

Piero Gilardi
dai tappeti natura alle installazioni
“interattive”

Efthalia Rentetzi

INDICE

Introduzione	2
Piero Gilardi nel quadro dell'arte di oggetto	5
I tappeti-natura	5
La riflessione critica attorno al '68	10
Interventi nel sociale	10
L'arte "microemotiva"	13
La ripartenza nel segno della tecnologia, l'acquisizione del movimento e del suono, quindi la fase interattiva	18
Ixiana	26
Inverosimile	29
Nord versus Sud	30
Survival	33
General Intellect	35
Connected Es	38
Bibliografia	41

Introduzione

La costante e il centro di attrazione e di irradiazione di tutta la ricerca artistica di Gilardi sono sempre stati l'uomo, o meglio, i rapporti, le relazioni i legami e le interconnessioni dell'uomo con gli altri uomini e con la natura. I binomi uomo-società e uomo-natura sono stati trattati nei diversi media, o mezzi, come gli oggetti natura, la performance, il disegno fino ad arrivare alla scultura tecnologica. Questo permanente interesse per le attività relazionali e comunicative dell'uomo ha ovviamente connotato fortemente anche il concetto gilardiano di arte, mai considerata come fine a se stessa, art pour l'art, ma impregnata di vita, fino alla concessione dell'opera d'arte come qualcosa di utile, risalendo in tal modo agli strumenti delle società tribali in cui avviene innocentemente il sodalizio della bellezza con l'utilità. Seguendo questo percorso l'artista tenta di liberare l'arte dal proprio destino autoreferenziale per consegnarla alla effettività.

L'interesse di Gilardi per la dimensione fenomenologico-esistenziale, le sue preoccupazioni per la tecnologizzazione del mondo e la lettura critica della civiltà dei consumi sono tematiche ricorrenti in tutta la sua creatività a cominciare dai famosi tappeti-natura, opere che mantengono il concetto di lavoro artistico come atto relazionale in cerca di nuove possibilità estetiche e linguistiche offerte dalla società del consumo.

Il concetto di un'espressività diffusa e socializzata nel contesto di un rapporto di reciproca interazione tra soggetto e oggetto viene ulteriormente approfondito dall'artista a partire in particolare dai suoi interventi di arte "microemotiva", in cui abbandona il circolo chiuso del sistema dell'arte in favore di un'attività rivolta al politico e al sociale, alla ricerca di una di una nuova "qualità" della libertà individuale ed emotiva.

Negli anni '80 – periodo caratterizzato da cambiamenti politico-sociali e dalla caduta delle ideologie e delle utopie che avevano caratterizzato il decennio precedente –, Piero Gilardi ha saputo rinnovarsi come artista, ripartendo dallo stesso binomio natura-cultura che lo ha seguito in tutto il suo percorso artistico. Utilizzando le nuove tecnologie (elettroniche ed informatiche) nelle sue figure spesso biomorfiche, persegue come obiettivo

l'interattività, la multidimensionalità e la polisensorialità. Intraprendendo la sua attività e sperimentando l'introduzione delle nuove tecnologie non fa altro che aprire nuove finestre sul suo dialogo tra natura e tecnologia, questa volta sotto il segno dell'elettronica, in perfetta coerenza la ricerca di una dimensione partecipativa perseguita negli anni precedenti. Attraverso un nuovo approccio affronta temi importanti della nostra epoca come la dinamica demografica, le minacce all'equilibrio naturale, i disequilibri sociali ma anche le conseguenze estetiche della tecnologia e le conseguenze antropologiche dovute ai nuovi rapporti tra spazio reale e spazio virtuale.

Oggi – osserva Gilardi – corre il tempo della pratica rigorosa e delle elaborazioni ambiziose, radicali nella concettualizzazione. La ricerca, anche se aperta al futuro, è però ibridata di memoria e le rotture non possono ignorare del tutto il passato; ma il passato non può prevaricare sulle necessarie rielaborazioni di senso.

La nostalgia dell'*homo faber* appare del resto nell'opera gilardiana sintomatica e trova anch'essa posto nel flusso dell'intelligenza virtuale. È forse anche in questo senso che l'arte diventa davvero parte attiva e a proprio modo compiuta di una dimensione processuale e aperta. D'altronde non si può dimenticare che Gilardi è stato un fermo assertore della dimensione ecologica e dell'arte naturale. È stata la stessa pulsione utopica-ecologica a guidare naturalmente l'artista verso la dimensione del virtuale. La tensione utopica ha però da subito in lui convissuto con l'attitudine critica. Il problema non era di riprodurre le immagini dell'entropia modernista e industriale, quanto di ritrovare l'energia del soggetto: una struttura energetica del primario, avvertita ontologicamente nello spazio di un'individualità non risolta in protesta e in sovrastruttura, ma plasmata, come di fatto è stato, dai prodotti della società industriale.

Con le sue installazioni interattive egli ci avvicina ai territori del cyberspazio, e ci fa riflettere sulla complessità e sulla singolarità, non sempre evidenti, dei luoghi in cui ci muoviamo navigando nella rete. Gilardi, più che suonare il campanello d'allarme come fa una parte degli artisti, ha come obiettivo di anticipare le soluzioni possibili, di attivare un

laboratorio di creatività che vuole dare spazio al confronto di idee e di soluzioni formali, raccogliere l'impegno di quanti lavorano alla comprensione di quello che accadrà.

L'artista non ha dubbi sul fatto che l'individualità risulti oggi ormai completamente trasformata. Pensa che i nuovi apparati tecnologici abbiano assorbito e quasi egemonizzato una gran parte persino delle funzioni specifiche dell'io; che elementi di senso nuovo, antagonisti a quelli tramandati dalla tradizione, possano da ultimo profilarsi. Lavora per sua parte verso un tale obiettivo, oggi con le installazioni come ieri, nei primi anni Sessanta, con i tappeti-natura. Ieri come oggi, è per lui questione di un mistero dell'energia in fibrillazione. Così l'artista torinese ha superato l'idea dell'opera artistica come prodotto dell'individualità. Ma è anche approdato ai nuovi media e a quelli che molti pensano essere i linguaggi del futuribile. Al posto dell'emblematicità, ha posto l'interattività, l'interfaccia. Sull'umanesimo modernista degli anni Sessanta ha lasciato cadere la prassi di un movimento, che egli ama definire "molecolare", fondata su un soggetto virtuale e cibernetico. L'individuo post-modernista è in fatto nato.

Piero Gilardi nel quadro dell'arte di oggetto

I tappeti-natura

Nell'ottobre del '65, dopo aver eseguito una serie di ricerche incentrate sull'idea di oggetto fruibile come i vestiti-stati d'animo, le tappezzerie e i totem domestici, Gilardi incomincia a realizzare i suoi primi tappeti-natura, con i quali giunge rapidamente ai vertici della notorietà, trovando consensi nella critica e nel mercato sia italiano sia internazionale, al punto che entro il '67 riesce ad esporre le sue opere in una serie di prestigiose gallerie europee¹.

Si tratta di oggetti costruiti in resina poliuretanicamente espansa, che riproducono così fedelmente forme vegetali, animali e minerali da sembrare quasi più reali dell'originale, tanto che siamo indotti ad avvicinarci e a toccarli, per verificare che si tratta di artefatti. Gli elementi artificiali, curati fin nei minimi dettagli, si presentano infatti come perfetti simulacri degli elementi naturali, che vengono riprodotti integralmente nei loro colori, forme e dimensioni a formare un intero *habitat*: il greto di un fiume, un campo con papaveri, un sottobosco, le onde del mare sorvolate dai gabbiani.

L'intento di Gilardi non è però quello di una rincorsa al raggiungimento di una sfuggente "cosa in sé", il tentativo di strappare il velo di Maya – egli è ben consapevole che un simile tentativo sarebbe sicuramente destinato allo scacco –. Non si tratta insomma di un processo rappresentativo, di *mimesis* del reale, ma della riproduzione in scala reale di elementi naturali sotto una nuova identità. Dietro al gioco della riproduzione di oggetti naturali, Gilardi mette in atto infatti una serie di contraddizioni: l'aspettativa di solida materialità e consistenza indotta dalla verosimiglianza con l'elemento naturale viene smentita dal contatto con le sostanze soffici, leggere e flessibili che compongono il manufatto artistico; le riproduzioni di entità

¹ Dalle più note: a Parigi, *Galerie Sonnabend*; New York, *Fishbach Gallery*; Bruxelles, *Galerie Aujord'hui*; Milano, *Galleria Sperone*, a Venezia, *Campo Vitale*, Palazzo Grassi, ad Amsterdam *Galerie Michely*, ad Hamburg, *Galerie Neuendorf*.

naturali che possono essere tagliate e vendute al metro, riportate in frammenti e collocate in spazi diversi, si scontrano con il concetto di continuità, di simmetria e di equilibrio che prevale in natura; la resina ipertecnologica che permette l'effetto illusionistico della riproduzione naturale ribadisce l'artificialità del prodotto; la completa somiglianza con l'oggetto rappresentato si scontra con l'artificiosità del materiale.

Gilardi attiva così un gioco rivolto al soggetto fruitore che è invitato a scoprire personalmente le potenzialità del nuovo "prodotto" tecnologico.

I tappeti-natura sono pertanto oggetti sostitutivi, che l'artista pensa perché vengano usati, non solo appesi alle pareti, ma distesi per terra come veri tappeti. Non sono sculture appartenenti a definiti codici estetici ma oggetti da usare, da sentire letteralmente con il corpo, che si presentano come isole artificiali che il visitatore è invitato ad abitare e a consumare, vivendo la sensazione che offre la loro materia soffice e dove un ruolo non marginale viene svolto dalla componente ludica – in cui risuona il concetto marcusiano² dell'impulso del gioco come trasformatore della realtà, che rimarrà una costante di tutta la produzione artistica di Gilardi –.

Il Gilardi dei tappeti-natura è certamente un artista Pop: come nota Renato Barilli "egli è fedelissimo all'aureo e canonico precetto [del Pop italiano] consistente nel riportare le cose "tali e quali", con puntuale ricalco, contando sull'inevitabile effetto di estraniamento consistente nel ricostruirle con materiali artificiali e con colori violenti"³. Pur avendo l'ambiguità del vero e l'apparenza del *trompe-l'oeil* esse si scoprono per quello che sono: semplici oggetti che mettono orgogliosamente a nudo la loro identità tecnologica. Ma le differenze e le varianti che egli vi inserisce sono significative: in antitesi alla Pop statunitense, rifiuta la manipolazione dell'oggetto⁴ fine a se stesso e privo di identità semantiche. Senza ridurre

² Herbert Marcuse (1955), *Eros e civiltà*, Torino, 1964, p. 194.

³ Renato Barilli, *Informale, oggetto, comportamento*, Milano, 1979, vol. II, p.12,

⁴ L'oggetto in ambito estetico è una vecchia problematica evidenziato tra i primi da Duchamp, che mise in mostra l'oggetto in quanto tale, già fatto (ready-made), abbandonando qualsiasi sua rielaborazione secondo le tecniche artistiche. La Pop Art opera in una realtà in cui l'oggetto assume un valore autonomo e comunica un proprio

l'oggetto a pura presenza, a mera "idea" in una sorta di "spazio zero"⁵ compie un lavoro di ricreazione, mantenendo inoltre il concetto di lavoro artistico come atto relazionale inserito in un contesto globale; rinuncia al segno soggettivo del gesto plasmatore ma non alla originalità del linguaggio, compiendo in questo senso un lavoro post pop e quindi con il suo operare artistico non intende produrre semplicemente nuovi oggetti ma mira a intervenire sul sistema di relazioni fra i soggetti ricercando nuove possibilità estetiche e linguistiche offerte dalla società del consumo.

Il primato dato alla dimensione fenomenologico-esistenziale e l'interesse per le ricadute antropologiche della tecnologizzazione del mondo possono d'altra parte essere lette come la "cifra" dell'intera opera di Gilardi. In un'intervista dice, a proposito dei tappeti-natura: "questa trasposizione di un'immagine naturalistica in una materia sintetica e il suo inserimento in uno spazio funzionale, si può dire sia il risultato di un linguaggio... I contenuti di questa nuova problematica si contrapponevano all'acritica accettazione della civiltà dei consumi; nasceva nell'artista l'esigenza di un atteggiamento critico nei confronti della realtà... Si trattava di ritrovare ad un livello più alto quei valori 'soggettivi' che prima erano stati negati nell'accettazione della realtà 'massificata' e standardizzata della civiltà industriale"⁶.

Egli prende atto di questo mutamento fondamentale nel nostro modo di percepire la natura, come un fenomeno tecnologico e urbano, che portiamo

linguaggio artistico. Gli artisti del Pop americano rinunciavano al segno umano e pittorico per presentare impersonalmente l'immagine dei mass-media e della pubblicità. L'oggetto diventa indipendente, cercando così di imporre senza alcuna mediazione la propria inseità. La Pop Art europea prende le distanze da quella statunitense rifiutando alcuni elementi fondamentali per quest'ultima, come la fiducia cieca nella produzione di massa, nella tecnologizzazione, nel consumo come forma suprema di scambio sociale.

⁵ Renato Barilli, in *Informale, oggetto, comportamento*, Milano, 1979, vol. II, p.11, fa notare che le opere Pop che tentano una riduzione eidetica dell'oggetto, presentandolo completamente avulso da ogni contesto e da ogni sintassi, espungendo così completamente lo spazio, si riducono a mero grafismo, puro segno, puro elemento visivo. Con felice termine definisce questo percorso soluzione "araldica".

