

Peter Gabriel, la tecnologia al servizio dell'arte

«È molto eccitante essere un artista in questo particolare momento perché è in atto una rivoluzione fondamentale nel modo in cui le persone comunicano tra loro».

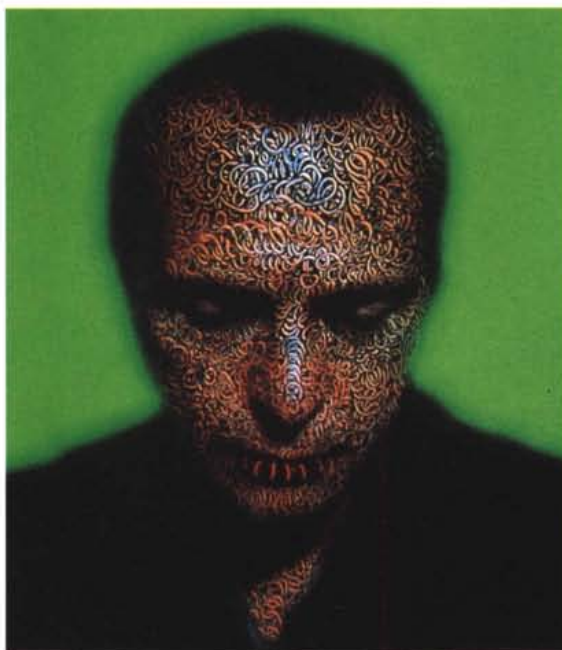
Peter Gabriel

di Gerardo Greco

Peter Gabriel ci ha viziati per lungo tempo. Ha vestito i panni di un fiore nei concerti dei Genesis, ha sperimentato per primo il computer come strumento musicale con il primo esemplare di Fairlight Computer Music Instrument, ha esplorato da pioniere l'universo della registrazione audio digitale, ha dato un nuovo significato al video musicale con una serie di riconoscimenti Grammy.

Oggi, quasi come una piroetta sempre più veloce, ci regala nel giro di pochi mesi la prima «giro-stra» rock, il primo CD-ROM multimediale rock ed il primo parco dei divertimenti rock. Una cosa è certa: la sperimentazione ed il nuovo attirano con forza l'idolo di due generazioni, con una insolita dimestichezza per tutto ciò che è tecnologia. Controcorrente rispetto a tante voci, per fortuna sempre con meno seguito, che hanno demonizzato la tecnologia in quanto fredda e non consona ad una sensibilità per i valori umanistici, Peter fa della stessa il fiore all'occhiello di chi ha le idee chiare. Utilizzare tutto ciò che è oggi disponibile per dare alle persone strumenti per un migliore rapporto con se stessi, con le loro relazioni umane e la loro vita. Ecco che la tecnologia da disumanizzante diventa *empowering*, capace di aiutare l'uomo anche a conoscere se stesso ed i suoi simili.

In un momento nel quale la comunicazione umana sta subendo profonde trasformazioni, Peter è attento a valutare personalmente le occasioni offerte dai new media. L'artista ha fino ad oggi lavorato sui temi politici del ravvicinamento delle nazioni e dei popoli e su quelli più privati delle relazioni umane.



Oggi vede nella Digital Collision e nelle Autostrade Elettroniche un'occasione preziosa per aumentare lo scambio di idee tra le persone, nell'arte con la tecnologia uno strumento per tenere acceso l'impegno a salvaguardare la natura, vede nei New Media ed in particolare nel Multimedia efficaci vettori capaci di recapitare alle persone messaggi e strumenti per capire innanzitutto se stessi, in una estensione senza preconcetti della ragione d'essere della stessa psicanalisi.

