

Un'affascinante creatura a due teste

intervista a Alessandro "Ottodix" Zannier

*La navigazione per associazioni nel vastissimo oceano di segni mobili e sfuggenti che è l'oggi necessita la consultazione di qualche carta di viaggio, necessita di sensibilità ibride che ci segnalino percorsi possibili. Ed ecco che arriva la notizia di un Finissage della mostra **Alessandro Zannier** con LiveSet by Alessandro "Ottodix"/Giorgio Ricci al Spazio Paraggi di Treviso.*

L'occasione per conoscere un artista che seguiamo da tempo. La serata ci investe di stimoli visivi e sonici provenienti dalle terre del passato e diretti verso un futuro piacevolmente cupo ed affascinante.

Incontriamo così Alessandro artista visivo e musicista/compositore ultimamente approdato anche alla scrittura. Ecco l'intervista

Partiamo da un Paese lontano con una notizia appena giunta: Alessandro Zannier e la Cina

Che diamine, sì, appena giunta e con scadenze da record. Non riesco ad avere un momento di tregua. Mi ha contattato la sezione italiana della Biennale Italia-Cina, interessata al mio progetto "**Chimera**", chiedendomi una grande installazione da realizzare e spedire a Pechino (798 Art District) entro maggio. Dopo l'edizione pilota alla Reggia di Monza è la prima fatta in Cina, a Pechino e nel distretto più ambito, a quanto pare, con la partecipazione di nomi illustri della scena artistica cinese. Era un'occasione troppo ghiotta.

Premiamo il tasto rewind e torniamo agli inizi: qual'è la tua storia di artefice dell'immaginario non legato al mondo della musica. Cosa ha portato un musicista ad esprimersi anche con altre modalità artistiche trasformandosi in una 'affascinante creatura a due teste'.

Sono un artista visivo dalla nascita, ho studiato come tale e solo in età universitaria la musica ha preso il sopravvento o quasi. Dopo l'Accademia di Belle Arti ho deciso di intraprendere una duchampiana fuga dal circuito tradizionale delle gallerie, lavorando su una sorta di "performance" esistenziale, inventandomi un alter ego musicale estraneo alla mia figura di artista visivo. Volevo restare alla finestra e maturare una mia sensibilità lontano da certi ambienti che non mi piacevano. Il gioco era quello, poi l'attitudine alla composizione musicale che ho scoperto di avere mi ha letteralmente fagocitato. Fino al 2008 ho concentrato l'80% delle mie energie in modo compulsivo nell'arte di costruire canzoni, arrangiarle e infarcirle di allegorie e stratificazioni, usando con esse lo stesso approccio che un artista ha nell'elaborazione di una tela a tratti spettacolare, a tratti ermetica ed enigmatica. Per questo amo le potenzialità della musica pop di un certo livello (ma non la pop art in arte); serve ad attirare più gente dentro un mondo criptico e selettivo. Sono uno che non si rifugia nella nicchia, ma che vorrebbe diffonderne i contenuti.

Fino a quel periodo ho realizzato mostre e installazioni senza continuità, col solo scopo di non perdere il mestiere in attesa di una "revanche" organizzata. Dal concept album "**Le Notti Di Oz**" (2009) in poi, ho iniziato a unire scrittura, musica, video, arte, in modo tale che ogni pubblicazione non fosse solo la release di un album, ma di un format, di un contenuto astratto-teorico, di una tesi, che si possa diramare in vari modi espressivi utilizzando e valorizzando le potenzialità creative che ho sviluppato negli anni. "**Chimera**", il prossimo album, rappresenta finalmente il punto di equidistanza totale raggiunto tra la mia attività di artista visivo, di compositore/arrangiatore e di scrittore in questi anni.

Una domanda che riguarda il passato ed il futuro: un ricordo della tua prima opera ed uno dell'ultima, cosa rappresentava e cosa rappresenta ora. Qual'è il tuo percorso.

