

## **L'emergenza reale-virtuale di Matteo Basilé**

a cura di Luciano Marucci

Dopo le iniziali, esitanti sperimentazioni, i media tecnologici sono oggi utilizzati dagli operatori visuali con disinvoltura e, gradualmente, ci stiamo abituando a certe esperienze più o meno complesse. Documenta X di Kassel ha ufficializzato la tendenza, mentre in altre sedi se ne va analizzando la progressione. Parallelamente proliferano i siti Internet che promuovono la fruizione indiretta dell'arte.

Senza dubbio ci troviamo di fronte a un linguaggio con cui presto dovrà fare i conti il sistema, anche se restano da risolvere problemi applicativi, da vincere regole anacronistiche e resistenze di tipo feticistico-mercantile.

Negli ultimi tempi ad accelerare lo sviluppo di questo universo virtuale sono intervenuti alcuni giovani che fanno un uso pressoché integrale di tali mezzi. In un contesto simile è emerso il fenomeno Matteo Basilé (23 anni), che si muove con dinamismo creativo e manageriale, portando avanti coraggiose iniziative in una città come Roma spesso condizionata dalla storia. La sua acuta indagine sul rapporto arte-tecnologia-comunicazione, associata a un metodo progettuale alternativo e alla capacità di relazionarsi con l'esterno allo scopo di finalizzare il lavoro, indica una delle possibili vie da percorrere per rivitalizzare il settore.

Dopo aver assorbito la lezione di Warhol, con la rapidità-spontaneità-radicalità del Graffitismo praticato agli esordi, egli è approdato direttamente all'arte multimediale, carica di potenzialità, per *comporre un oggetto virtuale* (inteso come sintesi non statica dei diversi elementi chiamati in gioco) che sconfina in coinvolgenti eventi telematici interattivi.

La sua è un'arte di forti contaminazioni con altre culture - alte e basse - che connotano il quotidiano velocizzato dai consumi. È digitale, ma anche fisica; per molti aspetti scioccante, eppure raffinata e poetica.

Basilé riesce a rifondare con naturalezza i codici tradizionali nel rispetto dei valori permanenti. Non insegue miti; dà spazio agli impulsi interiori e al pensiero razionale strettamente legati alle manifestazioni del vivere in una comunità umana senza più confini territoriali. Con un visionario, lucido e sensibile impiego delle ultime tecnologie, elabora e cataloga *icone-istantanee* del contemporaneo, che egli stesso abita, con tutte le incertezze e le energie giovanili.

Può essere considerato un creativo tra i più emblematici dell'ultima generazione, quella delle manipolazioni e clonazioni informatiche da cui deriva un'estetica che sa ancora emozionarci. Non ha importanza se per arrivare a tanto si devono impiegare strumenti espressivi iperartificiali, purché ad azionare il mouse sia l'uomo ansioso di scoprire verità, sacralità e bellezza d'un mondo dal volto antico e sempre nuovo.

L'attendibilità della sua appassionata, innovativa e composita ricerca - già matura per un confronto più che nazionale - mi ha indotto ad approfondire le sue motivazioni e a conoscere i progetti per l'immediato.

### **\*Luciano Marucci: I tuoi inizi si legano al graffitismo metropolitano. Di quel periodo cosa resta nel lavoro di oggi?**

Matteo Basilé: I legami rimangono nei contenuti e nelle immagini (provenienti da tutto un ambiente underground) che adopero per i miei quadri, nei siti Internet e nei cd-rom. Faccio parte di quella generazione incredibile che ha ripreso la chiave di lettura di Andy Warhol e i suoi scoperti agganci con la vita, senza vedere l'Arte Povera e la Transavanguardia. Io cerco di dare un impatto simile a quello di una grossa scritta, di qualcosa di trovato, di un *bombing* su un vagone di metropolitana.

### **\*Chi sono i tuoi modelli ideali?**

Non ne ho. Sono stato coinvolto dall'atmosfera di Keith Haring. Adesso, più probabilmente, da registi cinematografici come Spike Lee e Mathieu Kassovitz. Sono motivato dall'iconografia che i giovani respirano.

### **\*Sei attratto dalla sperimentazione multimediale?**

Tutto il mio lavoro si basa sulla ricerca tra arte e nuova tecnologia. Vado scoprendo immagini attraverso le reti Internet, i canali televisivi, i video musicali. Ultimamente la mia è più una indagine video-fotografica. Preciso che non sono un fotografo, mi sento più che altro un regista. Lavoro con dei personaggi che mi consentono di aggiornare il grande archivio virtuale che ho in mano.