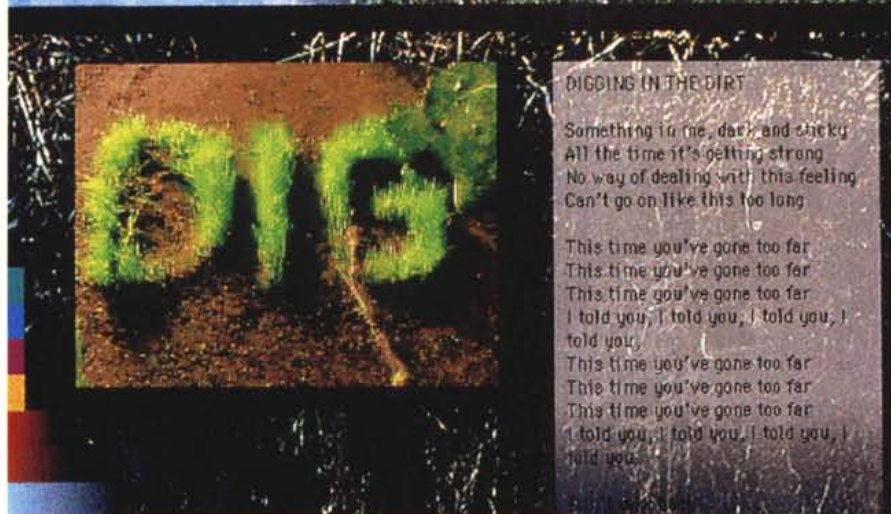
Lo abbiamo incontrato a New York in occasione della presentazione ufficiale del primo CD-ROM rock al mondo, «Xplora 1 - Peter Gabriel's Secret World», e ci ha confermato una profonda spregiudicatezza nei confronti di ciò

che è vecchio e di ciò che è nuovo, capace di mettere insieme il *vino buono* al processo creativo di un CD-ROM. Lo avevamo già incontrato nel New Jersey quando ci ha invitati a provare l'«experience ride» di «Mindblender», un'installazione itinerante che ci ha catapultati all'interno del videoclip «Kiss the Frog». Ci ha invitati ad attendere ancora un po' per il completamento del Real World Experience Park che viene costruito a Barcellona. Ma vediamo da vicino.

«Xplora 1», esplorando il mondo segreto di Peter Gabriel

Il 6 dicembre Peter Gabriel ha presentato il suo primo CD-ROM interattivo dal titolo «Xplora 1 - Peter Gabriel's Secret World», il primo CD-ROM multimediale rock. Prodotto dalla nuova società Real World Multimedia, la prima etichetta di «experience design» che si occuperà appunto di tutte le attività multimediali del gruppo, è solo il primo di una serie di titoli interattivi che permetteranno all'utente di conoscere e partecipare al processo di creazione artistica. Il CD-ROM, inizialmente solo per Apple Mac, viene distribuito insieme ad un libro dedicato agli stessi argomenti visitabili interattivamente da computer. Abbiamo potuto provare il CD ed abbiamo pensato che questo prodotto meritasse una descrizione dettagliata.

Entriamo in «Xplora 1». Proprio come si immagina dal titolo, il CD-ROM permette all'utente un'esplorazione autonoma delle informazioni sull'album «US», alcune informazioni personali su Peter, la musica e gli artisti etnici di



2 ▲



3 ▲

L'esplorazione interattiva di «Xplora 1» inizia con l'album «US» ed i brani «Digging in the Dust» e «Kiss Thet Frog»; segue l'area «World» con la musica etnica ed infine curiosiamo nella valigia di Peter.



1 ▲



◀ 4



◀ 5

Womad. La prima immagine a schermo ci permette di scegliere di esplorare o di guardare: noi esploreremo. La prima cosa che facciamo per iniziare il viaggio con Peter è attivare il sistema di identikit nella sua borsa; quindi prima di an-

dare avanti sarà necessario risolvere un puzzle indicando i corretti elementi che ne compongono il viso: scegliamo gli occhi, il naso, la bocca. Durante ciò Peter appare nell'angolo in alto a sinistra come «agente intelligente» che ci aiuta

quando ci mettiamo nei guai o andiamo sull'oggetto sbagliato. Peter ci ha confessato che a lui piace particolarmente che a questo proposito si utilizzi il termine agente intelligente; «intelligente, sì» ripete sorridendo. Le diverse icone nella