E' una domanda ininteressante in un momento come questo. Io sono sempre stato fin da piccolo un ideatore di creature immaginarie, di mostri, di robot (sono cresciuto con l'immaginario giapponese

e ho raccontato in "**Robosapiens**" l'impatto di quel fenomeno nell'inconscio della mia generazione). Da bambino inventavo mostri meccanici, li disegnavo, li costruivo, li immaginavo vivi. Da grande, con gli anni, ho imparato ad associarvi le simbologie e le metafore più appropriate, usando il mondo della fiaba e quel tocco metafisico che la caratterizza, per analizzare le paure dell'uomo contemporaneo anche in musica. Il progetto "**Chimera**" per me è liberatorio e terapeutico perché chiude un cerchio con questa mia attitudine a visualizzare i "babau". Ho finalmente ricominciato a creare i miei mostri, ma con la maturità dell'artista adulto, non scendendo più a compromessi con sterili e stucchevoli ragionamenti estetici da galleria d'arte sulla "dinamica della superficie lucida sull'increspatura opaca" e altre oziose amenità destinate a scomparire in un mondo che intanto, lì fuori, ci crolla addosso. I miei mostri ora pare che interessino ben di più di ogni tentativo fatto negli anni di mediazione con tali ambienti. E questo è meraviglioso.

Nell'arte espressa da Alessandro Zannier il rapporto uomo-macchina ha rilevanza fondamentale. In che modalità la esprimi, sei più legato all'esperienza mediata dal Futurismo o dal più recente movimento Cyberpunk?

Riallacciandomi al discorso accennato sopra, credo che il mio immaginario infantile, attratto da mostri e creature utopistiche, abbia intercettato storicamente la fantascienza giapponese e americana che passavano di lì in quegli anni e se ne sia nutrito. E' naturale dunque che la figura del mostro meccanico sia per me un archetipo ludico (il meraviglioso "babau" della tecnologia futura), che un po' fa paura, ma un bel po' rapisce. Con questo imprinting è ancora più naturale capire quanto può avermi colpito in età scolare la scoperta delle avanguardie storiche, su tutte l'Espressionismo in cinema e il Futurismo. Ero insomma già predisposto ad amare questi mix di modernismo, mostruosità, fiaba, distorsione, utopia e senso dell'ignoto. Il Cyberpunk l'ho invece trovato meno interessante, perché è scivolato presto da contenuti interessanti a un'estetica troppo kitsch, da sottocultura steampunk del tatuaggio o del cybergoth. Un po' fumettone per ragazzi, insomma, meno strutturato delle vecchie avanguardie. Fumettone che ho comunque amato da ragazzo e che ho io stesso richiamato nella grafica di "**Robosapiens**" o in alcune sculture o disegni digitalizzati, utilizzandoli tuttavia come mezzo di analisi sogliologica più distaccato e anche un tantino ironico.

Osservando le tue opere si percepisce un senso di tormento dell'animo ("Generatore di Paura" ne è un esempio). Dolore e malessere sembrano pervadere il tuo mondo interiore. Fai un po' di luce e accompagnaci lungo questo affascinante e 'pericoloso' percorso d'artista.