**\*Il fascino della tecnologia può far perdere il senso critico e favorire l'esaltazione dello strumento...**

Uso il multimedia come mezzo espressivo; non mi faccio usare. Opero in équipe ed ho costituito, insieme con Rafael Pareja, "Cromosoma" (un gruppo nato da due anni e concretizzatosi da due mesi) che privilegia la ricerca dell'immagine. In una parte del nostro studio ci occupiamo di tecnologia. Noi forniamo l'idea, il materiale visivo; i tecnici costruiscono il prodotto che viaggia in Internet e nelle gallerie. Mi sembra significativo che questa iniziativa abbia preso avvio a Roma che ha sempre stentato a rinnovarsi. Con il mio lavoro e quello di altri, spero che la capitale riemerge come tale.

**\*Gli oggetti-soggetti preferiti.**

La mia produzione ultima, in cui unisco spazio reale e virtuale, è sui ritratti e sugli oggetti che appartengono alle persone 'indagate'. Sono quelle che gravitano nella mia sfera, contaminano la mia vita, aiutano la mia politica tecnologica di veicolare pensieri attraverso le immagini. A volte associo dei titoli che aprono a una seconda lettura. Mi interessa anche Ganesh, la divinità indiana che, in questa fine di millennio, protegge la casa e le persone da chi sa quali forze sovrumane, misteriose. Uso un mezzo diverso dal solito, non la fotografia ma la *plotter painting* che dall'hard disk viene passata da grosse stampanti direttamente su lamine. Tutto è molto chimico, sintetico. Questo è il suo fascino.

**\*I ritratti quali caratteri vogliono evidenziare?**

Manipolando graficamente al computer, faccio la radiografia di ognuno per ricercare non la bellezza del corpo, bensì il codice interiore di un'anima già catalogata, presa d'assalto dai media, da milioni di informazioni che la devastano. Essa è delineata da me, ma può essere letta da chiunque.

**Quindi, è il volto della collettività che si sovrappone alle fisionomie individuali...!?**

Certo. È legato da un'anima digitale e quindi universale. Io uso un alfabeto per ogni persona che, comunque, si ricollega alla problematica per cui siamo qui.

**Le tue icone digitali hanno confini geografici?**

Con Internet i confini sono inesistenti e, per me, sta qui la salvezza dell'arte giovane. Tutti dovrebbero smettere di pensare a un'arte ferma nelle città in cui si vive. Bisogna uscirne. Sono contento quando vedo artisti milanesi a Roma o Napoli e viceversa. L'arte deve essere portata dappertutto. Va bene per abbellire una casa, ma anche come manifesto politico per una guerra contro gli U.F.O.

**Se ho ben capito, spazi dall'autobiografico al planetario, dal soggettivo allo stereotipo collettivo.**

Nelle mie opere c'è la mia storia e la mia vita; quello che ricerco, però, è soprattutto un alfabeto del futuro che lega il passato e il presente. E con questo alfabeto cercherò di raccontarmi e di raccontarvi...

**\*Ti interessa più la cronaca che la storia? più la cultura di strada che quella alta riservata a pochi?**

Traggo sollecitazioni da tutto. È fondamentale conoscere la propria storia, ma è utile stare con i piedi ben fissati a terra. Bisogna avere uno sguardo a 360 gradi, capire le informazioni, essere curiosi e avere il senso dell'humour.

**Le inquietudini esistenziali restano fuori dal tuo discorso?**

Il malessere non è oggetto della mia ricerca. Tendo a raccontare una generazione non solo umana, ma della nuova immagine che è al di sopra degli umori della società: va veloce, viene assimilata presto; in poche ore invecchia e muore; in altre parole rinasce e rimuore. Il mio è un rappresentare il suono high-tech che abbiamo dentro; un suono drum 'n' bass carico e violento, che fa sfornare nuove immagini agli artisti della nuova era.

**Cosa preferisci mettere nello scanner?**

Non ho preferenze. La mia è una scansione dell'anima. Mi prefiggo di conoscere le persone sotto tutti gli aspetti. Prima di lavorare su un personaggio penetro nel suo profondo e lo riproduco tecnologicamente marchiandolo con un codice.

