

Françoise Parfait

Il Video: un'arte contemporanea

Opera pubblicata col concorso del
Ministero della cultura e della comunicazione

Éditions du Regard

Parigi 2001

Traduzione Roberto Verace

1. Introduzione

Sino a che il video sarà utilizzato con la stessa noncuranza del telefono, resterà una curiosità pretenziosa. (1)

Non rasenta forse il paradosso fare un libro sul tema del video nell'epoca in cui l'uso del mezzo elettronico, e non è dir poco, è diventato talmente diffuso come quello del telefono? Nel campo dell'arte, il video è talmente presente da produrre, talvolta, un sentimento di saturazione in quei fruitori cui si consegnano, spesso in approssimate condizioni di presentazione, opere che non tutte corrispondono agli stessi criteri di ricezione e che, in più, impegnano un'attenzione molto forte. A questa proliferazione di espressioni elettroniche, in cui la visibilità delle procedure non è evidente, dalle elaborazioni più complesse ai gesti più trascurati, corrisponde un deficit del discorso critico e una debolezza dei mezzi di descrizione e d'analisi ai quali nessun'altra forma d'espressione artistica, a tal punto, è sottomessa.

Certamente ciò si riferisce alla difficoltà di considerare le proposte artistiche che sembrano appartenere ad altri settori rispetto a quello dell'arte: il cinema, la televisione, l'informatica, la rete; in breve, spazi diversi nei quali l'immagine in movimento occupa naturalmente il proprio posto. Ciò riguarda anche la difficoltà di considerare le proposizioni temporali in un settore dove, per tradizione ma in modo tenace, il tempo si è fermato negli oggetti; anche se questo tempo evidenzia l'istantaneità o il ritardo da quando Marcel Duchamp ha inventato la durata d'osservazione di un'opera d'arte, e John Cage la durata d'ascolto dei rumori del reale.

Il video si è posto, fin dall'inizio, sul versante dell'eterogeneità in rapporto all'arte, ed è in questa stessa impurità che, a poco a poco, esso si è costruito una legittimità rispetto al movimento generale dell'arte. Comparso in un periodo che gli storici indicano come passaggio tra il moderno e il postmoderno, il video è apparso in una grande varietà di assetti e di progetti concettuali. Strumento critico della televisione, mezzo d'espressione militante, in cerca di specificità che ne evidenzino il modernismo, riciclando tutte le immagini, deviandole in una prospettiva politica... ma altresì medium di creazione d'immagini inedite, strumento di racconto, utensile documentaristico, dispositivo di proiezione, eccetera: questa evidente diversità impegna un'analisi che non può fare economia di riflessione conducendo sugli altri territori di competenza dell'immagine.

Nel desiderio di riflettere sullo stato e sull'atomizzazione delle pratiche, le une in rapporto alle altre, e di valutare i percorsi genealogici di queste pratiche, si situa la presente ricerca. Può il video pretendere di costituire un genere, un corpus, un'estetica? In quale modo e con quali strumenti concettuali può essere analizzato, valutato o semplicemente considerato?

Come indicato dal titolo, una prima scelta si è concentrata nel limitare il percorso nel campo dell'arte contemporanea, a partire dalla denominazione generica di "video". In effetti, non tutte le pratiche di creazione video sono circoscritte nel campo dell'arte, poiché si estendono dai laboratori scientifici ai luoghi di produzione delle fiction televisive, passando per tutti i territori del racconto come, ad esempio, il documentario creativo o lo spettacolo multimediale, le scenografie espositive, gli allestimenti degli eventi pubblici o il clip musicale. In compenso, se il terreno dell'arte contemporanea è attraversato da ogni sorta d'influenza esterna all'arte, ciò non è riconducibile al solo utilizzo del video, ma altresì dall'apertura delle pratiche artistiche al mondo attuale in generale e, all'evenienza, alle differenti produzioni d'immagini, dai media alla fotografia, al cinema, eccetera. Vedremo come, durante la seconda metà del XX secolo, il video, in quanto tecnologia e non semplicemente tecnica, abbia partecipato all'apertura dell'arte verso le dimensioni socio-culturali in senso ampio.