In realtà non soffro di alcun dolore o malessere particolare, ma ne vedo in giro molto e questo mi stimola ad analizzarne i meccanismi occulti. Generatore Di paura o "**Fear Project**" (2005) è stato il primo progetto maturo e articolato tra concept e installazione ed ha trovato un supporter perfino in **Achille Bonito Oliva**. Analizzava la dicotomia tra bene e male, positivo e negativo, ma col disincanto equidistante di chi sta osservando il funzionamento di un motore. La mia tesi era sulla "paura" umana, intesa come energia neutrale e innata, capace di muovere molte dinamiche e sviluppata dall'incomprensione tra due figure simili all'interno di una campana di plexiglas. Questa energia centrale andava allegoricamente ad alimentare quattro macchine impossibili, due delle quali (invidia e omicidio) negative, altre due (erotismo e creatività) positive. Una sorta di grande pila. Era un po' il primo biglietto da visita per quanto riguarda la mia ricerca tra umano e scientifico, tra meccanica e anima, tra scienza e coscienza (titolo di un singolo di Ottodix del 2006). Si torna al mostro uomo-macchina in continuazione, ma con quell'analisi distaccata che aveva Duchamp nel "Grande Vetro", opera a cui faccio spesso riferimento proprio perché analizza un tema umano come la seduzione con un linguaggio estetico da disegno tecnico e soprattutto perché divide in due parti bilanciate e opposte il mondo. Il mio lavoro tende a cercare ipotetici percorsi matematici anche dietro al dolore o al malessere, agli sbagli e il travaglio dell'uomo contemporaneo, senza giudicarlo troppo. Mi piace stenderli sul tavolo operatorio, mettendo nella bilancia anche le parti positive (perché in fisica tutto è controbilanciato e tende alla quiete) e constatare affascinato che visti

dall'alto ci muovono per schemi matematici, misteriose leggi fisiche che regolano i frattali e tutto ciò che noi attribuiamo a Dio. Ecco, se devo dire di avere un'ansia, forse è l'ansia di scoprire il disegno che si cela dietro alle cose umane.

Proprio in relazione alla domanda appena posta, ti faccio un nome: Chimera. So che esistono varie declinazioni 'dell'orrida creatura'. Cos'è e cosa ha significato e significa?

Sull'origine della mia propensione alla creazione di mostri mi sono già dilungato, quindi ne approfitto per spiegarti in sintesi il progetto in sé. "**Chimera**" oltre che la leggendaria creatura "ibrida" della mitologia, è sinonimo attuale di "utopia". E' un'operazione contenitore abbastanza ambiziosa in cui si tenta di dare forma, suono, corpo e voce alle principali utopie fallite del '900, perché (e questa è la mia tesi) finché non si dà loro un corpo, un feticcio da bruciare, non si possono vedere in tutto il loro ingombro e la loro pericolosità spaventosa, né si possono abbattere e superare. Sono delle zavorre culturali, come il mito della crescita economica perpetua, dell'eterna giovinezza, dell'imperialismo militare-economico, della stabilità, del progresso, della velocità, della competitività, del totalitarismo, eccetera.. Sono molte e vanno superate, ma soprattutto, mi auspico, ne vanno create di nuove, perché non concepisco un'umanità senza utopie nuove, nuovo slancio. L'eco sostenibilità, il rallentamento, la razionalizzazione delle risorse, ad esempio sono nuovi esseri in embrione. L'album "**Chimera**" che uscirà in novembre, è un disco dedicato agli utopisti e descrive una vaga dimensione onirica senza tempo, un'ucronia in cui un manipolo di utopisti di varie epoche si muove in uno strano clima di apocalisse forcaiola, di panico irrazionale, mentre i mostri, le grandi Chimere del '900 ancora si trascinano nelle città dando la caccia ai "Visionari", individui in grado di neutralizzarle e rimpiazzarle. Questo sarà anche il tema di "**Chimera**" il cortometraggio che uscirà a puntate nel web e non solo. Al progetto discografico e video è collegato quello artistico di "10 Chimere", 10 mostre in altrettante città d'Italia, Europa e ora a quanto pare mondo (!) in cui vengono messe in scena una a una queste pericolose, ma ancora affascinanti utopie. L'operazione durerà anche tutto il 2015. Per ora con la Chimera di Pechino (Chimera 5) siamo arrivati a metà percorso. Ora tocca all'album dare nuovo slancio al progetto, che con Chimera 6 e 7 passerà forse a Belgrado e Bologna, dopo aver toccato Venezia, Treviso, Berlino, Marsiglia e Pechino.