**\*Per realizzare i quadri digitali - singoli o in sequenza - parti sempre da un'immagine preesistente?**

Di solito sì. ...La mia è una rilettura della realtà esistente, sia che usi l'immagine di una cellula vista al microscopio elettronico, sia che scatti un ritratto con una macchina digitale o che metta un oggetto sotto lo scanner. È una continua ricerca dell'oggetto/icona che, rielaborato, torna alla sua antica sacralità.

**Quante ore al giorno passi davanti al computer?**

Troppe. Almeno 5-6. Ultimamente sono molto notturno. Lavoro, penso e viaggio su Internet per conoscere e sapere rilassandomi. Posso essere su un sito negli Stati Uniti e subito dopo ritrovarmi in una piccola comunità di frichettoni indiani che prevedono la fine del mondo... Fa parte della mia generazione cercare di essere ovunque per carpire informazioni e stimoli che, per lo più, sono visivi. Possono anche capitare dei siti che parlano lo slang tecnologico, difficile da decodificare.

**\*Ti ci poni con un progetto mentale?**

Certamente. Vado costruendo degli *archivi dell'anima* dove ognuno può riconoscere una parte di se stesso. La mia idea è di lavorare sul volto e sulla storia dell'individuo. Raccolgo materiali di ogni genere che gli appartengono, per poi immergerli nell'opera interattiva.

**\*Il prodotto attuale come si connota?**

*Il termine "prodotto" mi piace*, si addice alla mia opera, perché essa è volutamente simile e vicina ai prodotti industriali. È una sorta di Cavallo di Troia, una bomba nel cioccolato: sfugge all'occhio superficiale avendo assunto il mimetismo di tipo militare; è un soldato camuffato da pianta. Però - come dicevo - mi preoccupa di mettere in quello che faccio un'anima. *Ora* sto lavorando su monitor al plasma che sono la nuova frontiera del video. Supersottili, con uno spessore di 10 centimetri come i quadri. Oltre ad essere televisori, diventano opere di Matteo Basile. Vi appaiono dei personaggi che, sfiorati per esempio sulla bocca, fanno scattare l'interattività. Parlano e mostrano delle immagini che ho manipolato con il computer. Raccontano la loro vita, sempre secondo una mia lettura, nel senso che contamina la storia con i miei codici. Il progetto prevede di *costruirne* almeno dieci e di montarli l'uno di fronte all'altro. Anche questi ritratti interattivi, che diventano icone, fanno parte della cultura italiana. Contemporaneamente sto conducendo la ricerca sul rapporto uomo-macchina, da Leonardo a Sterlac. Lo faccio sotto l'aspetto virtuale, per cui l'uomo non entra in contatto con la macchina, ma è essa a prendere l'iniziativa: fa i numeri di telefono, ti parla...

**Le conquiste sono imprevedibili...?**

Sì, e questo è il pericolo. L'onnipotenza del computer a volte può allontanare dalle proprie motivazioni. Per svincolarmi dal problema mi sono collegato con specialisti in matematica e tecnologia, i quali trovano le soluzioni adatte.

**\*Il tuo sguardo è rivolto prevalentemente al presente-futuro?**

Il presente lo sto vivendo, il futuro lo sto costruendo, però è importante avere grosse e lunghe radici affondate nel passato che insegna moltissimo. Si pensi all'insieme della nostra arte! Essendo italiano ed usando un mezzo che non lo è, ho tutta una cultura dell'immagine di cui vado orgoglioso. Cercherò di tenere alto il messaggio che la distingue nel mondo.

**Cosa salvi del passato?**

La tradizione dell'arte italiana che, per fortuna, si va diffondendo nell'ultima generazione. Innanzitutto cerco di fare un buon lavoro con un pensiero preciso; in secondo luogo sono convinto che l'arte non debba rimanere in Italia. Bisogna far circolare la produzione. La storia ce lo insegna. Nel Cinquecento attraverso l'artista-scienziato Leonardo si imponeva il potere del signore.

**\*Vuoi anche esprimere il contrasto tra il vecchio e il nuovo mondo, tra naturale e iperartificiale?**

Le due entità si uniscono nei nuovi media non più intesi solo come televisione o radio. Il digitale è tutta un'altra cosa; è figlio degli elettrodomestici che servono a farci vivere nei nostri giorni. C'è il silicio; l'etere è colore che in realtà non esiste; manca il gesto pittorico. L'operatore manipola, modifica, cambia indirizzo internet e, quindi, automaticamente si sviluppa una naturale artificialità.