D'altra parte, e per comprendere più facilmente qual è stato l'impatto del video, bisognerà considerare gli spostamenti concettuali che esso ha potuto provocare, al di là della propria definizione tecnica: il video non è stato semplicemente uno strumento tecnico, con le sue caratteristiche formali e strutturali giacché, a poco a poco, si è definito come mezzo concettuale, strumento di pensiero, o congegno teorico a partire dal quale hanno potuto specchiarsi e sperimentarsi nuovi modelli di rappresentazione, sia che si trattasse del rapporto col tempo, della virtualità o dell'interattività.

Rafforzato da queste funzioni, il termine video diviene il diminutivo non già del termine "videografia", col quale si confonde, ma di "videografico" che, in questa forma sostantivata, permette di concepire il video come vera estetica di cui è possibile valutare gli effetti sostanziali che ha potuto avere sull'insieme dell'ambiente dell'arte. È questa

l'infiltrazione del videografico che si osserva in ogni sorta d'apparizione di progetti artistici, anche al di là dei supporti scelti dall'artista: ecco perché si troveranno in questo libro opere realizzate su supporto cinematografico o fotografico, e perché, allo stesso modo ma in senso inverso, si trova del videografico nell'estetica corporea della danza contemporanea, per esempio, o, ancora, nel cinema commerciale. Se il video si fosse accontentato di essere una tecnica e uno strumento, il presente libro non avrebbe senso: ma è proprio perché il video ha profondamente partecipato a una ridefinizione del campo dell'arte e dei suoi territori di competenza che è utile redigerne una valutazione.

Se oggi le installazioni video o le proiezioni di nastri video sono globalmente riconosciute come facenti parte delle forme dell'arte contemporanea, così non è sempre stato, e gli artisti che si sono interessati a questo medium sono stati spesso costretti a immaginare modelli di produzione e di diffusione paralleli a quelli dell'arte per poter esistere e acquistare, poco a poco, forza e legittimità. Per questo negli anni '80 si è assistito al fiorire di festival, incontri, proiezioni specifiche intorno alle quali si è lentamente costituita una sorta di comunità, non di esclusi ma di emarginati dell'arte: ciò che ha avuto come effetto perverso la marginalizzazione degli artisti che sono rimasti fermi nel risentimento o nella nostalgia di un'epoca comunitaria e militante.

Questo periodo è stato fondamentale nel dare dinamica a queste ricerche e per convincere l'ambiente artistico che, in questo territorio, accadevano cose importanti. Ora, avendo acquisito la sua legittimità istituzionale, tutto si è compiuto e il video non deve più pensare alla propria specificità; un indicatore di questo rovesciamento di tendenza è che le grandi manifestazioni che hanno aiutato il video a costruirsi in quanto genere hanno tolto perfino il termine dai loro titoli: ora si parla piuttosto d'immagine mobile, d'immagini in movimento, di nuovi media e d'altro ancora per designare pratiche d'immagini non più vincolate a un supporto particolare.

Quest'opera tenta di rintracciare, dunque, le tappe, sia storiche e tecniche, sia estetiche e concettuali, di questa lenta ma profonda legittimazione del videografico nei modi del pensiero artistico, dalla fine degli anni '50 a quest'inizio del XXI secolo. Tale periodo si estende dal momento nel quale lo schema modernista convalida la ricerca delle specificità dei media negli anni '60 e '70, al capovolgimento postmoderno che ha condotto all'indifferenziazione dei supporti; quest'ultima consiste nell'assorbire, ibridandole, tutte le immagini, le figure, gli atteggiamenti precedenti per una rivalutazione generale delle utopie.