Forse queste rappresentazioni artistiche rappresentano una sorta di novello 'Merzbau', continue installazioni e assemblaggi che volutamente non hanno un termine.

Amo questa domanda perché curiosamente la mia tesi di diploma in Accademia verteva proprio sul **Merzbau** di **Kurt Schwitters**.

L'utopia dell'arte totale e dell'immersione a tutto tondo in un ambiente artistico che è anche la propria casa, che si sviluppa con noi e si plasma e stratifica con la propria esperienza, è sicuramente un modus vivendi che ho fatto mio. In questo senso **Schwitters e Duchamp**, se pur per vie diverse, avevano intuito il valore della "vita quotidiana dell'artista" come opera a sé stante da coltivare al pari delle opere prodotte. Il progetto di vita, insomma. Schwitters è l'eccezione di tutte le avanguardie. L'arte **Merz** faceva storia a sé e capo alla sua persona. Raccoglieva in un unico linguaggio e ricerca sia il pathos espressionista, che lo slancio futurista, che l'arte della tradizione e del gusto per i pieni, i vuoti e le cromie, ma anche il rigore concettuale dell'opera pensata, recitata, della performance effimera, del nonsense e della vita intesa come opera. Il primo uomo multimediale ante litteram. Un linguaggio, il suo, trasversale e completo, perché ibrido, che mi piacerebbe ripercorrere perché lo trovo molto più contemporaneo di certa "multimedialità" odierna che dipende troppo dalla tecnologia senza saperla piegare a contenuti di spessore.

Come interagiscono le due teste pensanti: quella dell'artista visivo e quella del musicista. Quali immagini scaturiscono dai loro mixaggi?

E' un casino, credimi. la musica suggerisce molte visioni e di conseguenza parole, ma a volte le creazioni artistiche suggeriscono temi per le canzoni. E' un'anarchia sincronizzata, un "disordine" creativo interiore in cui bisogna imparare a galleggiare, avendo mille input sparsi che fluttuano attorno. Solo essendo vigili, curiosi, informati e in costante autoanalisi si riesce (col mestiere) a scegliere i pezzi compatibili da unire in qualcosa che scaturisca significato poetico al momento giusto. E c'è perfino un'arte del ricordarsi di intuizioni non ancora utilizzate. Tutto prima o dopo avrà il suo momento per uscire allo scoperto. Appunti continui, cassette e archivi mentali in cui ci si allena ad andare su e giù anche in momenti di crisi creativa.

Alessandro Zannier non solo scultore ma anche disegnatore, grafico, assemblatore. Prova a spiegarci l'artista Zannier attraverso le sue molteplici espressioni artistiche.

Credo di avere già spiegato la mia poetica generale. Riguardo alle tecniche utilizzate, beh, credo che oggi con le possibilità, i mezzi e gli stimoli che abbiamo, un artista ha il dovere di usare più sistemi di comunicazione, sempre se ne ha sufficiente dimestichezza. In questo senso credo di essere fortunato, perché sono partito con lo sviluppare un talento artistico-plastico e poi ne ho scoperti altri con gli anni, come la musica e la scrittura. Credo sia anche merito del modo in cui uno vive il momento della formazione artistica. Ho imparato bene e con gioia l'approccio mentale all'arte da ragazzo e di forse per questo riesco ad applicare questa forma mentis di volta in volta ad altre discipline con il medesimo risultato. Come se ci fosse una formula matematica per la creatività, a prescindere dal singolo campo d'azione. Non è una regola universale, sia chiaro. Io ho il senso del limite e pubblico solo cose che ritengo possano essere all'altezza. Non mi improvviserei mai stilista o fotografo o dj o mille altre cose per le quali non ho né dote, né attitudine, né un minimo di mestiere. Ma in molti casi il mio sistema creativo dà frutti di livello e qualità "professionale" in altri campi. E' una sorpresa anche per me e mi dà slancio verso sfide sempre nuove.