### **In che senso fai 'ecologia virtuale'?**

I miei sono personaggi veri. Il computer li scheda e li marchia. Prende in mano la situazione, pulisce e sintetizza. Del resto tiene sotto controllo anche la nostra carta di credito, le abitudini, i vizi... Io tento di entrare nell'immaginario del computer. Dò la visione di come esso potrebbe vedere un uomo.

### **\*Ibridismo, mutazioni, clonazioni sono i termini del tuo vocabolario?**

Sono in ogni vocabolario aggiornato e fanno parte anche del mio. Non mi interessa andare dietro l'ultima tendenza, le notizie dell'ultima ora. La cosa curiosa è che sto lavorando con dei software e le mie realizzazioni crescono insieme alla casa che li produce. Questo è misterioso. Di solito lavoro con Photoshop 3.0. Con la versione 4.0 i miei quadri avranno qualcosa di diverso. Produrrò di più o mi troverò in difficoltà e il mio ritmo rallenterà. È bello che tutto sia legato alle macchine! Mi piace pensare che, grazie ad esse, riusciamo a creare qualche altra cosa.

### **Dal punto di vista umano non ti interessa difendere i principi bioetici?**

Naturalmente! Anche se gioco con titoli come "Clonato", credo che ci debba essere un'etica soprattutto nella ricerca scientifica. La Scienza con la clonazione di una cellula animale ha dimostrato di andare contro Natura, e questo mi affascina molto! Ma sicuramente la Natura punirà l'uomo... Essa è perfezione e la Scienza, sfidandola, lo dimostrerà.

### **A parte le utili potenzialità del computer, non pensi che la 'tecnologia consumistica' possa condizionare seriamente lo sviluppo naturale dell'essere umano?**

La "tecnologia consumistica" è utile. Attenzione: non sono per il consumismo in generale, ma per quello dell'immagine. Ovviamente bisogna sviluppare il senso critico. È come se su un bancone trovassi migliaia di giornali: ne compri solo uno specifico che rispecchia il tuo pensiero. Guardando la televisione siamo vittime delle immagini che ci arrivano. Dobbiamo essere noi a censurarle. E la capacità critica deve nascere anche dalle letture e dai viaggi. Cerchiamo di visitare altri paesi, altri popoli, altri artisti. La conoscenza implica automaticamente una chiusura nei confronti di un certo tipo di informazione che non ci interessa in quel momento.

### **Il consumismo, oltre a stimolare la creatività..., porta a degenerazioni...**

Tutto degenera. Il fatto di privarsi di un qualsiasi elettrodomestico, ci fa vivere nell'ignoranza completa il mondo che continua ad andare avanti. Ma il fax sta entrando in tutte le case; il cellulare è indispensabile per contattare persone sempre in giro. Bisogna conoscere i nuovi mezzi e, in alcuni casi, difenderci da essi. È così anche per il computer. Se tu non sai usarlo, ne sarai vittima. Sarà lui a dirti: "Non puoi farlo!". In realtà è un genio scemo e tu devi rispondere: "Okay, non lo posso fare, ma, dandoti la stessa informazione in un altro linguaggio, ci riuscirò".

### **Ritieni che la ricerca scientifica debba essere libera come quella artistica?**

Naturalmente. Pensiamo al rapporto uomo-macchina in Leonardo... Con lo specifico della pittura e della scultura c'era stata una separazione. Oggi che gli artisti adoperano il computer, arte e scienza sono tornati a muoversi parallelamente.

### **\*Tra te e il mezzo c'è un'alleanza o le tue esigenze ti spingono a un conflitto con la tecnoscienza?**

L'odio per il computer nasce quando non si riesce a usarlo e, quindi, a capirlo. Per me c'è un'alleanza, un continuo dare e avere. Piano piano lo conosci, si apre e puoi intraprendere un viaggio in una costellazione fatta di numeri, lettere, alfabeti di varie lingue. Ti dà delle possibilità e te ne leva tante altre. La velocità dello strumento crea una specie di doppio binario in cui il mio pensiero si astrae. Quando ti cominceranno a mancare i dati, la benzina creativa, e il mezzo diventerà troppo veloce per la tua mente e la tua voglia di ideare, allora capisci che c'è bisogno di rallentare. Spegni il computer, prendi la tua vespetta e vai a rivedere i Musei Capitolini per ripescare nel passato, o in campagna per alimentarti dalla natura.

