi la struttura e il processo creativo grazie alle conversazioni e ai materiali forniti da Michele Sambin.

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

5 Così l'artista la presenta: «Sei TV color a croce in un contenitore di ferro. Sovrapposta agli schermi una grata di ferro a forma di grande freccia. I quattro tv color [...] trasmettono quello che riprende la telecamera in diretta,

Tornando a *Lupus et Agnus*, i monitor sono una presenza vitale e mobile tanto quanto gli autoattori. Scorrono infatti su un carrello producendo un movimento ripetitivo: attraversano lo spazio avanti e indietro sincronicamente nelle due stanze, sbattendo violentemente contro il muro, tramite un complicato sistema di leve, catene e carrucole, che in maniera reiterata ne bloccano e sbloccano la mobilità. Ciascuna presenza (corpi, oggetti, dispositivi) nei tre ambienti è attraversata dalle qualità delle altre, configurandosi per metonimia come parte di un organismo più ampio, che trova la propria identità nella fluttuazione e destabilizzazione. A ben guardare, il sistema oppositivo enunciato come principio fondante di *Lupus et Agnus* è a sua volta un ennesimo falso indizio fornito allo spettatore. L'opposizione si pone piuttosto come interrogazione sul confine tra entità solo in apparenza dicotomiche. Bene e male, emisfero destro ed emisfero sinistro, bianco o nero, corpo e identità, organico e inorganico sono categorie masticate e risputate allo spettatore sotto forma di processi in continua tensione dinamica. Sono stereotipi che minacciano un sistema di credenze e pensiero che viaggia su binarismi stagni. L'agnello ulula, il lupo bela, il cuore ragiona, il cervello sente.



Fig. 2.9 *Lupus et Agnus*, Micro-Macro Festival 1988. Documentazione fotografica. Archivio Teatromusica. Per gentile concessione degli Autori.

mentre quello centrale e quello sottostante trasmettono quello che ricevono dall'antenna in cima alla videoinstallazione. Inoltre una seconda telecamera riprende quello che trasmette un televisore dell'installazione creando un *loop feedback* di ritorno. Con possibilità di performance durante l'installazione della videoscultura. In collegamento con la stazione trasmittente o in auto-tramissione [...] Un cameramen è collegato alla stazione trasmittente che trasmettere in due monitor le riprese. L'altro cameramen collegherà il suo camcorder ai monitor centrali e potrà scegliere se mandare in onda il registrato oppure la ripresa del monitor in basso, creando così un effetto *loop* di autogenerazione del segnale, che può dare un effetto lampeggiante a tutta la scultura» (Verde 1990).

Appunti sul corpo

Tutte le opere qui analizzate, benché si inscrivano nel regime delle videoinstallazioni e delle videosculture, sono interessate da una dimensione performativa che da una parte richiama la necessità al fare, dall'altra circoscrive una fenomenologia del corpo plasmato e plasmante il mezzo tecnologico. L'apostrofo di *Rivel'azione*, *Col-Tv-Azione*, *Incub'azione*, ricorrente nelle pratiche dell'artista, rimanda infatti a un'attenzione imprescindibile al momento dell'esecuzione, al processo nel suo stesso svolgimento. Molte delle installazioni, in particolare quelle contrassegnate dal simbolo "+", prevedono infatti a monte una performance che diviene oggetto stesso dell'opera. Anche quando non è prevista una performance, le videoinstallazioni conservano in nuce l'impronta di un corpo. È il caso di *Incorpor'azione* (1990), mai realizzata da Giacomo Verde. Analizzandone il progetto, notiamo come essa sia costituita da un cilindro vuoto intonato o in ferro e quattro monitor di controllo che trasmettono l'immagine di un corpo che danza all'interno. Anche sul piano sonoro è previsto il rimando al movimento di un corpo come il respiro e lo sbattere contro le pareti. Benché, dunque, monitor e suoni ci lascino credere che dall'altra parte delle pareti vi sia una persona ripresa dalle telecamere nell'atto di danzare, dal progetto apprendiamo che questa credenza sia solo un'illusione.