⁶ Intervista di Mirella Bandini a Piero Gilardi in "NAC" n. 3. 1973, Dedalo, Bari.

ovunque con noi, con tutti i nostri metodi più efficienti e più veloci di comunicazione e che ci mette di fronte al paradosso di una natura come richiamo all'idea più "naturale" del mondo che ci circonda, ma di una bellezza palesemente artificiale⁷. Presenta una dimensione nostalgica e di ricordo di una natura che deve liberarsi da una omologazione ai modelli astratti della comunicazione e con tali meccanismi di memoria spera di conservare un linguaggio senza il quale si rischia di perdere ogni legame con la fisicità. Colpito dallo sconvolgimento dell'ecosistema sul pianeta, proietta nell'artificiale i bisogni primari dell'individuo in una realtà dominata da un contrasto sempre più stridente tra natura e artificio, in cui le biotecnologie stanno trasformando radicalmente il nostro concetto di "spontaneità" della natura. Il suo entusiasmo per la tecnologia e per il futuro lo porta a creare oggetti che sono il simbolo del conflitto moderno tra natura e cultura. La preoccupazione per una società che si trasforma in modo aggressivo e rapido allontanandosi sempre di più dal concetto di naturalità porta l'artista a sostituire la realtà con il simulacro come tentativo di appropriarsi di nuove possibilità che garantiscono la continuità di un legame profondo.

È per questo che si può dire che nei tappeti di Gilardi la natura è presente nei suoi dettagli più minuti, ma, contemporaneamente, è assente, perché l'artificialità del suo simulacro è manifesta, palese. D'altra parte solo prendendo le distanze da una natura che, vissuta immediatamente, ci assedia e ci assorbe; ossia solo a partire da un suo surrogato depotenziato, riusciamo a contemplarla, a conoscerla e provare l'esperienza del sublime.

Su un altro piano, le opere di Gilardi riflettono la morte della natura⁸ ma

⁷ La riconsiderazione dell'oggetto-merce, – ma anche, soprattutto in Europa, dell'oggetto-natura – è una delle caratteristiche peculiari della Pop Art. La realtà sociale in cui l'artista opera è caratterizzata da un insieme di oggetti-merci filtrati attraverso l'artificio della tecnologia e della comunicazione, dove anche il concetto primario di natura subisce una "culturizzazione".

⁸ E. Sottsass Jr., *Piero Gilardi*, in "Domus", dicembre 1966, riferendosi ai tappeti natura di Gilardi parlò di un rituale magico per esorcizzare, anticipandola, la morte della natura vera.

anche quella dell'arte, riproponendo il desiderio di una comunicabilità attraverso l'ausilio della tecnologia, che non viene qui considerata come uno strumento prevaricante che annulla il soggetto, ma come un mezzo che può venire in aiuto al soggetto, allargando le sue possibilità nel campo del linguaggio e della comunicazione. La riflessione sull'oggetto tecnologico e sul suo potere sociale convive con l'attenzione rivolta al soggetto e alla sua capacità di percepire la nuova realtà e di ragionare sulle cose.

A Gilardi, comunque, non sfugge la consapevolezza che i simulacri naturali dimostrano i loro limiti e confini e avverte inoltre il pericolo di una fine decorativistica dei suoi oggetti che continuano a rimandare al naturale. Più tardi estende i suoi tappeti-natura alle dimensioni dell'ambiente inserendoli in alcuni casi direttamente nel paesaggio, in sintonia con le azioni di Land Art.

L'energia vitale e l'elemento organicistico presente nei suoi tappeti rimarrà una componente costante in tutta l'attività dell'artista fino alle sue recenti proposte biomorfiche di arte virtuale. Gilardi ha il merito di aver spostato la prospettiva da una visione organica alla logica consumistica, alla prefigurazione di nuove possibilità estetiche offerte dalla tecnologia, questioni che hanno interessato tutto il suo lavoro successivo, anche quello più recente.

La riflessione critica attorno al '68

Interventi nel sociale

Nel periodo che va dalla fine del '67 alla metà del '69 Gilardi smette di produrre oggetti artistici per dedicarsi prevalentemente all'attività teorica, che l'artista in quel momento vede come l'unico modo per sviluppare il discorso iniziato con i tappeti-natura. A detta dello stesso Gilardi contribuisce a questa scelta anche il rifiuto da parte di Ileana Sonnabend, a quei tempi sua gallerista, di esporre gli oggetti che l'artista aveva fatto come sviluppo dei tappeti-natura. Alla fine del 1969 matura la scelta di «abbandonare la metafora dell'arte ...e partecipare alla lotta rivoluzionaria.»⁹. L'abbandono del mondo dell'arte tradizionale non significa comunque la rinuncia al fare artistico ma piuttosto il farsi coerente e il “portare a fondo il discorso dell'arte che doveva entrare nella vita”¹⁰, e che si esplicita con il passaggio da “demiurgo” di oggetti ad operatore estetico. Questioni come la critica radicale dell'arte; l'arte come pratica esistenziale e politica entro la vita quotidiana; la dicotomia con l'eclettismo borghese e il concetto dell'arte non più come attività specialistica e reificata nel valore-merce ma immessa nella vita, tutte posizioni che Gilardi fece sue, furono certamente condizionate anche da ragioni ideologiche inerenti al clima dell'epoca che poneva l'artista di fronte alla necessità di rientrare come “soggetto attivo” nella realtà oggettiva.

Il '68 registrò il momento esplosivo di una rivoluzione politico-culturale nella società occidentale che era già in atto, e i cambiamenti che furono partoriti dal grande movimento per i diritti sociali, politici ma soprattutto culturali condizionarono la nostra società per un lungo periodo. La rivoluzione studentesca culminata nel “maggio” parigino non fu altro che il centro di un movimento globale in ambito occidentale, il momento in cui,

⁹ Piero Gilardi, *Dall'arte alla vita. Dalla vita all'arte*, Parigi, 1981, p. 12.

¹⁰ Piero Gilardi, *Dall'arte alla vita, cit.*, p. 12.

alla presa di coscienza dei cambiamenti indotti dalla nuova era dell'elettronica nell'apparato produttivo e delle comunicazioni, si accompagna l'accusa mossa al capitalismo liberista di sfruttare il progresso tecnologico a proprio unico vantaggio. La rivoluzione culturale del '68 fu anche e soprattutto una rivoluzione estetica; la richiesta di soddisfare le esigenze sensuali, la volontà di liberare le *esthesis*, incluse quelle sessuali, dalle repressioni e privazioni imposte dal potere politico economico e religioso fu una delle bandiere del movimento studentesco e femminista. Qualche anno prima era uscito il saggio di Herbert Marcuse *Eros e Civiltà* che ebbe notevole risonanza e che prospettava – contro la teoria freudiana dell'inconciliabilità di Eros e civiltà – la possibilità di una società non repressiva che si sarebbe potuta fondare proprio sulla base delle conquiste tecnologiche.

In questa fase storica Gilardi sceglie di vivere l'esperienza di un'espressività diffusa e socializzata, nel contesto di un rapporto di reciproca interazione tra soggetto e oggetto. L'artista non pone il problema del fare artistico in termini di scioglimento dell'arte all'interno della vita ma come intreccio concreto della valenza introspettiva–prefigurativa del fare creativo con i processi del pensiero cognitivo e progettuale, della comunicazione e della contrattazione sociale. Il concetto di arte basato sulla partecipazione del pubblico e sulla gestione delle interrelazioni, riferite all'arte dell'uomo comune che diventa logica esistenziale di un nuovo Io, autonomo e socializzato insieme: la forma comunicativa nel movimento reale della vita. Teso alla ricerca di un rapporto dialettico si dedica, dunque, ad attività artistiche e culturali inserite direttamente nel sociale attraverso i suoi *happenings*, eventi ed azioni che – come li definisce lo stesso artista – sono funzionali ad una reale trasformazione della pratica e del ruolo dell'arte, un “movimento di pensiero”.

Durante il suo autoimposto esilio Gilardi è inoltre attivo in diversi collettivi politici a cominciare da un lavoro insieme ad artisti e film-makers di Torino nel '68 – 69, nel quale partecipa all'allestimento di un “atelier populaire” per la stampa di manifesti del movimento studentesco, sul tipo di quelli sorti

durante il maggio parigino, per concentrare in seguito il suo coinvolgimento nella partecipazione in veste di fumettista a giornali operai¹¹. Contemporaneamente prende parte alla lotta all'interno del manicomio di Torino dove era già iniziata una rivolta organizzata dai comitati studenteschi e sostenuta dai lavoratori interni alla struttura. Lavora per anni nel reparto femminile del manicomio come animatore e in collaborazione con l'*équipe* di psichiatri e psicologi dell'istituto si dedica all'arte-terapia formando un *atelier* di attività plastiche e figurative. Nel '76, dopo la chiusura della sede centrale e il decentramento dell'istituto in strutture di quartiere, Gilardi sceglie il quartiere Aurora, questa volta con un *atelier* aperto sia ai malati che ai sani di mente. Conclude la sua esperienze di arte-terapeuta, che lui stesso definì di massima importanza a livello di dialettica nei rapporti interpersonali e sociali, nel 1980.

Durante i primi anni Settanta, parallelamente al lavoro nei centri di terapia psichiatrica, continua il periodo di militanza presso gli stabilimenti industriali di Torino incanalando le sue potenzialità espressive e artistiche nella produzione di cartelloni, striscioni, vignette, fumetti, *pamphlets*, animazioni politiche e teatrali di strada e una serie di *performances* di "teatro-verità" con la partecipazione aperta ai soggetti coinvolti nelle lotte. Nel '72 collabora alla realizzazione di uno spettacolo teatrale con gli inquilini delle case popolari del quartiere di C.so Taranto con la partecipazione anche di Dario Fo e in seguito, nel '74, segue le attività del Collettivo La Comune che, in collaborazione con altri centri di lotta, faceva lavoro di propaganda politica e controinformazione, organizzando spettacoli musicali e teatrali autogestiti in strada oppure in spazi occupati. Nei circoli artistici e culturali e nei centri sociali autogestiti la cultura e l'arte diviene oggetto di dibattiti politici e di iniziative di base popolare. Entro tutte queste forme di espressività artistico-culturale convivevano emozioni, angosce

¹¹ Citiamo indicativamente gli opuscoli di formazione economico-politica: "Il salario", "Il lavoro in fabbrica", "La 2^a categoria", "La mensa Fiat", i giornali: "Il martello", "Giornale Operaio", "Compagni", i fumetti: "I tre C della Pininfarina, cottimo cronometristi e canaglia fascista", "Barbotta, barbotta Casimiro".

individuali, conflitti, accessi e si cercavano nuovi linguaggi comunicativi, il recupero dell'autonomia e della responsabilità soggettiva.

Gilardi, durante i lunghi anni del suo ritiro dalla scena artistica ufficiale, parallelamente alla sua attività in ambito italiano ed europeo conduce esperienze di animazione in Africa, con i nomadi di Samburu (1985), con la tribù di Indiani americani Mohawk (1983), con gli Indios del Nicaragua (1982).

In tutti i suoi interventi concreti nel sociale egli rimane coerente al credo ideologico e alle scelte fatte nel '67, con il rifiuto di produrre opere per un circuito artistico individualistico controllato strettamente dal mercato per aprirsi alla ricerca di una dimensione comunicativa e relazionale. Questo pensare la contrapposizione tra cultura proletaria e cultura borghese in termini assoluti, si stempera nelle sue dichiarazioni del decennio successivo in cui sostiene l'esistenza di una cultura unitaria amplissima e diversificata vista in termini di integrazione, di un discorso che può avere momenti individuali e collettivi con funzioni complementari anche se non necessariamente comunicanti¹².

A partire dai primi anni '80 Gilardi, pur non rinunciando alle iniziative politico-culturali, decide di reinserirsi attivamente nella scena artistica inaugurando una nuova fase interattiva, questa volta sotto il segno della tecnologia digitale .

L'arte "microemotiva"

La necessità di recuperare in qualche modo una soggettività qualitativamente diversa e più profonda rispetto a come l'aveva concepita fino ad allora; gli incontri con il gruppo dell'Arte Povera di Torino e le frequentazioni newyorkesi (Nauman, Esse, Long); la temperie culturale del

¹² Vedi, ad esempio, l'intervista su "Juliet" n. 40, 1986.

momento spingono Gilardi, a partire dal 1967, a cercare vie di espressione alternative a quella dei tappeti-natura. Inizia volgendosi alla ricerca di energie primarie realizzando una serie di oggetti usando pezzi di recupero: dei sandali, un pettine, una carriola, una sega,¹³ opere che per ammissione dell'artista stesso sono di forte sapore funk, con particolare riferimento agli artisti dall'area californiana¹⁴ che Gilardi conosce durante il suo soggiorno di alcuni mesi, nel '67, negli stati Uniti. Pur ravvisando i punti di contatto fra il nostro artista e la funk californiana nel comune ricorso a strutture preferibilmente povere e primarie ed esperienze vitalistiche, è doveroso sottolineare che dal punto stilistico la ricerca artistica di Gilardi si allinea con il cammino "freddo" dell'Arte povera differenziandosi dall'operato della Funk Art californiana che privilegia un forte carattere espressivo¹⁵. Subito dopo la realizzazione di prodotti decisamente "poveri" in senso letterale, Gilardi segue il percorso del Concettuale, degli *happenings*, degli eventi, delle azioni e quant'altro potesse richiamare il pensiero di un "movimento" ossia di una reale trasformazione della pratica e del ruolo dell'arte. Con felice intuizione, definisce la sua produzione artistica di questo periodo con il concetto di arte "microemotiva" – uno di tanti modi in cui è stata etichettata l'Arte povera¹⁶. In effetti, con i suoi *happenings* mette in atto interventi di un'arte emotivamente scaricata, quindi "fredda", rifiutando con ciò ogni attività artistica privilegiata e cercando di estendere su vasta scala idee e azioni sotto la bandiera di un'estetica generalizzata.

¹³ Questa produzione è diventata una mostra alla galleria Speroni nel 1967.

¹⁴ Gilardi in *Dall'arte alla vita. Dalla vita all'arte*, cit, pag. 35, sostiene che la definizione Funk Art è riferita inizialmente, più che ad una corrente artistica, ad un clima artistico, nato nei campus universitari di San Francisco nella quale operano una serie di artisti come James Melchert, Harold Paris, Sue Bitney, William Wiley e Mowry Baden, partecipanti anch'essi alle manifestazioni sui temi della politica mondiale e contro la guerra del Vietnam.