Da poco abbiamo assistito ad una ulteriore mutazione: il musicista e l'artista visivo si è tramutato in scrittore.

Sì, appunto. La scrittura è stata l'ultima sorpresa e vorrei tanto avesse un seguito. Intendiamoci, lo scrivere canzoni era già una durissima palestra, ma l'aver carta bianca per sviluppare storie, vicende, approfondimenti che si celavano dietro alle canzoni, mi ha fatto rinascere e scoprire quanta roba avevo sacrificato per farla stare nella forma poetica dei versi, necessariamente un lavoro doloroso di taglio continuo. Ne è nato "**I Fantasmì Di Ottodix**", una sorta di celebrazione dei primi 10 anni di discografia di Ottodix (pseudonimo mio e nome della band), un libro ibrido tra autobiografia romanzata e cronaca delle vicende della band, tra foto, resoconti e testimonianze reali e racconti immaginari ispirati ai 4 album pubblicati finora. La parte dei racconti, tra fantascienza, noir, metafisica e mistero, spiega abbastanza bene come sto vivendo questi molteplici alter ego che mi caratterizzano. Al libro è allegata la prima raccolta della band in cd (**O.DIXEA**) con 2 inediti e i 15 singoli pubblicati finora.

Ma torniamo all'aspetto prettamente visivo: tu hai frequentato l'Accademia di Belle Arti a Venezia, quali autori ti hanno formato e quali realmente hanno segnato il tuo percorso.

Come dicevo, il cervello fine di **Duchamp**, da una parte, la passione di **Picasso** nel disegno e nella vita, il gusto estetico e l'ironia di **Kurt Schwitters** che stava equidistante da questi due mondi e poi l'eleganza formale di **Burri** e infine i miei insegnanti artisti incontrati durante gli studi, tra cui **Ennio Finzi** a Venezia.

Una piccola deriva dedicata al nostro Paese. Cosa ne pensa Alessandro Zannier della gestione e dell'offerta artistica in Italia. Si fatica a trovar spazi?

In Italia si fatica a fare tutto. la gestione è a tratti criminale. Quando si parla di cultura poi, le opportunità scendono in modo disperato e a volte umiliante per l'età che hai e la qualità del tuo operato acquisita con l'esperienza. Anche con la musica live è un dramma; per avere attenzione in ambito indie /pendente, devi per forza dare "tiro" al sound: il rock "pesante" ultimamente si spaccia troppo per "pensante" e fa da padrone nei club a prescindere da contenuti e composizione, poi c'è il mainstream televisivo da due soldi dei soliti (pochi) noti... Ci sono pochissimi spazi per progetti e territori di ricerca sui contenuti, sui mezzi toni. E nel versante opposto tanti, troppi sedicenti musicisti, anche sperimentali che si nascondono dietro a tendenze noise elettroniche prive di contenuti. Spero qualcosa possa cambiare a breve, anche se ovviamente c'è anche tanta gente brava e talentuosa. L'importante è rieducare la domanda, prima che l'offerta. Se il pubblico riscopre il gusto di "chiedere" certe novità, allora si creeranno fisiologicamente spazi idonei.

Cosa serve ad un artista italiano per entrare nel "giro che conta"?

Del giro ufficiale Xfactor, o Pausini e company mi rifiuto perfino di parlare, mentre punto il dito più volentieri sul sedicente circuito indie rock alternativo. Spesso per entrare in questi giri devi conoscere la cerchia delle band o dei gestori dei live booking, fare lo stesso genere, adottare un profilo omologato a sua volta. Se poi fai elettronica melodica, ma di ricerca, sei bollato come "anni '80" in due parole, (come se ad es. la Bristol anni '90 non contasse) da una classe di musicisti, critici e giornalisti che invece si inzuppa blues e rock da 40 anni uguale a se stesso, un genere dalle potenzialità di rinnovamento sempre più esigue visti gli standard che ossessivamente impone, perfino con le stesse tecniche di registrazione di una volta.