parte superiore dello schermo ci portano nelle diverse sezioni di «Xplora 1»: nell'ordine, quella di «US» con i pezzi, i video e le informazioni relative allo stesso album, quella del mondo per la musica etnica, quella dell'occhio per i dati personali, non necessariamente eccitanti quanto il nome può lasciare intendere. Durante l'esplorazione sarà possibile raccogliere una serie di pass e di oggetti che ci permetteranno di entrare in ambienti particolari ad accesso riservato presenti sul CD. Iniziamo col dare uno sguardo ad alcune delle musiche dall'album «US», con le icone che rappresentano ciascun pezzo. Per il brano «Steam» scegliamo la teiera che fa partire un filmato in QuickTime del relativo videoclip insieme ai testi della canzone, con la possibilità di far scorrere le parole e, mentre si ascolta il pezzo, saltare ad un altro punto del video indicandone un altro nel testo. È anche possibile ascoltare cosa Peter abbia da dire su «Steam» e sulle altre canzoni, i suoi commenti e le sue motivazioni, attivando l'icona in basso; da un'altra icona è possibile passare alla descrizione della realizzazione del video di «Steam». Questo video è, proprio come il CD «Xplora 1», caratteristico per l'utilizzo esteso dello stato dell'arte della tecnologia. Per ciascun pezzo di «US» Peter ha in passato commissionato alcune opere artistiche originali ad una serie di artisti che possono essere anch'esse esplorate; con alcune di queste è possibile interagire e, con un po' di fortuna, è possibile trovare i preziosi pass. Possiamo guardare altri brani, ad esempio «Kiss The Frog», il cui video è stato realizzato da Brett Leonard ed utilizzato anche nel Rock Motion Theatre di «Mindblender» di cui parliamo in seguito; proprio come con «Steam» possiamo saltare ad altre parti del testo e del video. Se vogliamo saperne di più sulla realizzazione del video possiamo sempre andare sull'icona corrispondente e far partire un'intervista con il regista de «Il Tagliaerba».

Attivando l'icona dell'occhio passiamo ad un'altra sezione del disco, quella dei dati personali, dove possiamo trovare informazioni quali quelle riguardanti il progetto Witness, testimone, in collaborazione con Amnesty International, la discografia di Peter ed anche alcune informazioni interessanti nell'album delle foto di famiglia. In questo album ciascuna immagine è in realtà un movie QuickTime che è possibile far partire. Torniamo alla valigia ed osserviamo il passaporto di Peter, con una foto dello stesso a tutte le età, teschio compreso, in animazione morphing. Possiamo osservare il video del progetto Witness

The Box, la rivista di Real World

Chi fosse interessato a saperne di più su Peter Gabriel e sui suoi numerosi progetti può abbonarsi a quattro numeri (un anno) di The Box con 12 Sterline. The Box è l'organo ufficiale di stampa pubblicato da Real World, raggiungibile telefonicamente allo 00.44.225.744.464, via fax allo 00.44.225.743.481, oppure all'indirizzo:

The Box
P.O. Box 35
Bath
England
BA1 1YJ

nel quale le immagini crude ci presentano l'iniziativa quale strumento per i movimenti per i diritti umani di tutto il mondo e ci invitano ad unirci alla rivoluzione delle comunicazioni. Il 28 marzo 1992 il Comitato degli avvocati per i diritti umani, la fondazione Reebok e Peter Gabriel hanno annunciato Witness, un nuovo programma nato per armare i movimenti per i diritti umani di tutto il mondo con gli strumenti della comunicazione di massa. Possiamo anche andare nell'area che contiene tutte le registrazioni di Peter come artista solista, ad esempio l'album del 1986, vedere quali brani sono presenti ed ascoltare anche alcune selezioni audio, oppure possiamo andare sull'album «Passion», vederne la scheda con la data di pubblicazione del disco, il codice per ordinarlo in negozio ed i nomi di tutti i pezzi presenti.

Passiamo adesso alla sezione World attivando l'icona del mondo; qui troviamo informazioni sull'organizzazione Womad, possiamo suonare diversi strumenti ed informarci sugli artisti di Real World. Womad è un festival nato dodici anni fa per presentare musica, arte e danza da tutto il mondo e che fin da allora alcuni paesi hanno continuato ad ospitare. Possiamo visitare diverse parti di Womad, l'area per i bambini, i vari palcoscenici, conoscere meglio gli artisti di musica etnica. Osserviamo una serie di icone che rappresentano ciascuna un artista di cui possiamo ascoltare una registrazione audio; possiamo accedere alla relativa serie di strumenti musicali con la quale è possibile cimentarsi attraverso il mouse.