Come il medium stesso, i meccanismi d'investigazione di questo percorso sono diversi e intrecciati: se la prospettiva storica o cronologica rimane indispensabile per comprendere alcune connessioni, gli aspetti tecnici, estetici, tematici, così come quelli psicanalitici, politici o economici, sono osservati con medesima attenzione.

I primi due capitoli propongono una considerazione storica: essi considerano l'insorgenza della tecnica e le prime sperimentazioni da parte degli artisti, inizialmente nella scia della televisione poi in seno al cinema sperimentale. I due capitoli successivi definiscono le caratteristiche fenomenologiche del "videografico", che gli artisti hanno esplorato e che, a poco a poco, hanno elaborato in un'estetica specifica: tale riflessione concerne le dimensioni temporali e spaziali della produzione in tutte le loro forme, dal mononastro alle installazioni, e l'evoluzione della percezione da parte dello spettatore, che sempre più diviene un osservatore attivo.

Al centro dell'opera è il corpo che serve come strumento di misura e di valutazione: sia il corpo dell'artista impegnato in un'azione (la performance), sia quello che è rappresentato, inquadrato, trattato dall'elettronica, sia il corpo come espressione dell'intimo, dell'interno, del privato; un corpo che ha integrato le protesi tecnologiche nel suo funzionamento.

Successivamente è il campo dei rapporti tra arte e media che viene sviluppato, a partire da tutte le produzioni che cercano di mettere in evidenza i modi in cui l'individuo, i gruppi e l'attualità sono rappresentati e uniformati, così in televisione come attraverso i dispositivi elettronici di sorveglianza.

Gli ultimi due capitoli del libro s'interrogano sul ritorno del cinema, il cinema di fiction e le sue pratiche spettacolari, nella sfera dell'arte, effettuato soprattutto a partire dagli anni '90; quindi, per terminare con un rapporto equilibrato, su quello del documento, che fa della memoria e della storia, sotto forma d'archivio o di registrazione grezza del reale, poli significativi di tensione nelle produzioni contemporanee.

La dimensione documentaristica dei progetti artistici attuali è sintomatica, tra arte e documento, di un cambiamento di rapporti cui si imputano spesso confusioni.

Per essere leggibile, quest'opera ha una struttura che dipende dalle domande ricorrenti nelle pratiche videografiche: è il caso del rapporto con la televisione, col cinema, con la visione e dunque col corpo e le sue percezioni. Se queste questioni costituiscono l'oggetto di specifici capitoli, esse altresì attraversano da parte a parte l'insieme del libro.

Allo stesso modo, per quanto concerne i differenti modi di presentazione del video, anche quando il tema dell'installazione è particolarmente affrontato in un capitolo, evidentemente esso concerne l'insieme della riflessione, allo stesso titolo del mononastro, del monitor o della proiezione. Egualmente, gli artisti e le loro opere trascendono le categorie proposte dal lavoro; alcuni tra loro, perciò, sono citati in numerosi capitoli per lo stesso pezzo o per pezzi differenti.

In misura sempre minore, per gli artisti di oggi, il video è oggetto di una specifica scelta tecnica; non è e non è sempre stato così, dal momento che importanti artisti non lavorano che su supporti video o più genericamente supporti elettronici. I riferimenti alle loro opere, quelle di Nam June Paik, di Steina & Woody Vasulka, di Bill Viola, di Gary Hill e per i più giovani di Stan Douglas, di Steve McQueen, di Pipilotti Rist, di Pierre Huyghe, o di Pierrick Sorin, ad esempio, sono praticati a differenti stadi di riflessione.

Si è prestato attenzione alle produzioni particolarmente pertinenti al medium scelto, sia che questa scelta sia eccezionale o, al contrario, sia abituale per l'artista: così Charles Laughton non ha fatto che un film come regista, e Dennis Adams non ha fatto che un video, ma di una grande forza e efficacia.