¹⁵ Renato Barilli definisce il movimento della Funk Art "un Informale spaziale ancora "caldo" secondo i connotati psicologici di questa categoria perché mosso da impulsi gioiosamente personalistici, anarchici, antitecnologici..." (R. Barilli, *Minimalismo, Land Art, Anti-Form*, in Franco Russoli (a cura di) *Arte Moderna*, Milano, 1975, vol. 14, pag. 61).

¹⁶ Denominata anche Anti-forma, Arte del processo, *earth-works*.

Coerente con le ricerche dell'Arte povera l'artista elimina definitivamente la rappresentazione mimetica dell'opera per inserirla nello spazio e nel tempo reali. Egli rifiuta perciò il concetto di opera come prodotto che debba sottostare alle regole del mercato globalizzato e propone fatti e azioni che impongono di “rimboccarsi le maniche” e mettersi direttamente in gioco. Siamo qui davanti al superamento dell'informale caldo per accedere alla polinsesorialità e alla corrispondenza tra estetica e noetica. L'arte “microemotiva” – che nasce dal crescente bisogno di superare la percezione oggettuale creando una individualità autonoma dai media e dai loro messaggi –, si genera e cresce in un clima culturale in cui era diffusa l'esigenza di dissociazione da tutto ciò che veniva sentito come vecchio e comune.

Lo *happening* microemotivo di Gilardi mostra perciò la volontà di dematerializzare il proprio lavoro¹⁷, di svincolarlo dai metodi e modalità predefinite delle sue manifestazioni a favore di una spontaneità dell'azione degli “attori”, alla ricerca di valori ed energie primari, quasi un ritorno al teatro greco primitivo in cui lo spettacolo si svolgeva in tempo reale, senza attori protagonisti e con la presenza del coro che metteva in atto un dialogo improvvisato con gli spettatori.

Negli stessi anni in Europa una serie di artisti, in sintonia con l'Arte povera italiana, mettono in atto *environment* decisamente “freddi” rivolti all'inconscio e con l'intento di risalire a valori primari e vitalistici. Le loro peculiarità si rintracciano nel carattere schiettamente oggettuale e nella maggior attenzione rivolta alla natura costruttiva dell'opera e dei materiali impiegati, in preferenza chimici e tecnologici. A Berlino Bernard Höke generava colonne di schiuma mettendo in atto ininterrotti battimenti di acqua e detersivo entro contenitori cilindrici, Barry Flanagan movimentava la sabbia inclusa in involucri biomorfici mentre Gerard Van Elk ad Amsterdam stendeva resina poliuretana sia su spazi interni sia su ponti e prati della città, registrando la reazione chimica della dilatazione della resina

¹⁷ Questo in sintonia con le animazioni urbane che, dopo il '67, Michelangelo Pistoletto metteva in piazza in collaborazione col Living Theater.

colorata che modificava lo spazio. In Italia, negli stessi anni, Mario Merz e Gilberto Zorio – nell’ambito dell’Arte povera – operavano con la luce al neon oppure con materie allo stato puro, rivolgendosi così a concetti o archetipi per ottenere l’irruzione di energie primarie. Zorio inoltre apriva le sue opere all’interattività, invitando il visitatore ad intervenire sul flusso elettrico dei tubi al neon e a provocare interruzioni.

Gilardi ha sempre voluto dissociarsi dalla problematica dell’arte povera pur riconoscendo la comune base di partenza con il gruppo torinese, ritenendo di essere rimasto l’unico a non accettare la formalizzazione del linguaggio che secondo lui ha neutralizzato ogni effettiva problematica. Questo disconoscimento sembra comunque infondato, vista la comune ricerca di esperienze primordiali e vitalistiche partita e sviluppata all’interno della civiltà tecnologica, in un clima in cui si privilegiava la correlazione intersensoriale, la perdita di oggettualità e la sollecitazione del gruppo partecipativo, e quindi “freddo”. L’arte microemotiva si è sviluppata nello stesso ambiente culturale dell’arte povera torinese, interpretando un atteggiamento mentale intenzionato a superare l’alienante identificazione del media con il messaggio, attraverso l’intuizione di una nuova “qualità” della libertà individuale ed emotiva.

L’accusa verso gli artisti dell’arte povera di aver formalizzato un linguaggio e di essere quindi rimasti imprigionati entro il controllo del mercato borghese viene contraddetto dalle successive affermazioni (citate sopra) nelle quali Gilardi sostiene l’esistenza di una cultura unitaria amplissima e diversificata, ma vissuta in termini di integrazione. Lo stesso Gilardi ha sviluppato un proprio linguaggio fondato sull’elemento organicistico e sull’energia vitale già presente nei suoi tappeti-natura che si evolve durante l’esperienza di arte microemotiva sotto forma di azioni.

La sua espressività socializzata anticipa in parte le esperienze dell’arte video e dell’arte digitale, entrambe facenti perno sull’espressività diffusa e sulla rivalutazione delle esperienze quotidiane.

Intorno al 1985 riprende le sue attività propriamente plastiche e ritorna più volte a riproporre *habitat* naturali rafforzando il concetto di abitabilità

dell'opera e facendo sì che l'oggetto si dissoci completamente dalla passiva lettura pop, supera le tracce di rappresentabilità ed entra a pieno titolo nell'ambito della polinsensorialità. L'energia vitale rimane costantemente presente nella coreografia artificiale delle opere inserite direttamente nell'ambiente, nelle *performance* dei "vestiti-natura" ma anche negli ormai celebri tappeti-natura che l'artista ripropone periodicamente. Successivamente opera un tentativo di riconciliare l'energia primaria della natura con la tecnologia, questa volta quella elettronica, due termini apparentemente contraddittori rafforzando il rapporto dialettico tra oggetto e soggetto.

La ripartenza nel segno della tecnologia, l'acquisizione del movimento e del suono, quindi la fase interattiva

L'interesse di Gilardi per l'"apparato tecnologico" è precoce: già le sue prime opere, all'inizio degli anni Sessanta, hanno per tema le nuove tecnologie e le loro implicazioni antropologiche, sociali e politiche, a partire dalla sua mostra del '63 intitolata *Macchine per il futuro*¹⁸ in cui era configurata – con modelli di macchine e ospedali, tabelle, tavole con pianificazioni territoriali –, una sorta di società iper-cibernetica; ma lì l'approccio era ancora naïf, fideistico, ingenuamente ottimistico.

Il passaggio all'arte digitale avviene nel segno della caduta delle utopie compiutasi negli ultimi anni '70, e trova in Gilardi un artista che, lasciatisi alle spalle i conflitti ideologici più radicali, è disposto ad affrontare le potenzialità comunicative dell'era elettronica nell'ambito di una cultura unitaria amplissima e diversificata. Il suo progetto creativo sotto il segno dell'elettronica rimane comunque coerente a quell'idea che ha dominato la sua arte dal '67 al '81, incentrata sul coinvolgimento delle masse e sulla creatività diffusa. In effetti Gilardi intende la multimedialità come strumento di comunicazione di un vasto pubblico divenuto oramai quotidiano, con cui anche l'arte deve fare i conti, e pensa che l'elettronica non sia altro che un materiale, un mezzo come può essere il legno, il ferro, oppure le sue resine. Si serve degli strumenti forniti dalle nuove tecnologie come mezzo e tecnica d'espressione, come punto d'arrivo della propria ricerca; ma nel contempo si interroga sui mutamenti percettivi – prodotti a livello sensoriale e cognitivo – nei confronti della realtà e della sua fruizione. È consapevole che il rapporto strutturale con la tecnologia ha posto e risolto alcune questioni fondamentali rispetto alla trasformazione dell'arte, come ad esempio quello dell'opera aperta/interattiva nei confronti del fruitore, dell'autorialità collettiva/interconnessa in rete; della fine dell'autonomia dell'opera come

¹⁸ Nella galleria Immagine di Torino

prodotto puro della creatività soggettiva, emancipato da ogni intento rappresentativo.

I legami che l'arte elettronica intrattiene con il clima culturale degli anni Sessanta e Settanta e innanzitutto, per quanto ci riguarda, con gli interventi di arte microemotiva, non sono certamente trascurabili, e si possono riassumere in una serie di problematiche come: attivazione dello spazio come spazio comunicativo a seguito della crisi dell'immagine e del campo pittorico; il ruolo dell'artista che "entra in scena" direttamente, senza mediazioni con il proprio agire in cerca di risposte; il nuovo ruolo del fruitore; l'intento di una critica radicale – ideologica e formale – dei modelli culturali dominanti in opposizione sia all'uso massificante dei mezzi di informazione e comunicazione, sia ai poli istituzionali del "sistema" dell'arte (il triangolo opera-galleria-mercato); tutte tematiche effettivamente dominanti nella ricerca esistenziale dell'arte. La nuova condizione dell'opera ha infatti modificato sostanzialmente, in senso letterale, i tradizionali parametri del fare artistico, per cui non esiste più materia, ma solo un flusso di energia in grado di assumere qualsiasi forma e colore, in continua mutazione, interconnesso con lo spazio e con il tempo, con oggetti e situazioni, eliminando in tal modo il rapporto tra la mano e il fare. È cioè mutato il ruolo dell'artista e, assieme, dello spettatore, che ora condividono scelte e azioni in un rapporto non più contemplativo ma conoscitivo/dialettico, entro il quale l'artista mette in atto una triangolazione i cui vertici sono lui stesso, la macchina e il pubblico, e per il quale la produzione dell'immagine diviene un processo automatico da cui emerge sempre di più il dato intersoggettivo.

L'interagire dello spettatore con l'opera non coinvolge più il solo intelletto, ma è tutto il corpo che acquista un ruolo attivo: in sostanza il rapporto non rimane chiuso nel solito ambito della unidirezionalità: dall'opera (emittente) allo spettatore (ricevente), al quale viene richiesta la semplice contemplazione, ma mette in gioco una circolarità tra stimolo-risposta, un effetto di feedback per cui la "reazione" dello spettatore all'"azione" dell'opera influenza l'azione successiva in uno spazio integrato. Il pubblico

è cioè invitato a gestire il proprio corpo che, anche se agisce all'interno di una dimensione virtuale, rimane il centro d'interesse. Lo spazio reale su cui si innesta e si connette quello virtuale crea una nuova dimensione, risultante dalla sovrapposizione di spazi gestiti da sistemi umani e artificiali e quindi amplificata rispetto all'origine e, come dicevamo, reattiva. È quello che si può definire l'"ambiente intelligente", nel senso di un sistema in grado di reagire e di evolvere nel tempo in base agli eventi che accadono in esso. La realtà virtuale e l'interattività con il pubblico sono inoltre gli ultimi anelli di una catena di relazioni tra arte e tecnologia, tra informazione e interpretazione, tra memoria e invenzione in cui l'osservatore è invitato ad essere un interlocutore attivo, coinvolto nel funzionamento dell'apparato visivo ed espositivo, dei suoi spazi e dei suoi tempi, dell'immaginario da esso evocato. Coinvolgimento che si acuisce in relazione alla durata e alla fluidità temporale, si articola in una inedita fisicità nella dimensione spaziale e policentrica delle videoinstallazioni, si destruttura nei rispecchiamenti percettivi degli ambienti a circuito chiuso, si organizza in un rapporto tattile e corporeo nelle più recenti esperienze interattive.

Gilardi coglie positivamente anche il fatto che l'arte elettronica nel suo complesso richiede un comportamento e un atteggiamento nuovo non soltanto da parte del pubblico ma anche da parte della critica e delle istituzioni. L'arte digitale, per le sue specifiche caratteristiche, tende a sfuggire ai canali tradizionali di fruizione e richiede un genere di esposizione e un tipo di musealizzazione diversi e peculiari; non ha ancora un mercato e un collezionismo paragonabile a quello dei quadri e delle sculture; è "riproducibile", anzi replicabile, in modi equiparabili forse a quelli della musica o del cinema, avendo nella sua struttura genetica una imprescindibile dimensione temporale. La visione, la divulgazione e il rapporto con il pubblico delle sue installazioni si attuano prevalentemente nell'ambito di festival e rassegne, per confluire poi, ma solo in parte, nella selezione delle mostre e nella ratificazione qualitativa dei musei.

Un ulteriore elemento che accomuna le installazioni di Gilardi con le sue opere precedenti è che si tratta di opere collettive, realizzate insieme da

artisti e tecnici, che lavorano in laboratori, usano tecnologie sofisticate ma con rapporti e metodi che richiamano quelli del lavoro artigiano, in un contesto di fare creativo che si basa sull'idea di gestione collettiva. Il campo della comunicazione e quello della creatività subiscono mutamenti profondi legati allo sviluppo tecnologico e i ruoli e le funzioni estetiche si identificano con i linguaggi stessi di produzione e di comunicazione.

Gilardi parte comunque dalla convinzione che nell'attuale periodo di transizione, con la conseguente evoluzione antropologica e culturale, l'arte può giocare un ruolo di mediazione tra il sistema globale produttivo e della comunicazione e i bisogni umani. Per questo ed altri motivi l'arte elettronica e multimediale dell'artista torinese costituisce un tema critico tutto particolare: stimola la riflessione non solo sul modificarsi del concetto di arte e di pubblico, sull'immagine e sull'immaginario tecnologico (tra l'altro in continuo mutamento), sull'interazione creativa tra diverse forme d'arte, tra uomo, macchina e pensiero, sulle relazioni tra artista e opera e tra opera e spettatore, ma anche sulle metodologie di analisi e di interpretazione.