### **Si possono vincere i suoi limiti?**

In realtà uso il computer come un pittore i pigmenti. È una macchina che produce immagini come un tubetto il colore. Computer/tavolozza è una combinazione abbastanza realistica e calzante, anche se un po' retorica. Siamo la generazione che gioca con il *grande fratello* come se fosse nostro figlio, lavorando con la complessità nella maniera più semplice ed elementare del mondo.

### **I programmatori giapponesi e americani, infatti, hanno la meglio sugli artisti.**

C'è una grande diversità tra tecnici programmatori e artisti. Anche i cantanti producono dei cd-rom interattivi (vedi Peter Gabriel e David Bowie) perché hanno bisogno di uscire dalla barriera fatta di numeri, dati e gesti con il mouse. E i programmatori si cominciano a porre la problematica della vita che solamente gli artisti affrontano.

### **La macchina potrà fornire idee originali all'operatore?**

No. Potrà ispirarti come oggetto, ma mai nutrirti se non la stimoli, se non la fai circolare in internet, se non la umanizzi attraverso le indicazioni che gli dai. Riprendendo il concetto della tavolozza, dico che di per sé non è opera, solo materia-colore da usare.

### **\*L'immagine multipla e radicalmente virtuale che elabori è anche provocatoria?**

Certo, perché metto in discussione un tipo di arte che sento morta e sepolta. L'opera deve provocare per instaurare uno scambio con il fruitore. Senza provocazione non c'è arte!

### **Tendi a evidenziare gli aspetti non dichiarati del contemporaneo?**

È un "evidenziare" ciò che sta succedendo. Trovo fantastico che la generazione di Ambra, per intenderci, stia prendendo potere facendo delle cose a cui quella precedente (parlo solo di qualche anno fa) non è arrivata, perché ancora legata al colore, all'oggettualità e alla gestualità.

### **Le incertezze del futuro ti affascinano o ti fanno paura?**

Mi attrae molto la soprannaturalità della macchina e dell'immagine, essenza di questa fine millennio. Chissà cosa succederà la notte del 31 dicembre 1999!? Io andrò ad un *rave* in Sudafrica. Nel deserto si terrà un raduno di droghe e immagini artificiali, di suoni tecnologici.

### **Dalle tue opere - visionarie e segnaletiche - traspare il senso dell'instabilità, di una rapida evoluzione-involuzione della realtà.**

Ritorniamo al fatto che la mia ricerca è un mutare continuo. Adopero codici per fermare momenti visivi e sonori. Sono un artista *realista* nel senso che mi occupo della realtà e, se essa è instabile e visionaria, io la registro e interpreto.

### **Praticamente il concetto dinamico di arte mediale, che consente di registrare in tempo reale le mutazioni sociali, ti evita di definire stabilmente la poetica e di circoscrivere le tematiche.**

Io sono per un'arte non ripetitiva. Le tematiche al momento sono circoscritte, ma non è detto che lo siano sempre.

### **Con gli happening digitali interattivi ottieni il massimo?**

Anche se con molta difficoltà, lo ottengo dai frammenti dei miei pensieri. Alla fine non c'è una globalità, il top di Basile. Non mi interessa presentarmi come una pop-star in concerto. Io lanciai dei segnali, lascio la mia firma, colpisco in modo acuto. Non voglio impressionare con sangue, sesso e morte. È piuttosto un lavoro in profondità che avvicina le persone attraverso i media.

### **\*Con la tua scultopittura digitale il rapporto arte-vita si fa più difficile?**

Non lo so. Sono un viaggiatore che sta tenendo un grande diario di bordo. Vado costruendo un erbario senza preoccupazioni e spero di non fermarmi prima di molti anni. Allora rifletterò su quanto raccolto nell'archivio digitale, nella mia scatola dell'inventore. Mi torna in mente un libro molto bello in cui un ragazzo, attraverso gli oggetti ritrovati in una scatola, ricostruisce la storia di un inventore di tempi andati.

### **Il linguaggio telematico sta creando una nuova realtà?**

È il nuovo modo di comunicare, il nuovo linguaggio dell'arte. Il *grande fratello* sta prendendo le redini, ma ancora non si conosce e, quindi, suscita curiosità e paura.