Come ogni progetto che vuole abbracciare lo studio di un periodo complesso e denso, questo percorso polifonico si è costituito partendo dalle scelte e dai preconetti che bisogna preannunciare per evitare ogni polemica. La riflessione esamina differenti approcci che vanno dalle considerazioni storiche, senza essere sistematicamente cronologici o esaustivi (momenti, azioni e movimenti particolarmente significativi vengono estratti dallo svolgersi temporale per essere messi in prospettiva: gli anni '70, la televisione e la modernità per esempio, o ancora gli anni '90, l'installazione e il cinema), ai raggruppamenti tematici, alle descrizioni tecniche e alle analisi estetiche, avendo sempre come filo conduttore della riflessione l'idea di trovare delle affiliazioni, dei radicamenti, delle familiarità o, al contrario, delle rotture tra le pratiche.

Gli artisti che producono opere video in questo inizio di secolo si situano in una storia delle immagini e dei loro dispositivi, di cui è interessante stabilire le principali caratteristiche, per non fingere di scoprire il nuovo e l'inesplorato, dal momento che in materia d'immagine questa ambizione non ha più senso, tanto l'immagine ha perduto la sua innocenza, e per permettere ai gesti artistici di trovare echi stimolanti nelle proposizioni precedenti e nei territori apparentemente eccentrici rispetto a quello delle arti plastiche.

Le considerazioni storiche, così come l'eshaustività, non sono dominanti in quest'opera: alla tentazione enciclopedica che sempre insidia la riflessione generica sul terreno dell'arte, e alla quale è difficile sottrarsi, si è preferito privilegiare gli oggetti e i progetti artistici stessi. Se un certo numero di opere sono evocate troppo velocemente, la gran parte delle scelte si giova di una reale descrizione analitica.

Talvolta è il caso delle introduzioni di capitoli che si basano su un'opera, nella grande maggioranza dei casi realizzata in anni recenti, che condensano ed esprimono nel particolare le questioni che questi trattano: questi brani, senza essere strumentalizzati a fini discorsivi, sono particolareggiati e si schiudono su proposizioni analitiche o d'interpretazione. La contropartita a questa scelta è che tutto non figura in quest'opera, e che si potrà facilmente riscontrarvi delle mancanze e dei preconetti: essi sono assunti con tutta la parte di soggettività e di giustificazione che impegna e che necessita una riflessione a carattere estetico. L'autore pensa ancora che l'arte possa scaturire dal dominio delle passioni.

Questo studio è debitore delle opere, dei concetti e delle teorie che hanno accompagnato le pratiche elettroniche durante gli ultimi decenni. I loro autori sono ampiamente citati, le loro riflessioni richiamate frequentemente; una bibliografia integra questi riferimenti parziali.

In Francia, un ridotto numero di opere hanno considerato in maniera complessiva la valutazione di questo genere di pratiche e solo dopo il numero speciale della rivista *Les Cahiers du cinéma*, intitolato *Où va la vidéo?* (Dove va il video?), nel 1986, sotto la direzione di Jean-Paul Fargier, e quello della rivista *Communications* dedicato, nel 1988, al video da Anne-Marie Duguet e Raymond Bellour, è solo sotto forma di articolo o di testo per catalogo d'artista che la riflessione si è costruita, anche se in modo un poco frammentario.

Bisogna anche rendere omaggio al lavoro editoriale realizzato dall'Accademia di Belle Arti di Parigi, nel 1997, sotto la direzione di Nathalie Magnan che, ricollegandosi un decennio più tardi al lavoro di *Communications*, ha

permesso di accedere in francese ai maggiori testi della riflessione anglo-americana e tedesca sul video, in *La vidéo entre art et communication* (Il video tra arte e comunicazione). Vi si trovano in particolare i testi fondanti sulla storia degli esordi spesso utopistici del video.