Gilardi riconosce la centralità e l'inarrestabile pervasività dell'apparato tecnologico, ma il suo intento è quello di presentare alcuni percorsi di resistenza nel tentativo di portare alla luce nuove e diverse alternative per il suo utilizzo e per le sue finalità. Il suo scopo non è quello di competere sul piano dell'innovazione, quanto piuttosto quello di rendere la tecnologia autocritica e trasparente nei confronti del pubblico attraverso la creatività e la presa di coscienza. La sua arte interattiva è determinata dal livello della tecnologia corrente, ma i contenuti ne sono indipendenti. In un'analisi morfologica delle sue installazioni interattive attraverso l'evoluzione delle interfacce uomo-macchina, ovvero delle modalità di comunicazione tra i diversi sistemi, l'uomo, da semplice presenza in uno spazio rilevabile da differenti sensori, diventa corpo con un peso proprio che attiva altri tipi di sensori. In tal caso l'interfaccia gestuale, in cui si analizza il movimento cercando di leggerne l'espressività attraverso la determinazione delle sue diverse espressioni, è un dispositivo che rileva anche i dati biologici,

utilizza le frequenze delle onde cerebrali, si sperimenta il corpo che pensa, che si agita e comunica direttamente con la macchina.

Gilardi, nel ruolo di artista cibernetico interessato alla produzione di sistemi di relazioni o di organismi complessi con caratteristiche comunicative sempre più evolute, vaglia la realtà nel profondo senza renderla strumentale al virtuale, ma ampliando la conoscenza che ha di essa. È consapevole che gli strumenti informatici hanno potenzialità linguistiche e una propria capacità di sviluppare nuove sintesi figurali che vivono sia per sé sia in sintesi con l'insieme degli artefatti e delle idee, costituendo un sistema complesso che evolve secondo il modello azione-retroazione tra i fenotipi (i prodotti) e i genotipi (i codici). Se le mappe sono strumenti di conoscenza, il cyberspazio è un luogo concettuale di informazione e di comunicazione, che viene supportato e mediato da calcoli informatici. Ciò conformemente a tutta una rete di contatti e di scambi, oltreché di concrete sinergie, tra le arti nel loro complesso e le tecnoscienze, i sistemi più avanzati e meglio sperimentati di comunicazione interattiva. Gilardi cita anche un secondo livello di interscambio, concernente modelli matematico-informativi ma poi approda a una riflessione che coinvolge un po' tutti, artisti e uomini di scienza: un livello di carattere etico-filosofico. Un percorso teorico anche a fronte di una progettualità che non osi di aderire alle idee e tendenze dominanti, e non tema di seguire liberamente tensioni e fisionomie cardinali. Gilardi intende l'arte come veicolo per nuove forme di comunicazione e la creatività che è in grado di redimere l'universo sottraendolo all'informazione crescente e alla virtualizzazione generalizzata ma soprattutto è consapevole che una tale ideologia del "fare artistico" può divenire in fatto – se non un surrogato, come mostra di accettare – una non improbabile corrispondenza dell'agire etico e sociale. Ogni individuo, commenta Gilardi, è sciolto dai tradizionali vincoli di tempo e spazio e si confronta con una dimensione virtuale – o sempre più virtuale – che modifica anche il senso sociale. Potrebbe pur esserci un'illusione, per così dire artificiosa e virtuale, dell'affrancamento dalle categorie spazio-temporali ma resta la convinzione che le più diverse esperienze nei campi

dell'*Artificial life* agevolino uno sviluppo e un percorso dove sia infine dato cogliere anche un'evoluzione positiva del nuovo soggetto e dell'ecologia sociale.

Per Gilardi occorre trovare un punto di ripresa che percorra altre linee evitando fratture troppo nette. Serve non già la mera virtualità, o l'intelligenza del virtuale data di per sé, ma la "dimensione co-variante dell'interattività", vale a dire quella in grado di offrire molteplici spunti interpretativi del reale. Per questo motivo le sue operazioni divengono non solo macchine desideranti il futuro, ma occhiali per la visione e per la decodifica dei germogli più significativi. D'altronde, non si può dimenticare che Gilardi è stato in anni non lontani un fermo assertore della dimensione ecologica e dell'arte naturale. La tensione utopica ha però da subito in lui convissuto con l'attitudine critica. L'appropriazione dell'ambiente, o di frammenti di esso, non ha comportato il riflusso in alcuna nostalgia, panica o passatista. È stata la stessa pulsione utopica-ecologica, a guidare naturalmente l'artista verso la dimensione del virtuale. Il problema non era di riprodurre le immagini dell'entropia modernista e industriale, quanto di ritrovare l'energia del soggetto: una struttura energetica del primario, avvertita ontologicamente nello spazio di un'individualità non risolta in protesta e in sovrastruttura, ma plasmata come in fatto è stato dai prodotti della società industriale. Liberare l'arte dal proprio destino autoreferenziale ha perciò comportato una liberazione della vita che si fondi su un'arte relazionata.

Comunque, nella linea di evoluzione dell'arte di Gilardi, ciò che conta non è solo l'interazione con il sistema intelligente ma piuttosto il forma di comunicazione che si instaura tra i vari sistemi umani con il supporto di quelli artificiali. Perciò in molte installazioni si passa dal rapporto uomo-macchina a quello uomo-uomo supportato dalla macchina. In altre parole ci sono livelli di interazione che vanno da uno spazio passivo che subisce l'azione, ad uno attivo che si modifica, a quello dinamico-evolutivo, dove la stessa azione in situazioni diverse produce effetti differenti. Nella descrizione di alcuni aspetti delle installazioni interattive di Gilardi si può

rilevarne la crescente complessità nella rilevazione di ciò che è presente realmente e virtualmente, nella stratificazione spaziale, nel sistema di relazioni. Se è vero ciò che si è detto circa la ricostruzione della sensorialità, si può però aggiungere che ciò che è interessante è relativo proprio alla novità dei modelli secondo cui viene ricostruita, modelli tutti da esplorare. Studi di interfacce avanzati puntano alla comunicazione diretta uomo macchina e nel contempo si sviluppano ricerche che si aprono alla sfera emozionale. È lo sviluppo di sistemi artificiali orientati all'utilizzo di regole biologiche e alla simulazione di comportamenti che abbiano espressività che rende possibili simili progetti. Gilardi indica che l'analisi morfologica di un'opera interattiva ha portato ad evidenziare il carattere sistemico di essa, il suo carattere complesso di organismo cibernetico. Il sistema che gestisce tutte le informazioni è un sistema adattivo, un sistema che memorizza ciò che accade e impara, cioè modifica il proprio comportamento e quindi difficilmente produrrà la stessa risposta perché la sommatoria delle azioni rilevate nel tempo modifica lo stato di equilibrio. Insomma il sistema inteso comprensivo di tutti gli elementi in esso contenuti attuali e possibili è un organismo in evoluzione.

Malgrado i timori espressi da Gilardi per la manipolazione della tecnologia nel campo comunicativo e in quello della produzione, per l'artista non è condividibile la tesi che il futuro è certamente meno rassicurante del passato, ma al contrario, in molte esperienze di vita artificiale, individua una positiva possibilità di evoluzione sia individuale sia sociale. L'artista sostiene che pur correndo il rischio di trasformarsi in esseri geneticamente manipolati riusciremo a preservare nella memoria un nostro proprio linguaggio, un sistema che consentirebbe più ampie aperture di comunicazione. Il frequente riferimento alle regole biologiche presente nelle installazioni di Gilardi rimane inoltre un denominatore comune nelle opere di arte elettronica con cui mette a fuoco i molteplici aspetti del complesso rapporto tra manipolazione genetica e tecnologia che rischia di annullare l'identità e l'unicità dell'individuo a favore di un io collettivo e diviso. Il lavoro di Gilardi ha avuto e ha tuttora l'ambizione di guardare, e far

guardare, i cambiamenti in corso e la nuova visione del mondo. Non per ciò stesso riducendosi al non-senso degli automi, ma scegliendo liberamente e intellettualmente di stare nella pelle dei cyborg. Con le sue le installazioni non cerca di offrire un reticolo formale del nuovo sentire e “intelligere” ed è abbastanza consapevole per sapere che le ipotesi di lavoro – e il lavoro stesso concretamente espletato – non possano risultare indipendenti da un’epistemologia. Essa spinge sempre in avanti le frontiere, ma la sperimentazione percettiva non porta di per sé dislocazione. Né tanto meno il pensiero dell’innovazione appare indenne da un infingimento ideologico. Oggi – osserva Gilardi – corre il tempo della pratica rigorosa e delle elaborazioni ambiziose, radicali nella concettualizzazione. La ricerca, anche se aperta al futuro, è però ibridata di memoria e le rotture non possono ignorare del tutto il passato, ma il passato non può prevaricare sulle necessarie rielaborazioni di senso. La nostalgia dell’*homo faber* appare del resto nell’opera gilardiana sintomatica. Anch’essa trova posto nel flusso dell’intelligenza virtuale. È forse anche in questo senso che l’arte diventa davvero parte attiva e a proprio modo compiuta di una dimensione processuale e aperta.

Ixiana

L'introduzione di nuove tecnologie e l'elaborazione di un progetto di megascultura tecnologica intitolata "*Ixiana*", venne presentato a Parigi, al Musée des Arts Décoratifs, nel 1989, con il patrocinio della Cité des Sciences et de l'Industrie, Parc de la Villette, che l'anno precedente ne aveva fornito una variante in anteprima alla Galerie Experimentelle. Il progetto prende la forma di una bambola bionica gigantesca con la quale i visitatori si trovano ad esercitare la loro creatività e mettono in gioco interattivo il loro corpo e i loro sensi.

Le tappe del percorso interno alla megascultura che il visitatore di *Ixiana* compie sono: il "transfert visivo" fondato sul sistema virtuale interattivo "Mandala" (del gruppo Very Vivid di Toronto); "il transfert sonoro", basato sul sistema dell'Atelier UPIC (elaborato all'IRCAM di Parigi) e il "transfert tattile", basato su un sistema di Data-glove VIP.

Ogni dispositivo memorizza la produzione sensoria di ogni persona e i dati vengono automaticamente analizzati dal computer centrale per fornire alla fine del percorso uno scenario virtuale personalizzato per ciascuno. Allo spazio interattivo offerto da *Ixiana* l'interagente ha la possibilità di intervenire nelle immagini dello schermo e di contribuire alla formazione di una banca dati dell'immaginario collettivo, filtrato dall'intelligenza artificiale.

Con questa opera vasta e complessa Gilardi pone la problematica dell'intelligenza artificiale e la delle sue implicazioni nell'interazione con la dimensione umana. L'approccio è quello della simulazione, della combinazione di fattori naturali e artificiali nei termini di una contraddizione solo apparente: le funzioni e le interrelazioni si presentano all'inizio frammentarie, per arrivare in fine ad un'immagine unitaria.

Gilardi riconosce che la tecnologia ha cambiato la produzione, i rapporti sociali, e sta cambiando la dimensione dell'essere umano, ma il fatto che l'uomo si trovi oramai in uno stato di simbiosi, se non di dipendenza, con l'elettronica non significa che esso sia diventato un automa. Il suo ottimismo

consiste proprio nella certezza che molte esperienze di vita artificiale, di cognitivismo, di bionica, di interconnettività individuano una positiva possibilità di evoluzione dell'individuo e dell'ecologia sociale e che inoltre l'uomo ha sempre saputo entrare nel mondo dei codici mantenendo integre la sua sensorialità. È convinto che l'entrata nell'era della cibernetica metta in crisi le anacronistiche concessioni antropocentriche del vecchio umanesimo spazzando via catalogazioni oppressive e che, pur vivendo in una crisi d'identità, prevalga il flusso emergente di energie che attiva i rapporti tra esseri viventi. Dal *cyborg* nasce un uomo che guarda altri orizzonti superando i confini della terra e di conseguenza disponibile a confrontarsi con il cosmo¹⁹. Tra ordine e disordine, confrontandosi con la crisi del pensiero razionale e della neutralità della scienza, l'artista incrocia i linguaggi di discipline diverse e registra nella memoria un nuovo sistema di comunicazione. La multimedialità non deprime la specificità dei diversi linguaggi, ma ne esalta alcune potenzialità nel confronto stretto tra linguaggi di memoria e linguaggi d'invenzione. Il computer è la riproduzione parziale delle capacità cerebrali dell'uomo ma, nel contempo, l'interattività tecnologica si riflette nei nostri processi mentali.

In *Ixiana* l'interazione tra differenti sistemi è uno dei temi cardine, e molteplici sono le modalità d'interazione perché svariate sono le interfacce possibili. La performance propone l'annullamento della distanza e dell'impersonalità della comunicazione, la conquista di una "tattilità" del corpo tecnologico. Anche il corpo del fruitore diventa parte integrante perché la complessità del processo tecnologico richiede una nuova distribuzione dei ruoli. Il suo passaggio non è più percettivo ma avvengono processi emotivi in atto e le interazioni sono fra due sistemi, le onde cerebrali e gli organismi sensori dei robot che agiscono in un ambiente comune. L'atto comunicativo con il simulacro umano sembra che risarcisca

¹⁹ Saremmo forse già dei cyborgs potenziali, geneticamente manipolabili, dice Gilardi, non solo per varie protesi innestabili sul nostro corpo, ma soprattutto per la protesi globale del nostro sistema nervoso costituita dalla rete planetaria dei media digitalizzata dove l'io individuale ha la possibilità di liberarsi dai confini tradizionali di spazio e di tempo.

la solitudine umana rispecchiando assieme questioni esistenziali quali la socialità e la creatività.

Gilardi con questa opera non propone corpi post-umani complessi e minacciosi pronti a trasformarsi in mostri, con esplicito riferimento alle paure suscitate dalle ricerche di biogenetica. Attraverso una relazione giocosa con l'essere digitale indaga le relazioni corporee e i rapporti interpersonali. Il corpo viene inteso come un laboratorio in cui si "fa ricerca" cercando di attivare i meccanismi del sentire e cognitivi, mentre l'artista stabilisce un rapporto uomo-tecnologia in cui si attiva un interscambio conoscitivo con la macchina tecnologica. Il contatto degli impulsi nervosi con il digitale e il rapporto di interattività intervengono anche nell'idea di attivare componenti irrazionali del pensiero e di far uscire espressioni creative.