### **È lo spirito conservativo dell'uomo...**

È lo spirito primitivo. Stiamo tornando ad un discorso fantastico che ha migliaia di anni, allo stregone che viaggia attraverso le droghe e torna a parlare al suo popolo di mondi meravigliosi. Anch'io sono uno stregone che - unendo numeri, colori, indirizzi, linee ed elettricità - viaggia e racconta.

**Il computer di quali energie può caricare le componenti che cerchi di sintetizzare esteticamente?**

È un semplice contenitore, un archivio. Sta a me dare un'anima al *prodotto*.

**Le tecnologie medialti sono le più adatte a un mix di culture alternative?**

Finché non entreranno in mano a tutti saranno sempre alternative. Stiamo andando rapidamente, ma i ragazzini di oggi useranno perfettamente questi strumenti e produrranno la nuova cultura. Saranno potenti e veloci.

**\*Quali contaminazioni inseguì?**

L'arte con il computer si trova a un bivio, probabilmente lo stesso a cui si è trovato il fumetto. Sei un fumettista o un artista? Un grafico o un pittore? Un musicista o qualcos'altro? Penso che l'artista contemporaneo debba essere tutto questo. Io unisco le cose che servono a fare un'opera che parla, con cui si può dialogare e che si può modificare. Vado dalle arti visive alla musica, alla letteratura, a tutte le altre arti che mi stanno intorno. Mi è indispensabile avere una colonna sonora ideale per ogni quadro. Sto sperimentando di unire ai miei lavori un pezzo musicale che faccia da *immagine* portante, come è per i films e il multimedia me ne dà la possibilità.

**L'immagine finale ha un'ideologia di fondo?**

L'ideologia passa tutta attraverso il microchip. Utilizzando, per esempio, la figura di Ganesh e una colonna sonora orientale vengo contaminato e contamina a mia volta, senza forzature, attraverso un grosso gioco. Ma più che di ideologia parlerei di poetica. Le ideologie sono morte con questo secolo.

**\*In altre parole, ti proponi un'estetica dell'etica...**

Inconsciamente c'è un'etica in tutto quello che si fa, un ordine compositivo. L'etica è implicita all'opera, c'è per nascita, ma il mio lavoro non ha questo intento. Una morale esiste, ma non è ora il mio problema.

**\*Nel tuo caso il rapporto rapido col fruitore non vuole escludere la ricerca di significati più profondi.**

La mia è un'arte ad assimilazione veloce. Haring faceva lo stesso discorso. Io lascio una firma e me ne vado. Il mio quadro è una bomba ad orologeria. Se deve esplodere, esploderà in qualche punto o situazione. Il messaggio c'è e sono certo che chi ascolta, chi viaggia su certe onde, sentirà l'esplosione.

**\*La dimensione spirituale è un fattore conservativo che appartiene a un mondo superato o va ricercata per bilanciare il diffuso materialismo?**

Serve ad affinare il pensiero, a evitare che la tecnologia ci divori. I miei quadri hanno una doppia anima: fredda, che si riallaccia al digitale; poetica, che presuppone una lettura più approfondita.

**\*Sento che citi spesso l'anima. La identifichi con la sacralità che traspare dai tuoi lavori?**

L'anima di cui parlo - mia e degli altri - è ricca di cultura e di poesia che non deve morire; una poesia molto *appuntita* che colpisca tutto un sistema. Io penso a una sacralità della tecnologia. La mia generazione non ha miti o leader ed ideologie. Per quelle passate c'erano Che Guevara, la guerra del Vietnam, il Sessantotto... Noi ascoltiamo musica e ci nutriamo di immagini, ma siamo la generazione che più tenacemente cerca l'anima.

**Clicchiamo su un fenomeno di attualità. Come vedi la globalizzazione?**

Penso sia sempre più difficile distinguere un quadro fatto da un americano, cinese o russo. L'informazione e la standardizzazione hanno portato alla globalizzazione. Credo, però, che proprio per questa omogeneità ci sarà un'infinità di nicchie culturali, di espressioni locali esasperate e anacronistiche rispetto alla globalità dei media. Il futuro sarà gremito di *artisti stregoni*, espressione di piccole comunità gelose dei loro linguaggi. Tutto questo materiale sarà convogliato nel mare-magma della rete informatica e televisiva.