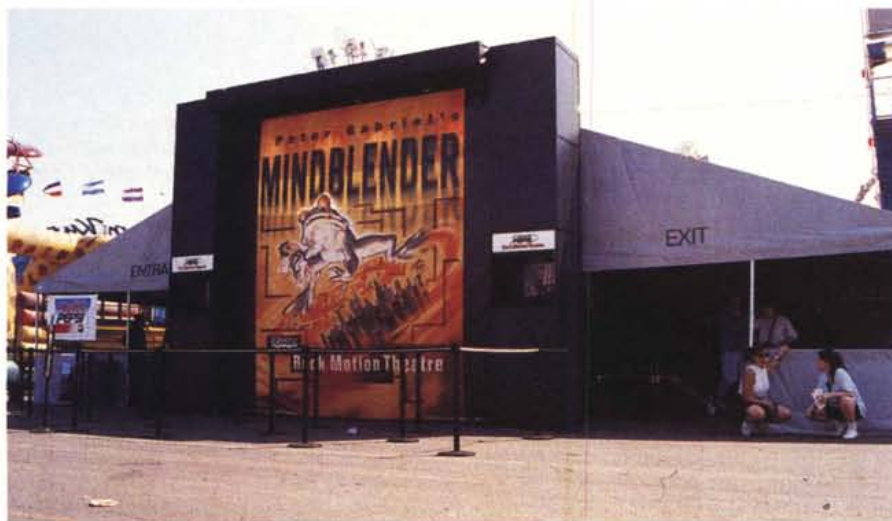
E per finire ci spostiamo nell'area per la quale sono necessari i pass che abbiamo raccolto, ad esempio un episodio dietro le quinte del Grammy. Quindi facciamo, pass permettendo, un giro negli studi Real World di Peter in Inghilterra, una passeggiata virtuale, con il suono

del ruscello che passa tra gli edifici, i viali percorribili per raggiungere tutti i settori del complesso e sette diverse porte che ci immettono in sette ambienti diversi. Proviamo con la sala di produzione dove possiamo addirittura realizzare un remix a quattro tracce di una versione speciale del pezzo «Digging in the Dirt» con basso, percussioni, chitarra e voce. Sorpresa, su un mixer virtuale possiamo accendere e spegnere le varie tracce, regolarne i volumi, il tutto mentre ascoltiamo il risultato dei nostri sforzi, eventualmente registrato dal sistema. Confesso che l'effetto è entusiasmante. Peter ci ha detto che sebbene in questo primo CD-ROM si potrà intervenire su un solo pezzo, nei prossimi progetti multimediali interattivi ci sarà una sempre maggiore possibilità di intervento sui contenuti da parte dell'utente.

«Xplora 1» contiene 100 minuti di video, oltre 30 minuti di audio, più di 100 immagini fotografiche di elevata qualità, oltre al testo per l'equivalente di un libro. È stato prodotto con la collaborazione di 40 persone dalla nuova società Real World Multimedia Ltd., realizzato presso la società californiana Brilliant Media Inc. di Steve Nelson ed ha avuto un costo tecnologico e di produzione pari a 250.000 dollari, circa 400 milioni di lire. Per realizzarlo sono stati utilizzati computer Apple: un Quadra 800 e tre Centris 650 per video processing e grafica, un Quadra 700 ed un Mac IIcx per audio processing. Un Mac IIcx, un Mac LC II, un Powerbook 140 ed un Duo 230 sono stati utilizzati per la pianificazione, la gestione del progetto e l'amministrazione.

Tutto il video è in formato QuickTime elaborato per la riproduzione con l'algoritmo di compressione Cinepak. Il video è stato digitalizzato con una scheda SuperMac DigitalFilm e da Radius Video. È stato elaborato con Adobe Premiere, ridotto e modificato con AfterEffects di CoSa e VideoFusion di Videolake, infine compresso con MovieShop di Apple. La musica è stata elaborata con hardware e software ProTools e con SoundDesigner di Digidesign. La grafica è stata creata con Adobe PhotoShop e Painter di Fractal Design; per finire il testo è stato elaborato con Microsoft Word. La versione attualmente disponibile è adatta a sistemi multimediali Macintosh mentre sarà disponibile fra breve una versione per Windows.