Il digitale con le sue potenzialità inusitate, le sue ombre, le interconnessioni le repliche e i futuri esseri può servire a far raddoppiare lo sguardo su noi stessi. La socializzazione è riferita a quel processo in cui il biologico è trasformato in uno specifico essere culturale. E qui si vede che i linguisti, come gli artisti e molti altri, per strutturare i significati hanno bisogno di servirsi di codici.

Ixiana si conferma un progetto da visione estetica e comunicativa di ardua realizzazione complessiva che si è trasformato in una matrice, suscettibile di ispirare realizzazioni in sequenza e tende nei suoi interni multimediali a integrare le rappresentazioni simboliche fra altro e altro. Nelle suggestioni progettuali, emergono gli stimoli a quella comunicazione socializzata più sensibile alle mutazioni insite nella convergenza digitale emersa nella nostra età storica. Il progetto è stato concepito come una figura dialettica apparentemente semplice ma che in realtà attiva una serie di sensori e di funzioni. Lo stesso biomorfismo dell'opera fa parte della dimensione comunicativa in cui la potenzialità semantica acquista un grande sviluppo confermando inoltre la componente ludica in cui il visitatore percepisce l'opera in chiave di gioco ritrovando la curiosità infantile e la volontà di scoprire nuove realtà.

Inverosimile

In *Inverosimile* (1990) Gilardi attiva ancora una volta il rapporto relazionale tra naturale e artificiale, ristrutturando o, per meglio dire, rivisitando una sua opera precedente intitolata “vigna elettronica.” Egli stesso afferma che i vitigni di *Inverosimile* sono i suoi vecchi tappeti-natura che, lievitando, si sono alzati trasformandosi in questi alberi cibernetici che potrebbero anche essere uomini bionici. Appare qui evidente la tensione dell’artista al raggiungimento di una intensificazione dell’interattività attraverso un rapporto comunicativo ancora più dinamico e coinvolgente, sostenuto dal perfezionamento tecnologico. Inoltre con la dilatazione dello spazio creativo Gilardi riesce a offrire un ulteriore grado di libertà all’intervento del pubblico, cercando in tal modo di pervenire ad una creatività partorita dallo scambio sinergico. Le funzioni di *Inverosimile* consentono l’animazione dell’interattività suddividendola in quattro temi: il vissuto, l’azione, la crisi e la catarsi, che, pur avendo una dinamica preordinata, restano “aperte” alle variabilità attivate dai fruitori.

L’installazione è costituita da un sistema hardware e da un campionatore di suoni con i loro specifici programmi che gestiscono i movimenti delle piante per mezzo di una interfaccia elettromeccanica. A livello di input è stato adattato un sistema “tattile”, realizzato con foglie luminose che il pubblico può manipolare per interagire con i “vitigni” e l’ambiente.

La performance dura venti minuti, aprendosi all’operazione opera-attore per dodici minuti, e contiene una dinamica prestabilita che include elementi narrativi, anch’essi precostituiti, dominanti nella versione originale, che qui si riducono ad un “prologo scenico”. La moltiplicazione di passaggi che si offrono ai visitatori dentro la vigna simula l’effetto di un labirinto. Le foglie luminose, toccate al passaggio, emettono suoni differenziati, mentre gli alberi possono muoversi graziosamente creando un passaggio nel mondo entro di loro. Inoltre sul pavimento vengono proiettati casualmente cerchi luminosi che, all’aumentare del pubblico che penetra all’interno di essi, si condensano fino a trasformarsi in una sorta di arancia, un incendio oppure un gioco proibito. Tale coreografia viene costruita attraverso la

partecipazione del pubblico, la presenza del quale viene avvertita grazie a un sensore a infrarosso che avvia una serie di effetti speciali luminosi e sonori. La preferenza data al senso del tatto si ritrova anche in altre opere di Gilardi: nei tappeti-natura, ovviamente, nella “vigna elettronica”, in Bio Feed-back, oppure in Scogli, macigni pesantissimi alla vista ma leggerissimi al tatto e sensibili al movimento che, una volta toccati o addirittura sollevati, emettono rumori della natura, attivando gli stessi effetti illusionistici della realtà incontrati nei tappeti-natura, ma soprattutto nell’opera più tattile dell’artista, il Tappeto per cechi (1997), un tappeto-natura nero montato su un cubo bianco sul quale il fruitore è invitato a sedere. In questo modo anche un vedente non può vedere, perché la presenza del proprio corpo nasconde una parte del tappeto e determina una direzione dello sguardo che è opposta rispetto all’oggetto che si dovrebbe (e si vorrebbe) guardare. Non rimane che chiudere gli occhi, mettere le mani dietro la schiena e toccare. L’effetto è ancora quello della discrepanza, ma il gioco è questa volta unicamente, per forza di cose, solamente tattile: la superficie di un sasso si riconosce come tale anche per il grado di durezza, ma quando si aumenta la pressione delle dita la superficie cede, diventa improvvisamente morbida, e per un momento il sasso non viene più riconosciuto come tale, in un certo senso scompare. Una sorta di rituale ludico di sparizione e riapparizione dell’oggetto.

Nord versus Sud

Nord versus Sud è un’installazione interattiva realizzata nel 1992 per Artifices 2²⁰, costituita da una piattaforma circolare di tre metri di diametro sulla quale è rappresentato in leggero rilievo un planisfero in gommapiuma. La piattaforma, posta su un piedistallo cubico dipinto di nero ed illuminata

²⁰ Realizzata in collaborazione con: Christian Laroche (hardware), Vincent Faure, Elio Gilardi (software), David Cardona (attrezzatura elettronica), Tino Bettini, Dario Farinelli (strutture meccaniche)

da una luce rossa e da tre lampade di color blu inserite dentro il basamento, ruota intorno a se stessa compiendo un giro al minuto e si inclina formando un angolo di 13 gradi con il livello orizzontale, simulando così la rotazione terrestre e l'obliquità dell'eclittica. È inoltre presente un monitor sul quale è installato un progressore del tempo della performance.

L'opera permette una interazione multipla da parte del pubblico allo scopo di simulare un "governo" del sistema del mondo con lo scopo di tentare un riequilibrio tra "Nord" e "Sud" del mondo.

Gilardi dichiara²¹ che cominciò a lavorare a tale progetto nel 1991 – periodo in cui si occupava di environement naturalistici multimediali e interattivi - quando ricevette la proposta di Jean-Louis Boissier di partecipare alla nuova edizione dell'esposizione *Artificies* che aveva come tema proprio gli environements. Contemporaneamente esaminava una serie di progetti con contenuto politico stimolato anche dalla guerra ipertecnologica del Golfo, attraverso la quale l'artista vedeva la fine del bipolarismo postbellico e l'instaurazione di un nuovo ordine mondiale. Abbandonando le interpretazioni di taglio ideologico tentò un approccio che lui definisce sistematico considerando l'entità economico-sociale del Nord e del Sud del mondo come costituenti di un sistema unico e globale di tipo omeostatico. È allora che ha deciso di studiare un progetto intorno ai rapporti fra Nord e Sud del mondo, un sistema simbolico che simulasse i possibili sviluppi del disequilibrio globale del pianeta analizzato attraverso sei problematiche cruciali: l'esplosione demografica, il sottosviluppo economico e la crisi economica del sud, il controllo politico-militare, il monopolio tecnologico e l'egemonia culturale del nord.

L'installazione entra in funzione quando i partecipanti prendono posto distesi sulla piattaforma, e lì devono identificare le sei zone d'ascolto utilizzando gli apparecchi di tipo radio che illustrano le diverse possibilità di evoluzione o svalutazione delle problematiche in questione. Ogni partecipante può allora compiere la sua scelta fermando i messaggi sonori i quali corrispondono alla soluzione che lui considera più valida. Le risposte

²¹ Piero Gilardi, *Not for Sale*, Milano. 2000, p. 74

fornite dai diversi partecipanti vengono analizzate dal sistema informatico e le interazioni e gli effetti del feed-back raggiungono un fattore determinante dell'inclinazione della piattaforma passando dalla posizione orizzontale al massimo della declinazione. Il programma comprende 729 diversi scenari di interazione tra i sei sottosistemi del sistema del mondo, mentre le scelte operate dai partecipanti determinano uno scenario complessivo con la combinazione di un fattore "random" che corrisponde a un 10% di imprevisti.

La preferenza data al sonoro sembra una scelta determinata dalla crisi attuale dell'informazione e dalla manipolazione dell'immagine che assume un ruolo dominante a confronto delle altre forme comunicative. Il suono è sotto forma di messaggio verbale e sembra perciò essere un mezzo comunicativo meno alienante, capace di suscitare un'osmosi empatica negli individui. Al suono si associano le esperienze fisiche e soprattutto le percezioni sensoriali e corporee fornite dai movimenti della piattaforma.

L'obiettivo artistico è di sperimentare un linguaggio che favorisce l'espressività e la comunicazione; di proporre al pubblico un'esperienza ludica come mezzo interattivo collettivo e infine di sviluppare un discorso politico risalendo ai problemi drammatici causati dalla mancanza di equilibrio fra Nord e Sud del mondo. Il movimento dinamico della piattaforma dovrebbe suscitare nei partecipanti il desiderio di raggiungere una sinergia per arrivare ai risultati individuali e collettivi.

Anche in questo caso l'opera di Gilardi si presenta come un gioco collettivo basato sugli equilibri fisici, che qui assumono anche un forte valore simbolico segnalando le disparità a livello macroscopico. Il gioco ha non solo la funzione di intrattenimento, ma anche di apprendimento per l'individuo che partecipa ad un evento di comunicazione collettiva socio-politica che ha come sua finalità la solidarietà umana, tenendo però in conto le diversità delle problematiche. La necessità di modificare i modelli comportamentali deriva dai segnali di rischio che interessano tutte le sfere biologiche.

Survival

L'installazione *Survival*, del 1995, simula la nascita di una metropoli che si sviluppa autonomamente, guidata da un automa cellulare, cioè da un programma di vita artificiale. Il visitatore, però, può intervenire in questo sviluppo spostando su una scacchiera reale delle stalagmiti che corrispondono ad altrettanti edifici chiave della metropoli virtuale, il cui movimento non si riflette solo sullo schermo, ma riconfigura anche i parametri su cui lavora l'automa cellulare.

Questo progetto, caratterizzato da una modalità collettiva di interazione e dall'impiego di un sistema di *Artificial Life*, si collega alle tematiche ecopolitiche costantemente sviluppate dall'autore e nasce da una riflessione sul cruciale problema dell'habitat umano²². La metropoli appare quindi come lo spazio in cui le differenze e le ibridazioni creano il substrato culturale necessario per il superamento del patto sociale fondato sul lavoro e della ormai inadeguata democrazia rappresentativa e quindi per la creazione di nuove forme di comunità che si possono sviluppare attraverso la dimensione virtuale-tecnologica e la trasparenza comunicativa delle reti digitali, sulla base di una nuova soggettività politica. L'esperienza proposta dal sistema di *Survival*²³ ai suoi fruitori consiste nella sperimentazione collettiva di molteplici modalità di sviluppo di una metropoli "ecosistemica". Il "gioco" si svolge in un ambiente simulante una caverna paleolitica che costituisce una dimensione archetipale dell'habitat tendente a suscitare nelle persone agenti il recupero psicologico del lato esoterico della "cittadinanza". Gli

²² Cruciale perché, per ancora tutta una fase storica si prevede che le metropoli continuino ad essere i nodi principali dello sviluppo sociale e quindi i catalizzatori dei modelli di produzione, di convivenza, di comunicazione e di cultura. Lo sviluppo di questi nuovi modelli continuerà a fare delle metropoli il luogo del conflitto sociale e la cassa di risonanza degli squilibri geo-politici mondiali, ma anche il luogo del desiderio, dell'espansione del "general intellect" e della sperimentazione di nuovi sensi della comunanza.

²³ Realizzata in collaborazione con Ennio Bertrand, Paolo Lioy, Stefano & Paolo Corino, Elio Gilardi e Pietro Perotti, con il contributo di Albini Pitigliani, Firenze, e di B.Bandini, D.Eccher, S.Ficara, F.Gerbino, F. Guazzotti, M.Levi, R.Nesi, G.Pavesi, U.Pizzimenti, W.Spaggiani, M.Venniro

input - la collocazione delle stalagmiti - vengono tradotti in progetto urbanistico da un software ad automa cellulare, che ne visualizza l'evoluzione su uno scenario virtuale che coincide con l'apertura della grotta; le persone, muovendo e ricollocando le stalagmiti magnetiche lungo le coordinate del pavimento, elaborano, in modo effettuale, quindi anche con modalità inconsce, una molteplicità di imprinting urbanistici. Si tratta di un'esperienza senso-motoria che, citando Francisco Varela, potrebbe essere definita enattiva, cioè di conoscenza incarnata nell'azione. L'automa cellulare fornisce la simulazione dei possibili sviluppi evolutivi secondo una logica matematica di interrelazioni ambientali che comprende anche una determinata percentuale di eventi casuali (random). Le "regole" non hanno pretese di valore ontologico o etico e per questo sono atte a elaborare il vissuto prepolitico e "desiderante" dei partecipanti, mentre gli esiti formali dell'evoluzione, dovuti all'autonoma intelligenza del software, permettono agli stessi partecipanti di divenire spettatori alla conclusione dell'esperienza, e quindi di poter elaborare un giudizio riflessivo. *Survival*, in conclusione, propone un'esperienza cogenerativa con la "macchina" informatica che integra l'interazione simbolica tra i "cittadini" al flusso della virtualità digitale. Non è solo una metafora, è anche un approccio concreto e funzionale al problema delle nuove forme di comunanza e di autogoverno che la metropoli in crisi oggi ci richiede.