Nel rock tutto è sempre fico, sempre giustificato, se è trito e ritrito poco importa, basta abbia tiro e passione, (in fondo "è sempre il buon vecchio rock'n'roll, è sempre il caro vecchio blues") se poi è stra sentito, allora è bello in quanto vintage. Questo crea a mio avviso una mentalità conservatrice e noiosa che va in contraddizione con la natura trasgressiva e di rottura del rock stesso; chi lo sostiene oggi crede sempre di saperla lunga e di essere un puro o un rivoluzionario, quando invece è il vero conservatore e si siede su schemi facili e già battuti in tutte le forme. Questo per noi è stato un problema. **Ottodix** = troppo elettropop per l'alternative rock indie, troppo alternativi e cerebrali per il mainstream. Risultato: ti devi fare il mazzo contro i mulini a vento per anni. Fiero di averlo fatto.

Per parlare del lato musicale di Alessandro Zannier e del suo progetto Ottodix comincerei dal titolo del tuo libro: "I Fantasmi di Ottodix". Sono i tuoi fantasmi a ispirare le tue canzoni?

Sì, in generale credo di sì. I testi sono per me fondamentali e frutto di durissimo lavoro. Mi dicono spesso che con testi simili le strutture melodiche e di arrangiamento dovrebbero essere più semplici e meno pretenziose per lasciarli respirare, ma non ci riesco. Più è bello un testo, a mio avviso, più si merita arrangiamenti e armonie di pari bellezza e complessità o importanza. Vorrà dire che non si apprezzerà il quadro nel suo complesso dal primo ascolto, ma dopo il quinto. Ambisco a creare musica che duri e secondo me si fa così la musica che dura. Offrendo strati di lettura da scoprire nel tempo. Nel caso del libro, tuttavia, essendo improntato come un'operazione celebrativa, è stato un po' il contrario. I racconti sono stati a loro volta ispirati dalle canzoni e dagli album pubblicati finora.

Le foto del cd e del booklet, i tuoi artworks sembrano figlie di suggestioni tra il fantascientifico alla Asimov e la fiaba nera alla Tim Burton, sono immaginari che ti hanno influenzato?

Ma certo, **Asimov** è stato un brillante e ironico scrittore di fantascienza "romantica", quella che piace a me, oltre che un competente docente di biochimica. Faceva sottile sarcasmo e spietata analisi sociale (reale) fingendo di parlare del futuro. Come piace a me. **Tim Burton**, che tuttavia ora trovo vittima dei suoi stessi bellissimi cliché, ha avuto il pregio di reinventare il grottesco e l'orrorifico restituendoli alla fiaba classica e alla paura infantile, mantenendo quella poesia e

eleganza anche un po' pedagogica che ha il "babau" rivestendolo del mio adorato Espressionismo.

L'innovazione tecnologica, è un'attrazione che ha cambiato anche la musica il modo di produrla e soprattutto di usufruirla. Che rapporto hai con la tecnologia?