Altri artisti stanno anch'essi preparando produzioni appartenenti alla stessa categoria, quella dei CD-ROM rock; David Bowie ha completato una versione interattiva su CD-ROM per Macintosh del video «Jump They Say», dal suo



Il teatro multisensoriale Rock Motion Theatre di Mindblender visitato negli USA.

Il Rock Motion Theatre di Mindblender, un viaggio multisensoriale alla ricerca della trasformazione in nome del piacere, con Peter che da rana viene trasformato in principe. Il teatro multisensoriale visitato negli USA.

«Mindblender», una giostra tecnologica «Frullacervello»

«Il primo videoclip sul quale è possibile fare un giro» è lo slogan che è stato utilizzato lo scorso anno per il lancio del primo video multisensoriale, «Mindblender», di Peter Gabriel. Il video «Kiss the Frog» è uscito con notevole ritardo perché il sistema Rock Motion Theatre utilizza una versione speciale più lunga e ad alta definizione dello stesso. L'esperienza va nella direzione della ricerca di un dimensionamento della musica e dell'applicazione ad essa di nuove tecnologie. Il risultato è un'esperienza di quattro minuti con animazione video ad alta definizione. Per questo progetto Peter ed il regista Brett Leonard, autore de «Il Tagliaerba», han-



ultimo LP, nel quale è possibile cimentarsi con l'editing del videoclip stesso. «No World Order» di Todd Rundgren permette agli utenti di CD-I di personalizzare la sua musica. Sulla piattaforma Sega CD esiste una serie «Make your

own music video», con titoli video interattivi di artisti quali Kriss Kross, Marky Mark, C+C Music Factory e INXS, mentre si parla sempre più anche di progetti interattivi degli U2, di Thomas Dolby e di Prince.

no lavorato per 12 mesi insieme ai tecnici che hanno sviluppato il movimento dei 18 sedili che sono sincronizzati alle immagini proiettate da un sistema Reactor con schermo da 9x16 piedi. Completa il tutto un sistema Dolby Sur-

round da sei canali. Si tratta di un insieme di creazioni artistiche molto sofisticate, computer graphic di elevatissima qualità e riprese dal vivo di Peter e della principessa interpretata dall'attrice Mara Duronslet. Per la prima volta, nonostante l'utilizzo di tanta tecnologia, è stato possibile ottenere un risultato con una sensazione di calore tipico della materia organica.

Quando siamo stati invitati a provare il sistema in un parco nel New Jersey abbiamo trovato «Mindblender» circondato da giostre di tipo tradizionale. In questo scenario appariva ancora più netta la definizione del salto di qualità in termini di «esperienza» che era possibile attraverso la tecnologia. La sensazione provata all'interno è stata simile a quella dei simulatori di volo, con la differenza che il volo in questo caso era sulle spalle di Peter-rana all'inseguimento della splendida principessa.

«Mindblender» è il primo di una se-

rie di versioni multisensoriali di videoclip musicali che verranno presentate nei prossimi mesi in tutto il mondo e faranno il giro dei principali parchi dei divertimenti. In fondo con lo stesso allestimento è possibile utilizzare un'infinità di programmi diversi, aggiornando semplicemente il video ed il movimento sincronizzato dei sedili.

Parco tecnologico di Barcellona

Brian Eno e Peter Gabriel hanno avuto già dodici anni fa l'idea di permettere alle persone un accesso alternativo all'arte ed al divertimento, di permettere alle persone di arrampicarsi dentro un libro, dentro un brano musicale, un film o un quadro, proprio come se si trattasse di una cosa appartenente al mondo reale. L'evoluzione della tecnologia ha permesso di recente di trasformare una serie di idee grezze in un progetto di enormi «experience parks». È

iniziata così la parte burocratica, la ricerca dei luoghi adatti per realizzazioni di questo tipo. Nell'aprile 1989 è partita una serie di contatti con il Comune di Barcellona con il quale è stata individuata un'area ideale per la particolare configurazione geologica.