L'installazione funziona a ciclo continuo²⁴, senza temporizzazioni prefissate; tuttavia quando i suoi elementi mobili – le stalagmiti – non vengono spostate per 30 secondi, automaticamente compare sullo schermo la scritta con le istruzioni per interagire. Tali istruzioni invitano anzitutto a "liberare il campo" dalle stalagmiti per poter prendere visione della mappa urbana disegnata sul pavimento – caselle bianche su fondo nero – e poter quindi iniziare con una percezione più chiara la ricollocazione delle stalagmiti. Sullo schermo è visualizzata in prospettiva una area

²⁴ Nel caso di *Survival* il gioco interattivo può andare avanti all'infinito, non c'è inizio né fine e finché le stalagmiti si spostano il paesaggio continua a mutare a differenza di altre opere come *General Intellect* in cui la durata ha un termine ben definito.

corrispondente alla mappa del pavimento e su di essa compaiono degli edifici piramidali, corrispondenti alle stalagmiti, nella stessa collocazione planimetrica messa in atto dai partecipanti. Il posizionamento di ogni stalagmite, in rapporto alle altre ed allo spazio complessivo della città, induce la crescita di altri edifici, di zone verdi e di bacini di acqua; tale crescita è regolata da un “automa cellulare” che compie a rapidi cicli una analisi della situazione del territorio, casella per casella, e la aggiorna in base ai successivi spostamenti delle stalagmiti operate dal pubblico e a delle mutazioni casuali, determinate da un fattore “random”. Quando i partecipanti sono soddisfatti della struttura di città ottenuta e non spostano più le stalagmiti, l’evoluzione sullo schermo tende a stabilizzarsi in breve tempo e dopo trenta secondi che nessuna stalagmite viene mossa, l’immagine finale della città viene fissata e memorizzata.

General Intellect

In *General Intellect*, opera di realtà virtuale realizzata nel 1997 che evolve virtualmente il *concept* di *Survival*, Gilardi affronta il problema della frammentazione etnica e della intercultura delle moderne metropoli.

La performance interattiva, che si rifà, in parte, ai giochi di ruolo, permette ai sei partecipanti, che possono agire contemporaneamente, di costruire un borgo urbano multietnico. Il sistema dell’installazione funziona sulla base dei segnali ottici e di frequenza radio interfacciati con un software operante su una piattaforma. Il codice di base, inteso come il software che organizza il flusso iconico virtuale dell’installazione, è costituito da una serie di regole fuzzy applicate alla dinamica di un automa cellulare che attiva il processo di rappresentazione degli edifici mentre le regole fuzzy lo organizzano e lo connotano come processo di ibridazione.

Il funzionamento concreto: il pubblico trova all’ingresso dell’installazione dei bracciali da indossare che contengono un dispositivo ricettore di segnali ottici che produce l’input della posizione spaziale, un dispositivo emettitore

di frequenze radio specifiche che fornisce l'identità di ciascun partecipante e un dispositivo sonoro che emette una "sigla" musicale specifica. Ogni partecipante può ascoltare una delle sei sigle musicali –sono sei ed evocano sei diverse culture etniche: europea-occidentale, araba, africana, indo-cinese, slava e latino-americana – e scegliere quella che sente più consonante al proprio gusto musicale. Terminata questa operazione, i partecipanti entrano nel vano buio dell'installazione dove trovano un motion simulator in leggera salita di fronte al quale è posto un grande schermo che accoglie la proiezione dello spazio virtuale che potranno percorrere camminando e quindi facendo scivolare il tappeto del motion simulator. Sullo schermo i partecipanti vedono, nella posizione di fermo iniziale, la prospettiva di una strada curvilinea, fiancheggiata da strutture vuote di edifici a due piani, rappresentata da una illuminazione notturna. Appena iniziano a camminare, facendo scorrere il tappeto di motion simulator, l'immagine dello schermo si anima, dando la percezione di un avanzamento a passo d'uomo nello spazio della strada virtuale. Appoggiandosi all'uno o all'altro dei corrimano forniscono l'input che "costruisce", sulle strutture vuote, architetture appartenenti alla cultura etnica di cui ciascuno è portatore. In una seconda fase, ogni partecipante ha la possibilità di "contaminare" con il proprio stile etnico-architettonico gli edifici costruiti dagli altri cinque partecipanti in modo che la metropoli diviene totalmente ibrida e di una identità ormai multipla.

Ciò che Gilardi vuole ottenere con questa opera è una mediazione tra lo spazio umano reale e quello virtuale di una soggettività alterata. Si tratta di attuazioni di realtà possibili dove il virtuale diviene una messa in prova di un'attualità e il reale trova una nuova rappresentazione nel virtuale. Il virtuale diventa cioè uno strumento di visualizzazione di possibilità con cui interagire direttamente. Il coautore, se così vogliamo chiamare la persona fruitrice, non può cambiare le regole del gioco, non può modificare le coordinate; può solo, all'interno di questo spazio, cambiare la morfologia, non le regole strutturali. *General Intellect* offre uno spazio scenico di dimensione collettiva in cui l'interazione si realizza su due piani: tra il

sistema virtuale e le persone, tra le persone stesse. Si cerca in sostanza di creare un collegamento, un *link*, tra uno spazio virtuale e uno spazio psicologico collettivo, risalendo alla problematica del rapporto tra la dimensione virtuale della rete e quella reale nella quale le persone si muovono. Ma in questo caso, più che del bisogno di unire uno spazio reale e uno virtuale originato da una paura di perdersi in quest'ultimo, sarebbe meglio parlare di un elemento di continuità dell'esperienza che serve ad esprimere un'identità, non più a priori ma che viene definita nel ciclo delle esperienze: che passa dalla dimensione reale a quella virtuale.

In *General Intellect* c'è una struttura drammaturgica funzionale al far emergere il problema dell'identità, dello scambio tra culture etniche e sociali diverse, sotto il presupposto che ognuno di noi trae una parte della sua identità dal mondo circostante e in particolare dal proprio gruppo di appartenenza. Ciò che Gilardi vuole suggerire con questo lavoro, è che le scelte individuali mettono in moto un processo collettivo che non è riducibile totalmente alla coscienza, che assume un carattere in una certa misura oggettivo e autonomo. In chiave ludica si può parlare di un'esperienza in cui gli attori scelgono una loro identità fisica indossando una maschera e con essa giocano un rito in cui c'è uno scambio, ma alla fine vengono investiti da una identità diversa da quella iniziale. Il gioco drammaturgico è fondato proprio sull'indossare una maschera come scelta di un'identità altra, consapevole, e il ribaltamento finale in cui invece la maschera identitaria viene assegnata casualmente dal sistema, così che la parabola drammaturgica invita a riflettere sulla relatività della propria identità.

La performance, almeno in alcuni dei suoi aspetti, può anche essere vista come un momento di catarsi, che consiste nel fatto di riuscire ad ottenere un effetto fisico con una funzione corporea, fisiologica, senza mettere in moto il corpo e le sue facoltà meccaniche. È la realizzazione di un vecchio sogno che l'uomo ha dovuto sempre confinare nella dimensione trascendentale, essendo stato condannato su questa terra a costruire tutte le cose con fatica e il sacrificio, mentre solo il dio riesce a creare col pensiero. Catarsi quindi

come gesto di sublimazione che consiste nell'assumere una pulsione profonda del subconscio e, anziché censurarla, trasformarla in una produzione estetica. La sublimazione è comune a tutta l'arte mentre la catarsi è una sublimazione più enfatica e sovente è collettiva. La sublimazione in questo caso è consustanziale al processo tecnologico, in cui sono gli elementi simbolici del sistema linguistico e tecnologico che devono mettere il soggetto in grado di provare questo processo catartico o di sublimazione.

Connected Es

Connected Es, installazione presentata nel 1999, si colloca nel filone della new media art che si basa sui cosiddetti bio-feedback. Si tratta di una ricerca che dispone di sensori ed effettori integrati a funzioni neurologiche e fisiologiche del corpo - in questo caso del respiro e della frequenza cardiaca - e tale interazione è resa possibile dalla comune matrice elettrica delle informazioni che circolano sia nei sistemi digitali che all'interno del nostro corpo.

L'installazione²⁵ collocata in un vano buio, è costituita da una specie di vera da pozzo a pianta esagonale sulla quale sono collocati a distanze eguali tre postazioni dotate di cuffia audiofonica, misuratore della frequenza cardiaca e misuratore della respirazione. In corrispondenza di ogni postazione è collocato un woofer per trasmettere il suono e le vibrazioni del battito cardiaco di ciascun partecipante. All'interno della struttura è collocato lo schermo orizzontale, sovrastato da un videoproiettore sospeso in alto. La performance interattiva si svolge nell'arco di circa quattro minuti, durante i quali i partecipanti che indossano i rispettivi misuratori vedono evolversi sullo schermo rotondo, all'interno del pozzo, forme globulari pulsanti che gradualmente si agglutinano per formare un vortice virtuale che li immerge

²⁵ Per la realizzazione della componente computergrafica è stato fondamentale il contributo di Ennio Bertrand.

in uno “stato di coscienza alterata”, una sorta di allucinazione lucida e collettiva.

Gilardi cerca qui di attivare la liberazione creativa del soggetto nella sua unità dinamica di corpo/mente, di creare nuove possibilità di interazione comunicativa e nuovi elementi di senso all’interno della mutazione antropologica indotta dalla tecnologia dell’informazione.

In *Connected Es* si esprime il tentativo di stabilire una nuova forma di relazioni tra i soggetti attraverso l’emergenza nei loro stati di coscienza profondi, nella condizione di “allucinazione lucida”²⁶ della realtà virtuale. Il concetto di una realtà virtuale collettiva in cui le persone, attraverso la loro immersione in uno spazio di coscienza alterato, morfologicamente basato su impulsi biologici, vivono un’esperienza di catarsi o di sublimazione, - concetto del tutto simile a quello che opera in *General Intellect* – attinge alla teoria enattiva²⁷ della cognizione. Tale teoria²⁸ fornisce una spiegazione scientifica su basi biologiche della conoscenza, che viene interpretata come azione efficace in un dominio d’esistenza, esperienza, coinvolgimento profondo, azione incarnata, operatività inseparabile dal corpo fisico dell’individuo, dalla sua costituzione biologica e storia personale vissuta. Secondo l’approccio della Scuola di Santiago la cognizione dipende dai tipi di esperienza che derivano dall’averne un corpo con varie capacità sensomotorie inquadrata in un più ampio contesto biologico e culturale. Inoltre le percezioni del virtuale sono percezioni costitutive e non mere illusioni; sono un conoscere e un percepire in certo modo e i cosiddetti “effetti di realtà” non sono altro che il prodotto del coinvolgimento della nostra struttura sensomotoria, del nostro corpo, in azioni e percezioni secondo questa struttura. L’esperienza nei mondi virtuali è resa possibile da una condizione fondamentale: nel passaggio dal mondo reale al mondo

²⁶ Piero Gilardi, *Not for Sale*, Milano. 2000, pp. 92, 93

²⁷ Il termine “enattivo/a” è un neologismo derivante dall’inglese *to enact* e significa “produrre.

²⁸ Elaborata dagli scienziati cileni Humberto Maturana e Francisco Varela nell’ambito della Biologia della Cognizione, a sua volta collocabile nel più vasto campo delle Scienze Cognitive.

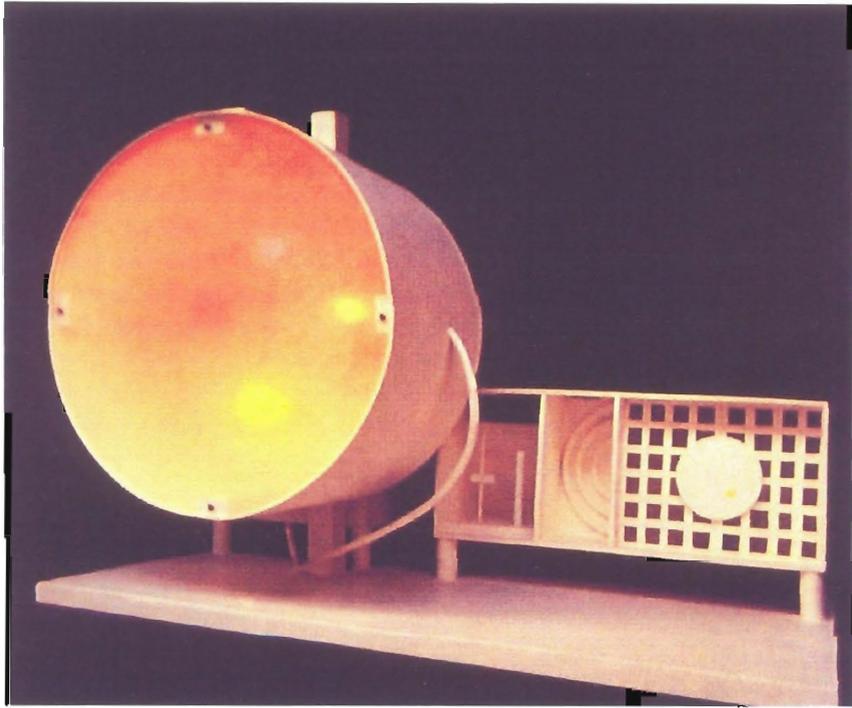
virtuale, la nostra struttura biologica non cambia, ma viene solo amplificata e connessa mediante interfacce tecnologiche al mondo virtuale.

Nella concreta prassi del vivere, la nostra struttura biologica, il modo in cui siamo costitutivamente incorporati, non ci consente di distinguere tra percezione, illusione ed allucinazione e la distinzione tra percezione ed illusione è fatta a posteriori svalutando una esperienza in relazione ad un'altra che è accettata come valida. In altre parole, sminuiamo la realtà generata dai sistemi di realtà virtuale considerando l'esperienza quotidiana "reale" del mondo come termine di convalidazione. Ma, contrariamente alle nostre comuni attribuzioni di senso, nella concreta prassi del vivere viviamo le esperienze offerteci dai sistemi di realtà virtuale come ugualmente reali e come tali indistinguibili da quelle ordinarie.