La ripresa di una figura umana danzante all'interno del cilindro potrebbe richiamare in un primo momento l'idea di un corpo incastrato all'interno di un dispositivo tecnologico, quindi di un corpo schiavo delle tecnologie. Tuttavia ogni tanto, ci informa l'artista, passano dei rivoli d'acqua davanti all'obiettivo. Questo semplice dato, unito al fatto che la presenza della figura umana è solo apparente, sposta l'attenzione altrove. Nell'intento di Giacomo Verde, infatti, non c'è alcuna denuncia di una sorta di coercizione schiacciante sul corpo ad opera della tecnologia, viceversa corpo-natura-tecnologia sono inseriti nel medesimo *continuum* quotidiano, in un ciclo di co-responsabilità performante. *Incorpor'azione* si inserisce nello stesso territorio di ricerca atto a disvelare il potere mistificante dei media. Un monitor per l'artista non è capace di rimandare all'identità di un soggetto se non per rassomiglianza. Non c'è coincidenza tra la persona e la sua immagine, ma la prima si ritira inequivocabilmente nella seconda stagliandosi in figura simulacrale. A essere "incorporato" nel dispositivo tecnologico è semmai un sapere corporeo che, mescolato agli elementi naturali (in questo caso l'acqua), ha il potere di riscrivere il proprio statuto accanto a quello dei mezzi di comunicazione. Bisogna ricordare che gli anni Novanta rappresentano un coagulo di fratture: il crollo del muro di Berlino, la caduta delle frontiere, l'avanzata della globalizzazione annullano identità etniche, economiche e culturali. La sempre più forte presenza dei dispositivi tecnologici nella quotidianità spinge a superare le dicotomie reale/virtuale, animale/umano/, cosa/persona, maschile/femminile. Nell'alveo multiforme di teorie ed epistemologie *post-human* il prefisso *post* designa tanto un superamento dell'umano e della sua finitezza corporea, ora potenziabile mediante la tecnologia, quanto la crisi dell'umanesimo, ovvero di quel sistema di pensiero fondato sull'antinomia natura-cultura che si basa sulla concezione antropocentrica dell'uomo come misura del mondo. Il *cyborg* (*cybernetic + organism*) teorizzato da Donna Haraway (1991), ad esempio, è un ibrido tra macchina e organismo, creatura delle realtà sociali e della finzione insieme, un multi-soggetto instabile e situato che fa saltare ogni distinzione e antinomia. Con l'espressione "corpo senza organi" Gilles Deleuze e Felix Guattari mettono in discussione l'idea che il corpo risponda a un'organizzazione governata da un solo centro di controllo, e denunciano la derivazione culturale della nozione di "organismo": «L'organismo non è affatto il corpo, il CsO, ma uno strato sul CsO, cioè un fenomeno di accumulazione, di coagulazione, di sedimentazione, che gli impone forme, funzioni, collegamenti, organizzazioni dominanti e gerarchizzate» (1996:19-20).

Sulla scena artistica questi discorsi si riversano in una magnificazione del corpo artificiale, segno di un mondo decentralizzato e frattalico. Nelle pratiche artistiche tra gli anni Ottanta e Novanta

il commiato al paradigma umanista si traduce in molteplici approdi. C'è chi disperde la soggettività nella continuità tra immagine elettronica e corpo del performer, come negli spettacoli di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro (*Camera Astratta*, 1987), chi la fonda nell'articolazione in divenire del binomio persona-personaggio, come Remondi e Caporossi (*Rem & Cap* 1988), chi sancisce l'obsolescenza dell'umano, come Sterlac, Orlan e Marcel.lí Antúnez Roca (*Epizoo* 1994). In questo panorama le produzioni di Giacomo Verde, sia quelle più strettamente "teatrali" che quelle installative, attivano una carnalità del corpo, visto non in opposizione alla tecnologia, ma in un flusso osmotico di reciprocità. Scrive Giacomo Verde:

Quello che secondo me confina le opere di Stelarc in una vecchia cartografia del corpo e dell'esistente è il loro insistere sulla separazione gerarchica tra mente/progetto/tecnologia da una parte e carne/uomo/natura dall'altra. Ancora si sente l'influenza di un soggetto che vuole controllare e modificare se stesso e l'ambiente circostante per ricalcare un'immagine predeterminata, piuttosto che sentire complessivamente l'esistente sentendosene oggetto integrante. Fare cose nuove, cose mai fatte prima, o usare nuove tecnologie non vuol dire essere dalla parte della mutazione, anche perché non esiste "il" nuovo o "la" mutazione, bensì diversi modi di affrontare e sviluppare "le" mutazioni e "i" nuovi possibili (2007: 27).