Il cuore di questo progetto è, più che semplicemente tecnologico, filosofico. Brian Eno indica tre direzioni principali nelle quali il gruppo (al quale si è poi aggiunta anche Laurie Anderson) guarda oggi: innanzitutto la relazione tra uomo e cultura, per una esperienza in cui non esista una netta distinzione tra artista e spettatore, dove le persone possano scegliere liberamente il livello di coinvolgimento. La seconda area è quella delle relazioni tra cultura e natura: un parco rappresenta un messaggio forte sul territorio e l'artista che viene ricercato è quello che ha cominciato a lavorare con la natura, nella direzione che porta ad ignorare la separazione

La musica come punto di partenza

Lo abbiamo visto attraversare due decenni (o meglio, quasi tre) della storia del rock senza mai avvertire cedimenti nella sua creatività sempre vitale, complessa, romantica nell'accezione più ampia della parola: in 25 anni di musica, Peter Gabriel non ha mai smesso di rappresentare il tramite ideale tra la passione e l'intelletto, e la sua musica è passata intatta attraverso il pericoloso scandaglio di almeno quattro generazioni di ascoltatori. Più volte, nel corso della sua carriera, Gabriel ha ripetuto che solo i musicisti disposti a rischiare qualcosa in favore del nuovo possono sopravvivere; forse è per questo che la sua opera, analizzata con superficialità, può apparire il prodotto di una personalità geniale ma schizoide, capace di intuizioni indimenticabili ma sostanzialmente priva di una qualche linearità. Ma la verità va ricercata appena dietro lo specchio deformante della sua arte in eterno divenire: il suo lavoro con i Genesis negli anni '70 («From Genesis to Revelation» del 1969, e poi «Tresspass» del 1970, «Nursery Crime» del 1971, «Foxtrot» del 1972, «Genesis Live» e «Selling England by the Pound» del 1973) regalò a quelle inquiete generazioni una salubre iniezione di lirica e poetica, con l'incertezza individuale a farsi strada in un universo sonoro insolitamente complesso («sinfonico», si disse allora impropriamente) e legato ai Beatles, alla letteratura, al folclore. Quando uscì «The Lamb Lies Down On Broadway», nel 1974, pochi intuirono l'importanza capitale di quell'opera insolitamente metropolitana, così ricca di parole e di sogni allucinati, grazie alla quale il con-

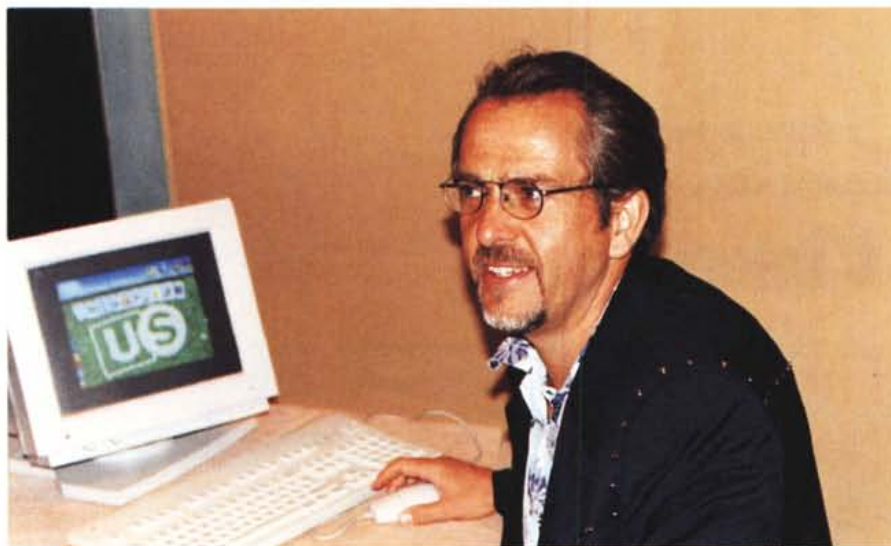
bio tra musica e teatro toccò uno dei vertici più alti nella pur breve storia del rock; fu allora che Gabriel intuì, per la prima volta, il fascino della comunicazione multimediale, costruendo uno spettacolo non più basato esclusivamente sugli strumenti ma anche e soprattutto sugli allora grezzi schermi video e sull'impatto visivo di una scenografia all'epoca assolutamente rivoluzionaria. Musica ed immagine, creatività e tecnologia; un connubio che Gabriel ha continuato a sviluppare con i suoi primi, omonimi tre album solisti (1977, 1978, 1980, allora assolutamente sottovalutati da una critica miope e prevenuta) e che è poi prepotentemente esplosa con