**Fino a che punto è lecito rompere con il proprio vissuto e cercare, attraverso l'arte, di accelerare un processo antropologico senza radici?**

Le radici un bravo intellettuale se le tiene. È pericoloso fare un'arte troppo dispersiva, perché non attecchisce da nessuna parte. Dobbiamo nutrirci delle esperienze degli avi e farne altre per le generazioni a venire. Penso che la massificazione ci sia sempre stata. Adesso siamo

inghiottiti da un sistema che produce tanta *monnezza*. Per far rimanere qualcosa nel tuo piccolo, devi mettere in chiaro delle cose. La vita è una continua battaglia.

### **La perdita di identità dell'uomo che crede nei valori tradizionali ti preoccupa?**

I sentimenti, la memoria restano. Il mio lavoro è basato sulla memoria, l'immagazzinare, il catalogare. Sogno un archivio multimediale che assimili il tutto. Scavando, l'amore per la vita c'è. Il sesso virtuale non potrà mai soddisfare come una scopata. Uomo e donna sono insostituibili. La mia generazione ha vissuto il sesso sotto l'ombra dell'AIDS. Prima per l'essere umano è stato un motivo per caricarsi e scaricarsi, fonte di ispirazione per artisti, poeti e scrittori. Noi, invece, siamo condizionati dal preservativo, dalla plastica. Il sesso senza profilattico è diventato un mito. ...E nascono i feticismi, i rapporti sessuali con gli oggetti. La nuova arte è molto feticistica (l'amore per il vestito, il lattice, la calza...). Siamo più eccitati dalle immagini che sono entrate a sostituire una parte della nostra sessualità. Quindi, la realtà virtuale è un'esperienza importante. Tornano le droghe sintetiche, perché mancano i valori fisici, manca il rapporto umano. C'è molta solitudine e il computer l'aiuta.

### **Può essere indispensabile anche cambiare nome...?**

Per me è stata una scelta alla ricerca di una nuova identità, non per cancellare, ma per mantenere le radici. Ho pensato a Basilio, il primo della mia famiglia. E in questo per me c'è un significato profondo.

### **\*Mi pare che le immagini veicolino la tua ansia di far capire quale tempo stiamo vivendo.**

Io sono agitatissimo, scattante, lucido. Questo stare sempre su di giri è linfa vitale. La mia generazione è stata alimentata col pane delle immagini veloci. Io voglio comunicare la parte pensante che prescelgo.

### **\*La tua opera sottende una rivolta verso i vecchi codici espressivi.**

Il mio è un linguaggio nuovo, ma non è "rivolta", non è negazione della storia. Io non mi sono mai posto il problema della *pittura*. L'apprezzo in giovani come Colazzo, Galliano, Pintaldi e Salvino che sono riusciti a trovare la strada giusta.

### **Gli artisti arrivati hanno il potere di frenare il processo evolutivo?**

Creano un'atmosfera..., ma sta ai giovani togliere il freno. Le generazioni ultime debbono trarre insegnamento da quelle "arrivate" (spero che il termine non significhi "finite"), averle come riferimento, tappe salutari. I *maestri* dovrebbero aiutare i *nuovi* più che mettere i bastoni tra le ruote. Se credi in quello che fai, se sei sicuro di aver fatto bene, non devi aver paura. Non bisogna mai perdere la curiosità e farsi prendere dal timore di non saper vivere più nel proprio tempo. Non si può dire: "Dopo quello che ho fatto io, tutto si è fermato". La tecnologia insegna! Ciò che è andato per anni, in due mesi può invecchiare. In arte essere contemporaneo non vuol dire nulla. Da parte mia, sono aperto agli insegnamenti dei grandi.

### **Che significato ha per te la parola *moda*?**

In genere è molto pericoloso stare "dietro alla moda". Deve essere l'artista a farla con la tempestiva entrata nel reale, attingendo alle immagini e verificando se funzionano. Io sono più un antropologo portato a osservare ciò che succede nella persona che mi è accanto, a conoscere la sua psicologia. Invece, ci sono artisti attenti a ciò che vedono da altri per "ossequio alla moda".

### **E il corpo?**

È molto in voga. A me non interessa nella sua fisicità. Il mio è virtuale, intellettualizzato.

### **Andrebbe cambiato il modo di comporre e di vedere l'opera?**

Nella mia attività c'è tutto un aspetto di ricerca del non-quadro, dell'opera che vive e si muove principalmente attraverso dei mezzi che non sono lo spazio fisico. Il problema è che nelle gallerie è molto difficile presentare i lavori basati sulla nuova tecnologia.