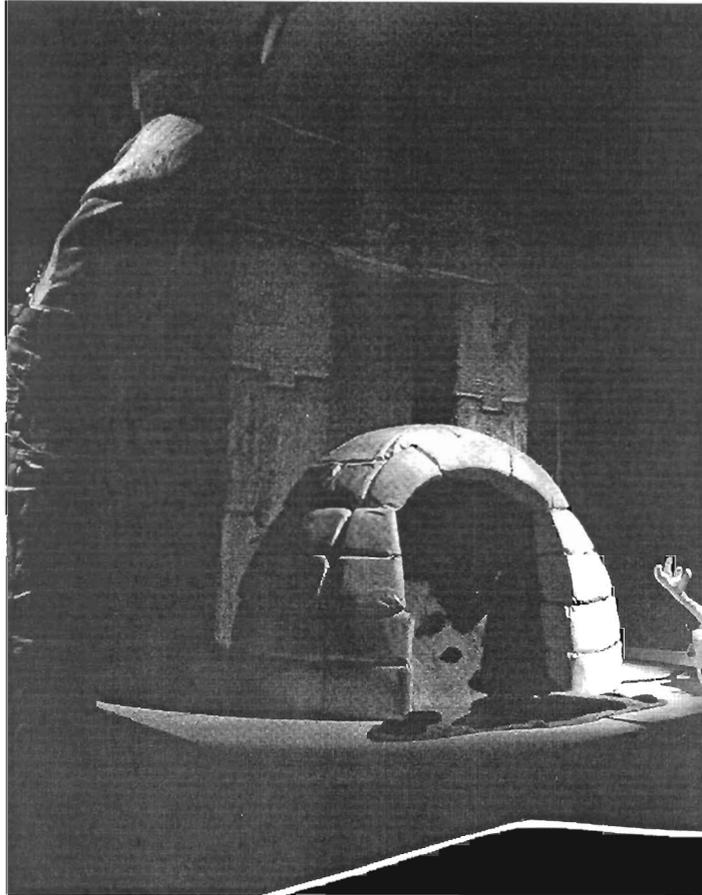
Bibliografia

- Herbert Marcuse, *Eros e civiltà*, Piccola Biblioteca, Einaudi, Torino, 1964.
- E. Sottsass Jr., *Piero Gilardi*, in "Domus", dicembre 1966.
- M. Bandini, *Piero Gilardi* in "NAC" n. 3. 1973.
- R. Barilli, *L'arte povera*, in *L'arte moderna* (a cura di Franco Russoli), v. 14, Milano, 1978.
- R. Barilli, *Informale oggetto comportamento*, Voll. I, Feltrinelli, Milano, 1979.
- R. Barilli, *Informale oggetto comportamento*, Voll. II, Feltrinelli, Milano, 1979.
- R. Barilli, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Il Mulino, Bologna, 1982.
- Piero Gilardi, *Dall'arte alla vita dalla vita all'arte*, La Salamandra, Milano, 1982.
- L. Parmesani, Piero Gilardi, in "Flash-Art", marzo 1985.
- R. Barilli, Pop, op, hurrà, in "Espresso", 23 febbraio 1986.
- R. Barilli, *Come è profondo quel mare*, in "L'Espresso" 22 novembre 1987.
- M. Corgnati, *Arte e ideologia*, "in Flash-Art", n. 147, 1988.
- G. Peretta, *L'arte, gli artisti e il '68*, in "Flash-Art", n. 147, 1988
- R. Barilli, *Corso di estetica*, Il Mulino, Bologna, 1989.
- R. Barilli, *La tecnologia del rapporto moderno – postmoderno in Forme e pensiero del moderno*, (a cura di Franco Rella), Feltrinelli, Milano, 1989.
- V. Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- P. Gilardi, *Interattività creativa e arte polisensoriale*, in "Terzoocchio", dicembre 1991.

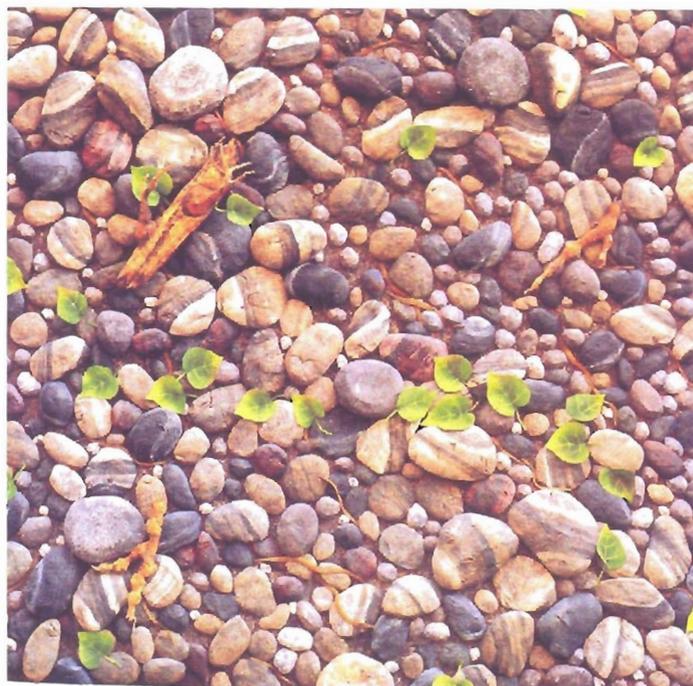
- L. Parmesani, *Piero Gilardi* in catalogo della “ XLV Biennale internazionale d’arte”, Venezia 1993.
- Piero Gilardi, “*Tra reale e virtuale*” in catalogo della mostra “Arslab. I sensi del virtuale”, Fabbri, Milano 1995.
- L. Marucci, *Gilardi e lo spazio virtuale*, in “Juliet”, ottobre 1995
- L. Taiuti, *Arte e media. Avanguardia e comunicazione di massa*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- M. Costa, *Il sublime tecnologico*, Castelvechi, Roma, 1998.
- Del Guercio, *Storia dell’arte presente*, Editori Riuniti, Roma, 1998.
- G. Marziani, *N.Q.C. Arte italiana e tecnologie: il Nuovo Quadro Contemporaneo*, Castelvechi, Roma, 1998.
- M. Bandini, *Intervista a Piero Gilardi*, in “Juliet”, aprile 1998
- Catalogo della mostra Claudio Spadoni(a cura di), “Piero Gilardi”, Loggetta Lombardesca, Ravenna, 1999, Mazzotta, Milano, 1999.
- Piero Gilardi, *Alla ricerca dell’arte relazionale*, Mazzotta, Milano, 2000.
- V. De Angelis, *Arte e linguaggio nell’era elettronica*, Mondadori, Milano, 2000.
- Piero Gilardi, “*Not for Sale. Alla ricerca dell’arte relazionale*”, Mazzotta, Milano, 2000
- Catalogo della mostra (a cura di) Maria Grazia Mattei, “Opera Totale 6. Musica, immagini e nuove tecnologie”,Centro Candiani, Comune di Venezia, 2001.
- L. Carlini, *La musa inquietante*, Raffaello Cortina, Milano, 2001.
- L. Taiuti, *Corpi sognanti. L’arte nell’epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano, 2001.



Macchina per discorrere, modello in legno, 50 x 70 x 50 cm., 1963



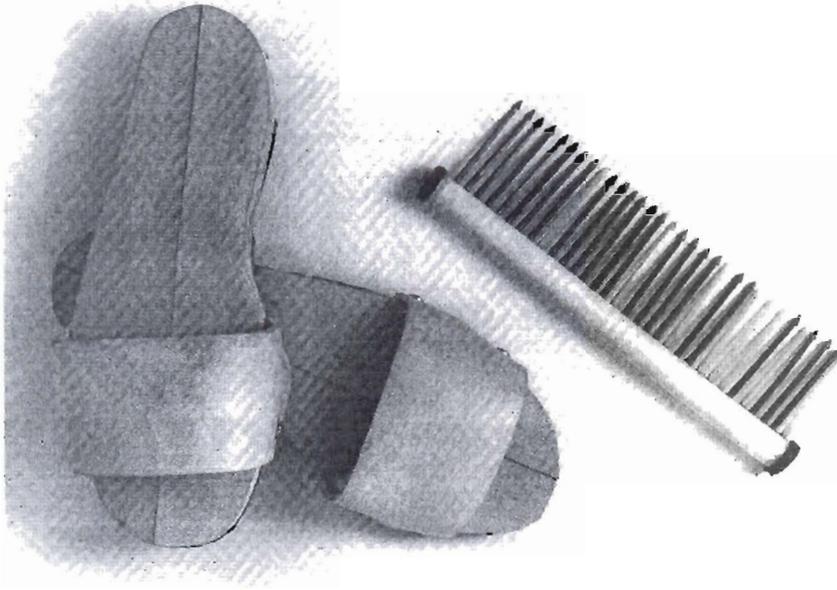
Ingloo, plastica vinilica e poliuretano, 200 x 200 x 120 cm., 1964



Sassaia di fiume, poliuretano espanso, 150 x 150 cm., 1967



Betulle, poliuretano espanso, 200 x 300 cm., 1967



Sandali e pettine, materiali vari, 50 x 50 x 20 cm., 1967



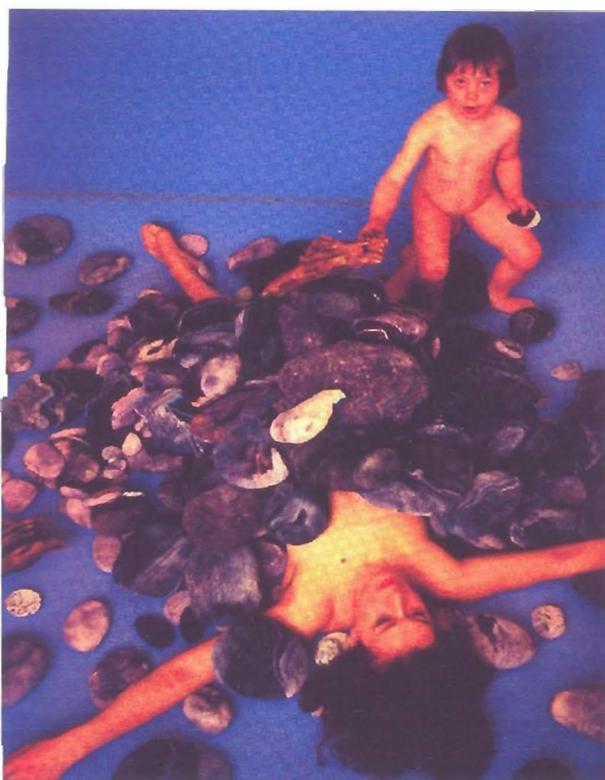
Natura come vestito, Torino 1967



Mare, poliuretano espanso, 200 x 300 cm., 1979



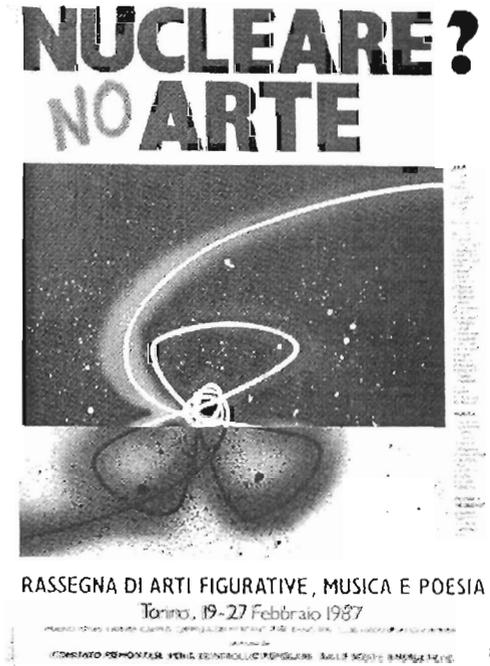
Stop Pollution, animazione alla scuola indiana di Akwesasne, U.S.A., 1983



Vestito-natura sassi, poliuretano espanso, 1967



Uragano, poliuretano espanso, 180 x 260 cm., 1985



1. Manifesto per gli studenti del Liceo Cavour, Torino, 1969
2. Manifesto per il Collettivo La Comune, Torino, 1969
3. Manifesto per il Collettivo delle Donne, Siano, 1980
4. Manifesto per il Comitato per il controllo popolare sulle scelte energetiche, Torino 1987



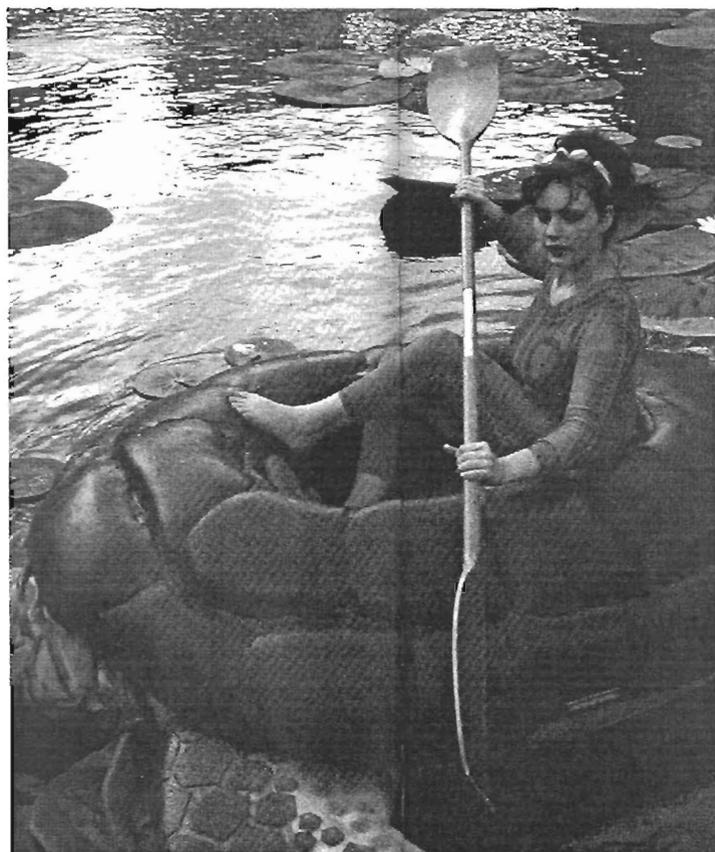
“Il verme e gli insetti”, Torino, 1979



Animazione, Torino, 1977



Falchi e colombe, Performance, Ferrara 1985



Ninfee 88, poliuretano espanso,
Installazione alla Cité des Sciences et de l'Industrie, Parigi, 1988