la sua produzione degli anni '80 e '90: «IV» del 1982, la colonna sonora di «Birdy» di Alan Parker del 1985, «So» del 1986 ed «Us» del 1992 rappresentano, ciascuno con caratteristiche diverse, un percorso musicale che tende all'assoluto melodico, all'abbattimento di qualsiasi concetto di «genere» musicale, all'interazione continua tra creatività e tecnologia. I suoi video (da «Sledgehammer» a «Kiss The Frog») non sono altro che la diretta conseguenza di un'idea che guarda sempre avanti, che esamina tutti i livelli della comunicazione tentando di impossessarsene nel modo più diretto possibile; Peter Gabriel è l'unico artista in grado di prendersi cura delle tradizioni etno-musicali di tutto il mondo (la sua etichetta Real World è di gran lunga il più importante riferimento per tutti i musicisti tradizionali in giro per il mondo ed il suo «Passion» del 1989 è una stupefacente lezione di tribalismo e di fascinazioni medio-orientali) e di mettere in piedi un progetto musical-tecnologico assolutamente d'avanguardia. Non a caso proprio Gabriel ha scritto forse il brano più bello («Blood of Eden») della colonna sonora di un film come «Fino alla fine del mondo» di Wenders che, insieme a «Blade Runner», della tecnologia futuribile rappresenta la più affascinante e struggente tra le tante rappresentazioni cinematografiche fin qui realizzate.

Andrea Silenzi



Peter Gabriel annuncia il primo CD-ROM interattivo multimediale dal podio dell'Hard Rock Café di New York.



Peter Gabriel mentre ci mostra il suo «Xplora 1».

tradizionale tra il lavoro dell'uomo e quello della natura. Infine, il gruppo guarda all'uomo e alla natura, un posto dove la gente di città possa confrontarsi con la natura che allo stesso tempo è più organizzata e meno organizzata di quella che si incontra di solito. Quindi conservazione della natura in quanto selvaggia, in quanto lavoro artistico ed in quanto estensione dell'io. L'aspetto tecnologico riguarda soprattutto l'esperienza dei visitatori: l'obiettivo è un sistema diverso di educazione, un posto dove le persone possano andare e, mentre credono semplicemente di divertirsi, possano anche imparare.

Due mesi fa, a tre anni dalla presentazione del progetto, il Comune di Barcellona ha finalmente dato l'OK per la costruzione del Real World Experience Park su di una parcella di 25 acri di terreno. Si parte!

Peter ci ha detto...

Parlando del proprio rapporto con la tecnologia e della filosofia che lo ha avvicinato al Multimedia, Peter Gabriel ci ha detto:

«Il nostro gruppo si interessa oggi ai new media per gli ambienti domestici insieme agli ambienti costruiti ad hoc che chiamiamo "experience parks", nei quali incoraggiamo il connubio tra natura e tecnologia, manufatti e high tech. Per l'ambiente domestico abbiamo visto l'avvento del Multimedia come una prima possibilità di sviluppare alcune delle idee a cui ci siamo interessati di recente; abbiamo trascorso molte serate con discrete quantità di buon vino che ci ha aiutato a lubrificare il processo creativo. Realizzare alcune di queste idee con il formato multimediale risulta molto meno costoso di realizzarle con

materiali veri. Per quanto mi riguarda credo che esista un interesse personale, che sottende a queste attività, di dare alla gente *lacrime*, lacrime (?), vediamo se mi riesce meglio, dare alle persone strumenti [P.G. pronuncia per errore la parola «tears» invece di «tools», n.d.r.], ecco la parola con la quale avevo problemi, non mi chiedete perché..., dare strumenti per un migliore rapporto con se stessi, con le loro relazioni umane e la loro vita. Ho visto nel CD-ROM multimediale interattivo un medium interessante, con il quale alcuni di questi strumenti si possono distribuire.