Il connubio uomo-macchina per Giacomo Verde è da intendersi come processo "naturale", nel senso che da sempre l'umanità si è avvalsa di strumenti tecnici che ne hanno modificato abitudini e comportamenti. La dicotomia natura/cultura è in questo senso un'impasse concettuale. Il corpo è inteso da Giacomo Verde come nodo tecno-esistenziale in richiamo alle teorie sul *cyborg* dell'amico Antonio Caronia (Caronia 1985), ossia in continua mutazione insieme agli ambienti e gli strumenti che utilizza. Affermare che vada ri-progettato per adattarlo alle tecnologie significa per l'artista continuare a immaginarsi un corpo separato da una mente industriale che progetta (*Ibidem*). "Artificiale" per l'artista è da intendersi in senso letterale cioè "fatto ad arte" da un "artefice", certamente sinonimo di "meccanico", ma in quanto costruito dall'umano anche "culturale" e "sociale". L'apporto del movimento *cyberpunk* al lavoro di Giacomo Verde è centrale. Diversi sono, infatti, nei progetti in catalogo i rimandi a Philip Kindred Dick. La rilettura dei romanzi *cyber* diviene negli anni Ottanta un vessillo per assimilare l'etica controculturale al mondo delle tecnologie (Scelsi 1990). Il termine *Cyberpunk*, infatti, coniuga le istanze oppostive e autogestionarie del *punk* agli immaginari fantascientifici dei romanzi *cyber*. Il *cyber* si propone infatti come emancipazione dalla fantascienza classica, come il *punk* svestì il *rock and roll* dalla sinfonica eleganza del *progressive rock* degli anni Settanta. La scena *punk* condensò i propri principi nel teorizzare e quindi nel riconoscere a chiunque il diritto a esprimersi suonando, indipendentemente dalle capacità teorico musicali possedute. Negli anni Ottanta, Giacomo Verde, nutrito dalle multidimensioni del *Cyberpunk*, inizia a conciliare la matrice performativa alle tecnologie portando in strada progetti come "Lo Zampognaro Galattico", l'azione di strada "Danger" con la Banda Roselle di Bologna e la "Banda Magnaetica". In queste azioni di strada, la tecnologia appare all'artista come un contenitore di comunicazione collettiva e connettiva, un organo di trasmissione di una tradizione in cui tutti possano sentirsi rappresentati. Con il medesimo obiettivo, negli anni Novanta coniuga teatro di figura e televisione con il progetto *Telesacconto*. Tale scenario, che interessa tradizione, oralità, immaginari tecnologici e collettività, viene definito dall'artista Arte Ultra-scenica (Verde 1994), un'arte cioè che parte dalla scena, ma la supera incontrando il mondo per boicottarne anacronistiche categorie.

La spinta a ridefinire diverse modalità di intendere e intrecciare corpi e tecnologie si ritrova nel progetto *Theatre of Hybrid Automata dei Vasulka* (1991), costituito da tre opere: *Intermedia Lude*, *Casa Larsen*, *Video Pozzo*. Anche questo è un progetto che rimane nel cassetto dell'artista, ma che testimonia la volontà di ridefinire i rapporti tra corpi e interfacce, che riprenderà nel corso degli anni

Novanta e Duemila con le opere interattive. *Theatre of Hybrid Automata* è infatti uno spettacolo per soli oggetti infografici: l'attore è il puntatore del *mouse*, che Giacomo Verde definisce "puntatore", lo spazio è costituito dal monitor con colori primari, in cui il puntatore agisce con il testo della *pièce* teatrale. Il computer collega interfaccia e puntatore. Il mixer video collega puntatore e monitor. Qua la strumentazione inizia a essere non più solo video: Verde ipotizza una gestione computazionale del segnale video, anticipando, sulla base della suggestione del progetto omonimo di Woody Vasulka, riflessioni sulla virtualità. Nel progetto iniziato nel 1985, Woody Vasulka combina l'*hardware* con un *software* sofisticato per l'elaborazione di immagini in tempo reale. Il progetto mira a sviluppare interfacce complesse tra lo spettatore/performer e le tecnologie e a stabilire modi per scambiare informazioni tra le macchine.