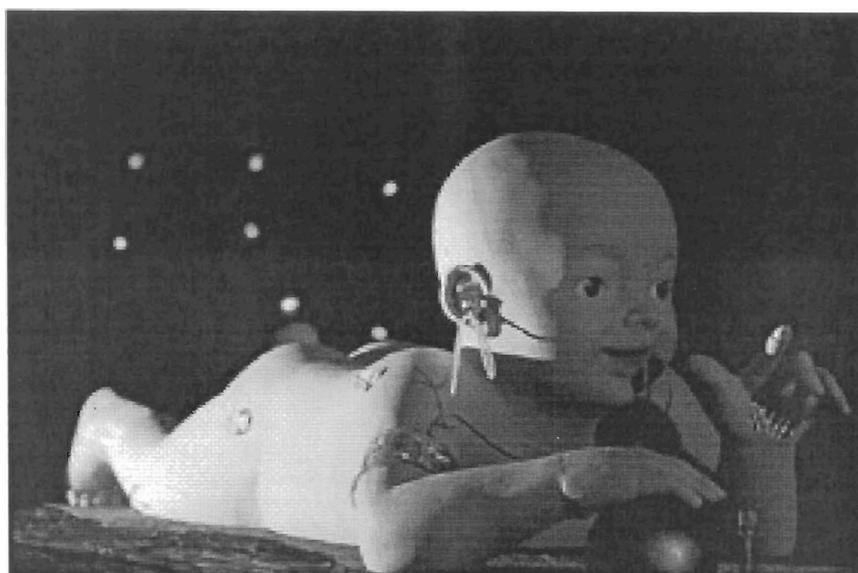
Inverosimile, installazione interattiva, 1990



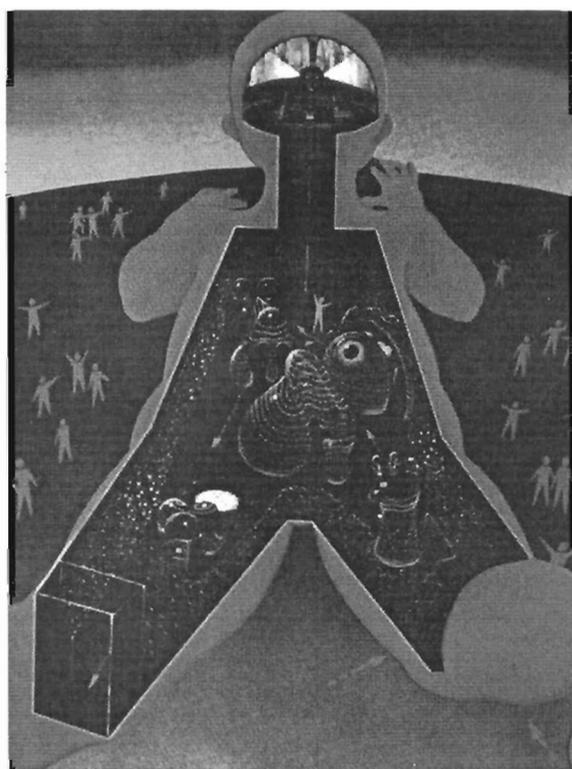
Vigna elettronica, 1988



Inverosimile, particolare



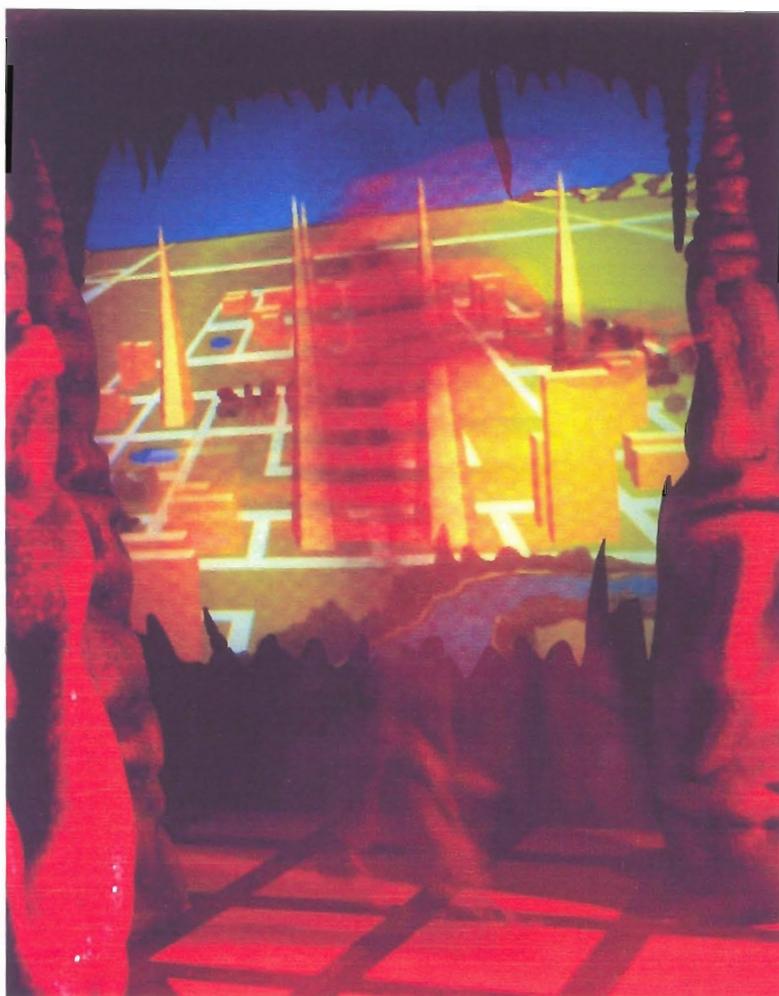
Progetto Ixiana, 1989, particolare



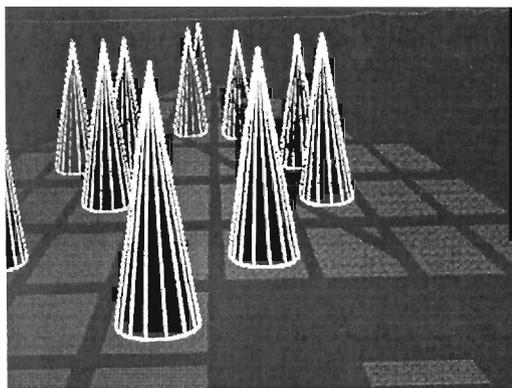
Progetto Ixiana, particolare



Nord versus Sud, installazione interattiva, 1993

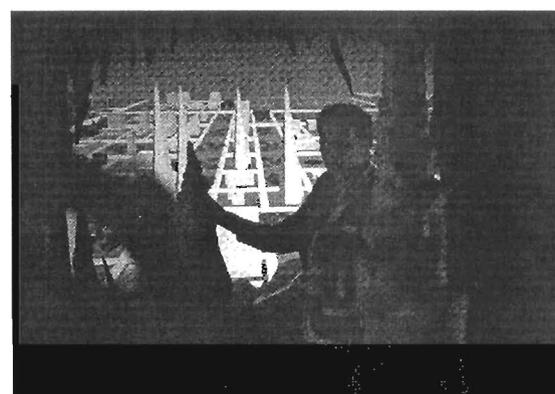
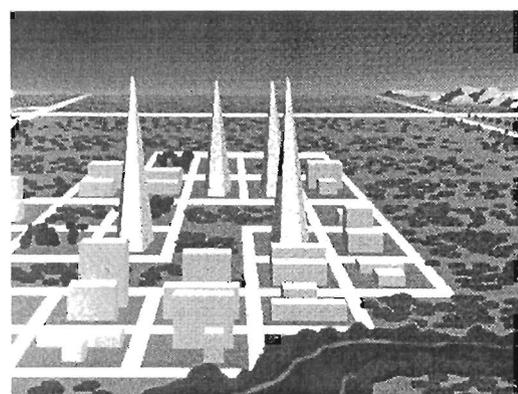
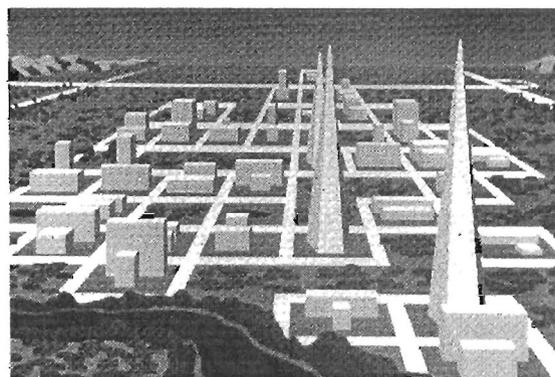
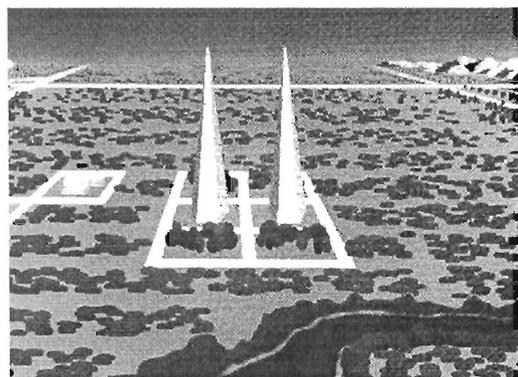


Survival, installazione interattiva, 1995

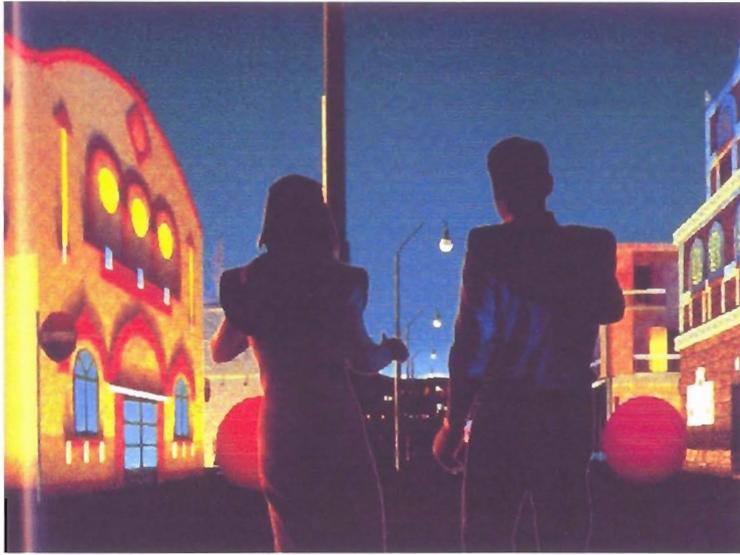


COME INTERAGIRE CON "SURVIVAL"

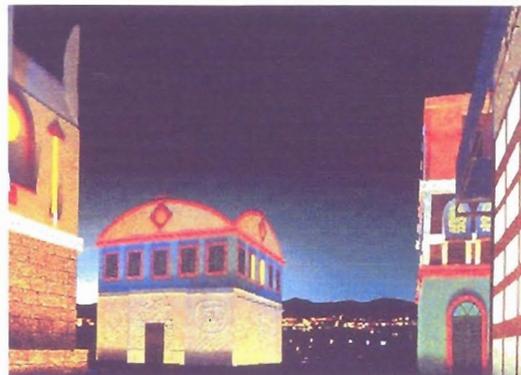
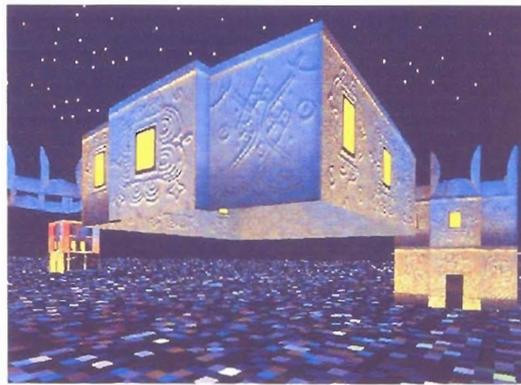
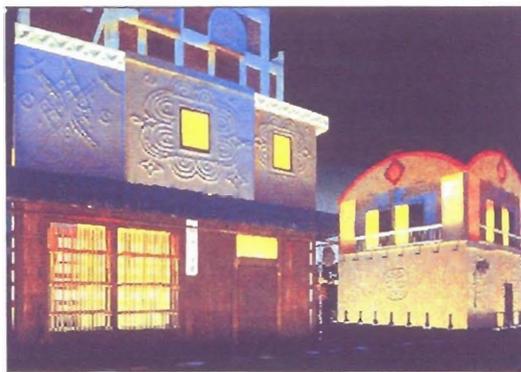
1. Spostate le stalagmiti ai lati della grotta liberando la mappa disegnata sul pavimento
2. Collocate le stalagmiti sulle caselle bianche della mappa. Le vedrete apparire sullo schermo e far nascere una città
3. Cambiate le posizioni delle stalagmiti per far evolvere la città in modo diverso



Survival, particolari della struttura



General Intellect, installazione interattiva, 1997



General Intellect, particolari



Bio Feed-back, installazione interattiva, 1999



Anguria e melograni, poliuretano espanso, diam. 70 cm., 1996



Relitto di paguro, poliuretano espanso, 50 x 50 x 25 cm., 1999



Connected Es, installazione interattiva, 1999



Connected Es, particolari