### **Qual è la sede per mostrare correttamente il tuo oggetto virtuale ?**

Si può stare a casa propria, collegarsi col mio sito Internet e guardare le opere. Io sono per l'arte nomade, che deve essere veicolata in qualunque modo. È *essenziale* portare l'opera in luoghi giusti e con i tempi sincronizzati alla propria politica. Ancora non si è compreso che siamo cittadini del mondo. A me non crea alcun problema andare a fare una mostra in un centro sociale occupato di Caserta o nella galleria più *in* di New York.

**\*...E lo spazio per la tua migliore esposizione?**

Ho un progetto molto ambizioso: realizzare, tramite la realtà virtuale, dei non-luoghi dove esporre. Come tutti gli artisti, amo gli spazi grandi. Mi piacerebbe un museo o un hangar di aeroporto. Deve essere, comunque, un luogo che si leghi all'high-tech, a un'idea di teletrasporto.

**\*Ma fuori del loro habitat puramente virtuale le opere si oggettualizzano, appaiono inanimate.**

Spero proprio di no, perché alla fine l'immagine viene fermata, montata sull'alluminio, anche se non in maniera finita e pulita. Le opere diventano pezzi di una grossa collezione virtuale.

**\*Se si diffondesse il tuo metodo operativo si scombinerebbe il sistema dell'arte...**

Eh, sì, deve essere messo in gioco anche quello. L'arte è un bellissimo pensiero, ma poi degli artisti piace l'*oggetto*. Così, le gallerie, oltre all'operazione culturale, ne fanno una mercantile. Ma l'opera non deve rimanere confinata in esse, fruita da una ristretta élite, ma frequentare altri ambiti culturali. È necessario che i galleristi modifichino atteggiamento aggiornandosi, stabiliscano una relazione tra economia e tecnologia.

**\*Si può sfuggire alle sue regole più consolidate?**

Il sistema è un gioco che sta cambiando. Le gallerie non contano quasi più nulla se il committente è un industriale a cui interessa il lavoro di un artista e, per imporre il prodotto, si serve del suo pensiero.

**\*Parlami dell'operazione Fendi.**

La casa Fendi ha visto il mio lavoro e lo ha scelto per diffondere il proprio marchio. D'altra parte a me sembrava che, come potenza economica italiana (la quarta nel mondo nel campo dell'abbigliamento), potesse fare al caso mio, visto che l'arte dovrebbe coinvolgere più persone, spettacolarizzarsi dando vita a degli eventi. Così ho ideato gli *ologrammi di fine millennio* con il titolo "Il mio nome è Nessuno, il mio numero è zero". Ulisse che va verso l'isola misteriosa della tecnologia. Il mio numero è zero, perché il computer si basa su uno e zero. Ho esposto il *quadro* più grosso che abbia mai fatto (300 metri quadrati) con tre ovuli sul cambiamento di generazione, per la nascita della nuova visione di Fendi per l'arte e di non so che altro... Era una stampa digitale ottenuta con una tecnica che in Italia non esiste ancora. E poi c'erano le cinque vetrine che con un effetto olografico sono diventate delle scatole magiche. Accarezzando il vetro, manipolavi delle borse enormi, molto pop. Il risultato c'è stato: 3500 persone che facevano la fila; ascoltavano la colonna sonora dei Chemical Brothers che hanno la mia stessa età (i primi in classifica in tutto il mondo). Era molto coinvolgente. Sembrava di stare ad un *rave*. Ti giravi intorno e vedevi la gioventù gomito a gomito con le signore bene di una certa età. Anche per Fendi è stata una situazione diversa dal solito...

**\*Il tuo linguaggio si presta alla committenza?**

Molto. Amo le committenze per far funzionare la mia creatività in parallelo e in simbiosi con altre realtà. Mi piace lavorare con la Diesel, le sorelle Fendi, la Sony o un'asettica industria farmaceutica. Si ritorna al 1500, quando Sangallo e Company erano i protetti di principi e duchi e progettavano palazzi, dipingevano quadri, affrescavano stanze e organizzavano feste con coreografie. Funziona un po' così con gli industriali e a me piace. Del resto, da solo non ce la farei a produrre certe opere dalle tecnologie costose.



Matteo Basilé intervistato da Luciano Marucci

(L'introduzione con alcune modifiche e i brani del dialogo con l'asterisco sono stati pubblicati su "Juliet" n. 87, aprile-maggio 1998, pp. 34-35)