È interessante notare come lo spazio dell'azione, in Verde, più che essere plasmato dai codici del linguaggio informatico, sia strutturato dalla parola. Il monitor infatti traduce ciò che legge il puntatore. Parola, strumenti informatici, spazio e suono si modificano dunque a vicenda in un flusso ininterrotto di *feedback*. L'interfaccia è una multidimensione in cui precipitano colori, suoni e parole e che gioca al servizio della "scena" senza sovrapporsi. L'artista, infatti, scrive sul disegno illustrativo: «computer e mixer sono tecnici di scena» (Verde 1991). Il tentativo, dunque, è quello di antropomorfizzare strumenti domestici e spesso invisibili che ci legano ai dispositivi informatici, frapponendosi tra le macchine e i nostri gesti, trasformandoli in *dramatis personae*. L'aspetto interessante è che Giacomo Verde ripensi l'interfaccia non come una schermata di un *software* o un *desktop*, ma come strumento vocale (microfono), musicale (tastiera o altro strumento), cinetico (guanto o *joy stick*), tattile (*touch screen*). L'interfaccia è nelle mani del regista-spettatore, dunque chi fruisce l'opera può indirizzarne il corso attraverso dei contributi fisici. È necessario un movimento corporeo per attivare l'opera, sia esso vocale o gestuale. Sul finire degli anni Novanta, l'interesse di Giacomo Verde a "scaldare" le interfacce umanizzandone le funzioni si riversano in *Bit*, il burattino virtuale animato da Verde. *Bit* fa parte del progetto "Euclide" creato con l'artista Stefano Roveda nel 1999. Lo scopo del progetto è cercare di umanizzare la tecnologia e renderla relazionale. *Bit* infatti è animato da Giacomo Verde attraverso un *cyberglove*, un guanto che utilizza una tecnologia a sensori in grado di trasformare i movimenti delle mani e delle dita in dati digitali in tempo reale. Il sistema dunque bypassa l'intermediazione di un'interfaccia da computer e utilizza i gesti corporei, la loro casualità, imperfezione e capacità di cambiare continuamente, per dare vita al burattino. Il piano del reale, ovvero lo spazio-tempo fisico in cui l'azione si svolge e la componente tecnica di cui si costituisce, viene masticato poeticamente dall'artista e restituito come principio costruttivo.

Ecco allora che tanto il corpo quanto gli strumenti coinvolti nelle azioni di Giacomo Verde rientrano in un programma politico volto a rendere consapevoli utenti e spettatori delle potenzialità insite e mobili delle tecnologie, al fine di creare rituali collettivi e condivisi di sapere e potere. Questa modalità di approccio al connubio tra azione e tecnologia si fonda sulle prerogative dell'epica, ovvero nella mobilità e nell'interscambio di codici tra narratore e riceventi fondati sull'oralità. Un movimento della parola che consente di superare il concetto di autorialità per trasformarsi in utopia collettiva e smantellare la torre dell'artista, ideatore, educatore e prometeico. In quest'ottica, l'assistere a una videoinstallazione, una performance o uno spettacolo teatrale di Giacomo Verde si costituisce come momento di scambio orizzontale tra i partecipanti, preservazione di memoria, attivazione costante di una tradizione (quella del teatro di strada, del teatro di figura, della leggenda popolare) attraverso il corpo e i corpi. Una prassi che conserva le caratteristiche dell'oralità, per edificare una comunicazione ininterrotta in cui l'esperienza e il bagaglio biologico e culturale individuale si confondono, confluendovi, in quelli collettivi. "Ascoltare non è tacere".