Mi ritengo figlio di una generazione sfortunata da una parte, ma privilegiata dall'altra, perché è l'ultima testimone dell'era della tecnica e la prima dell'era della tecnologia. Questo fa di noi degli impacciati e goffi vecchietti che rincorrono a stento la velocità dell'innovazione, ma ci pone anche come ultimi depositari di un'era in cui le cose bisognava andare a cercarsele con fatica e la moltitudine dei dati non era a disposizione, per questo si ottimizzava quel poco che si aveva. Ecco, io uso la tecnologia tanto e a fondo, ma non uso "tanta tecnologia". Mi spiego meglio: uso pochissimi software e tendo a fidelizzare il mio rapporto con essi, tuttalpiù aggiornandoli, ma scegliendo il mio sistema di lavoro finalizzato a un obiettivo. Non mi scarico mille diavolerie diverse, perché non sono abituato a delegare al numero di nuovi giocattolini che ho acquistato il compito di suggerirmi un'idea nuova. Non credo in questa stupidaggine in cui molti sedicenti "laptoppers" si tuffano (e si nascondono). Io ho un'idea? bene, ho acquisito la padronanza assoluta con UN software o DUE e al limite cerco di rinnovarmi per quello che mi serve extra, finalizzato però all'idea che ho in mente, non il contrario. Troppi test, troppa curiosità non ti danno il tempo di andare oltre ai suoni "preset" della casa madre, non ti fanno dominare realmente nessuno di questi potentissimi mezzi. Sento gruppi che usano i preset dell'ultimo giocattolino appena uscito, papali papali a come la marca li propone e si beano mentre sembrano dire: - eeh! sentito che roba? mica ce l'hai, tu, questo...- Invece che dirti - eeeh! sentito che roba? mica sai fartelo tu, un suono simile - I veri creativi in ambito di ricerca sonora spesso sono i sound designers delle case madri, altro che balle.

Nei tuoi lavori indaghi a fondo il rapporto tra reale e virtuale. Nel mondo della connessione 24h su 24 c'è ancora spazio per l'introspezione e per la solitudine necessarie durante l'ascolto "profondo" di un disco?

Diavolo, no! Solo in auto. A volte faccio strade più lunghe e giri a vuoto pur di rimanere dentro quella cabina d'ascolto isolata dal mondo. Conta poi che quando un musicista ha un po' di tempo, lo dedica alla SUA di musica, e capirai che il tempo è davvero sempre meno. E' un problema, concordo.

Hai collaborato con molti diversi artisti, tra cui Garbo, Madaski, Luca Urbani, Delta V. Con quali artisti ti piacerebbe collaborare?

Se dovessi pensare a qualcosa di extra italiano direi: far cantare a Goldfrapp una mia canzone, qualunque cosa con **Blaine Reininger** dei **Tuxedomoon** e farmi arrangiare un brano da **Alan Wilder**. Giusto per volare basso! Per l'Italia non lo so, in questo momento, l'unica cosa certa è che inizierò una collaborazione con **Eleonora Beddini**, una bravissima pianista che si divide tra classica contemporanea ed elettronica e che apprezza molto il mio lavoro di compositore e autore. Mi ritaglierò questa finestra a breve, tra i mille impegni miei e suoi.

Chimera, oltre che un progetto di mostre d'arte, avrà un seguito anche dal punto di vista musicale?

"**Chimera**", l'album, uscirà ufficialmente l'8 novembre e a fine settembre dovrebbe uscire il primo dei quattro singoli estratti.

Poco più tardi dovrebbe uscire anche il cortometraggio omonimo. Mi sembra lecito lasciarvi un po' sulle spine, anche se una cosa la posso dire; sarà un tour pieno di eventi trasversali, tra arte, musica, video e dibattiti. Almeno lo spero.

Ultima domanda: quanto tempo prevedi dovrà attendere il tuo i-Man prima di liberarsi dagli innesti hi-tec che lo riducono da anni in una sorta di schiavitù nel mondo virtuale.

"I-Man" (anche titolo dell'omonimo singolo tratto da "Le Notti Di Oz" del 2009), rappresenta in realtà una sorta di freak della prima era "homo technologicus", esposto imbalsamato per un immaginario pubblico di un ipotetico futuro lontano. Una sorta di monumento critico al primo uomo dell'era digitale. L'ho scolpito da un blocco unico di materia nel 2007 con questo intento provocatorio ed ora è già preistoria. Siamo già talmente proiettati nel futuro che quella recente e scherzosa profezia si è avverata. Non vedo l'ora di realizzare la statua dell'uomo che domina la tecnologia con consapevolezza. Nell'attesa, I-Man è ancora lì con tutti i suoi innesti.