Eccoci quindi ad «Xplora 1»; a Real World, questo è il nome della mia società, abbiamo deciso di entrare nel Multimedia circa due anni fa; subito dopo, per una coincidenza, abbiamo saputo che Steve Nelson di Brilliant Media, a San Francisco, aveva scelto il mio lavoro musicale come soggetto di un *demo* di ciò che stava facendo. Ci siamo incontrati, ci siamo scambiati molte idee e quindi abbiamo deciso di cominciare a lavorare insieme. Nel disco abbiamo voluto permettere alla gente di entrare all'interno del lavoro di un artista, una cosa molto importante per noi; è esistita in passato una netta separazione tra il creativo e l'utente e volevamo cercare nuovi modi di superare questa situazione permettendo alle persone di diventare esse stesse creative. Abbiamo anche utilizzato le nuove tecnologie per creare un nuovo look, abbiamo utilizzato sfondi naturali, la terra, l'erba, l'acqua, il cielo in tutti i modi possibili. Molti di noi erano rimasti delusi dal look freddo di alcuni dei prodotti multimediali preesistenti che abbiamo studiato. Abbiamo anche cercato di utilizzare buona parte del materiale di cui eravamo già in possesso, un archi-

vio di film, video, musica, audio ed alcuni dei progetti d'arte che abbiamo commissionato all'esterno. L'obiettivo era di permettere agli utenti di avvicinarsi un po' ai musicisti stessi, suonare alcuni degli strumenti musicali e partecipare alla fase di registrazione. Con Real World stiamo cercando di realizzare una stretta collaborazione tra gli artisti, di creare una società editrice che permetta alcuni di questi processi creativi che altrimenti non esisterebbero.

A proposito dell'attività del nostro gruppo per gli «Experience Parks», sono oggi felice di annunciare che, dopo aver avuto per un certo periodo di tempo un dialogo con la città di Barcellona, circa un mese fa abbiamo ricevuto dal sindaco della città la lettera attesa per tre anni, con un OK.

Sempre utilizzando lo stato dell'arte della tecnologia abbiamo anche lavorato insieme a Brett Leonard per il festival Womad con la tenda Future Zone, e successivamente abbiamo realizzato insieme «Mindblender», la prima «girostra» al mondo basata su un video musicale che usa la tecnologia dei simulatori di volo. In pratica la gente viene sballottata su sedili mobili mentre assiste al video di Kiss the Frog. Stiamo lavorando attivamente su una serie di altri titoli che speriamo di completare entro il prossimo anno.

In generale il Multimedia ha aperto per noi un vasto terreno fertile, ispirando nuove idee che si stanno oggi muovendo in tutte le direzioni. Il Multimedia, oltre a facilitare il libero movimento delle idee, permette anche di raggiungere interessanti connubi ed una cultura creativa aperta. Noi stessi dovremmo adottare gli stessi principi riguardo al modo di condurre i nostri affari: rinforzare lo scambio di idee, rispettare tutte le discipline, culture, tradizioni e punti di vista, e valorizzare invece di nascondere le differenze quasi come vergognandosene. Insomma, noi vogliamo che tutti vengano trattati come artisti e abbiamo la possibilità di essere parte del processo creativo, senza essere esclusi da preconcetti sulla bravura ed il talento.

Ci sono ancora molte persone che considerano la tecnologia fredda, disumanizzante ed opprimente e penso che abbiamo un lavoro davanti a tutti noi, una vera opportunità di creare esperienze che siano calde, umanizzanti e diano forza. Questo è solo un piccolo passo, crediamo, nella giusta direzione». *MS*

Gerardo Greco può essere raggiunto attraverso Internet su MC-link all'indirizzo mc4720@mclink.it oppure su CompuServe all'indirizzo 71562.516@compuserve.com.