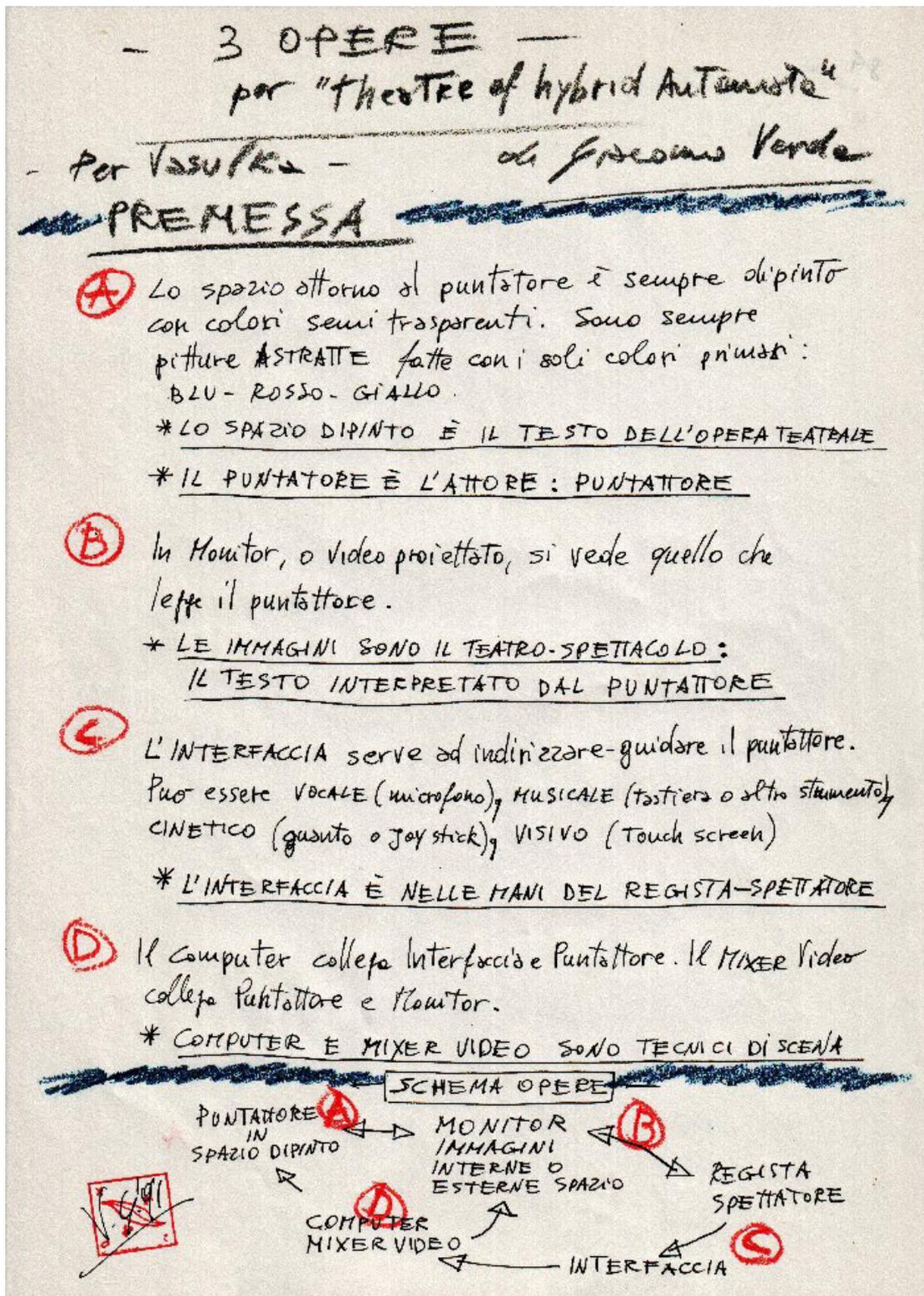


Fig. 2.10 Theatre of Hybrid Automata dei Vasulka, appunti dell'autore. Vedi Sezione Disegni

Bibliografia

- Baudrillard, J. 1983, *Simulacra and Simulations*, Ann Arbor, The University of Michigan Press.
- Bolter J. D., Grusin R., 1999, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Caronia, A., 1985, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Roma, Theoria.
- Cigognetti L. 2003, *Si può raccontare una guerra? Alcuni libri sull'argomento*, in L. Cigognetti, L. Servetti, P. Sorlin (eds), *La guerra in televisione. I conflitti moderni tra cronaca e storia*, Venezia, Marsilio.
- Derrida, J., 2008, *Invenzioni dell'altro*, Milano, Jaca Book.
- Deleuze G., Guattari, F., 1996, *Come farsi un corpo senza organi? Millepiani. Capitalismo e Schizofrenia*, Roma, Castelvecchi.
- Garroni E., 2010, *Creatività*, Macerata, Quodlibet.
- Haraway, D.J., 1991, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, London, Routledge.
- Jameson, F., 1989, *Postmodernismo: Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti.
- Scelsi V, 1990, *Cyberpunk, antologia di testi politici*, Milano, Shake Edizioni.
- Spampinato, F., *Ibridazione, corpi e media. Pratiche artistiche del video in Italia negli anni Ottanta*, in "Sciama Ricerche", n. 6., Apr. 2019.
- Thom, R., 1972, *Stabilità strutturale e morfogenesi*, Torino, Giulio Einaudi Editore.
- Verde, G., *Dossier Teleracconto. Scritti di Verde, Attisani, Infante, Evola, Raccanelli, Rostagno, Marabello, Caronia, Zamboni, Giallo Mare Minimal teatro*, in "Connessioni Remote", n. 1, 2020.
- Verde, G., 1994, *Anni Ottanta: frantumando generi*, in R. Barbanti, L. Bolognesi, M. Busi De Logu (ed.), *Arte Immateriale Arte Vivente*, Villanova di Ravenna, Essegi.
- Verde, G., 2005, *Pensieri dietro la minimal TV*, in M. Pecchioli (Ed), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico glocal/e*, Genova, Costa & Nolan.
- Verde, G., 2007, *Artivismo Tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, Pisa, Edizioni BFS.