Ciò nondimeno, nella maggioranza delle pubblicazioni, il video è spesso classificato come una delle manifestazioni nell'insieme delle tecniche elettroniche e, perciò, si trova diluito in una riflessione sulle pratiche digitali (informatica, realtà virtuale, rete Internet, interattività). In questa materia esiste una riflessione più nutrita, che in particolare sorge dai ricercatori universitari. Ora, se vi sono evidenti "luoghi comuni" tra tutte queste immagini elettroniche, è importante ricordare su quale base comune queste identità o queste indifferenziazioni si sono costruite, a partire da questa piccola parentesi videografica.

Uno degli elementi che ha presieduto alla scelta delle opere considerate in questo libro è legato alla loro accessibilità. Sia perché esse appartengono a collezioni francesi, quella del Museo nazionale d'Arte moderna di Parigi di considerevole qualità, ed è necessario rendere omaggio al lavoro di Christine Van Assche che ha costituito questa collezione nel corso del tempo, sia perché esse sono state viste nei luoghi d'esposizione negli ultimi anni, e possono così partecipare a un comune fondo culturale, sia perché, infine, sono facilmente consultabili nei luoghi di distribuzione e consultazione come, per esempio, a Heure Exquise!, a Mons-en-Barœul, e a Vidéochronique, a Marsiglia, o al CICV a Belfort.

L'accesso alle immagini in movimento non è cosa facile e, per fare l'esperienza dell'opera, le riproduzioni in immagini fisse sono totalmente insufficienti; bisogna dunque, per non rimanere nell'astrazione, riferirsi a oggetti vicini e accessibili.

Gli oggetti elettronici hanno questo di particolare: hanno modi di produzione e di distribuzione singolari che non corrispondono necessariamente a quelli dei circuiti ordinari dell'arte. Autoprodotti (le *home studios*, finanziariamente accessibili, spingono gli artisti a lavorare in autarchia), coprodotti dalla televisione (anche se raro), da organismi privati, da scuole d'arte, da aziende d'audiovisivi, da collettivi d'artisti, eccetera, queste diversità di modi di produzione si riscontrano nei modi di distribuzione e di diffusione di questi lavori, che in tal modo debordano ancora ampiamente i sistemi di circolazione abituali.

Se l'istituzione artistica ha cercato negli anni '70 di scoprire questi nuovi oggetti che, per una buona parte, venivano dagli Stati Uniti (Dany Bloch, al Museo nazionale d'Arte moderna della città di Parigi, e Don Foresta al Centro americano, hanno compiuto un vero e proprio lavoro da pionieri e hanno ampiamente contribuito a dare visibilità alle opere videografiche), sono i festival nazionali e internazionali che hanno raccolto il testimone; essi hanno stimolato la creazione e la diffusione di queste produzioni e si sono costituiti come riferimento motivante per gli artisti.

L'epoca di questi festival video è ora compiuta, e se grandi eventi sussistono, è sotto forma ampliata: terminato il tempo della ricerca delle specificità e delle identità del video, è nella sfera più aperta dell'immagine, dell'immagine in movimento, e dei programmi interattivi e digitali, che si focalizzano gli incontri come la Biennale dell'immagine in movimento di Ginevra o il Festival *Ars Electronica* in Austria...

Ciò nondimeno la maggioranza di opere circolano su percorsi molto diversi: la rete, certamente, propone pletore di siti d'artista e mezzi d'accesso a progetti ramificati, ma altrove in ogni sorta di luogo di produzione, dalle sale cinematografiche classiche agli spazi alternativi, atelier collettivi, caffè, scuole, associazioni diverse, e anche all'interno delle strutture più istituzionali, si realizzano proiezioni e programmi speciali intorno alle immagini videografiche.

Questi spostamenti, tuttavia, non sono una particolarità delle immagini video, bensì corrispondono a una tendenza generale dell'arte a uscire dalle proprie frontiere tracciate e a insinuarsi, con ogni mezzo, nel tessuto sociale.

La storia del video è una storia complessa perché nasce nel cuore della crisi del modernismo e ne eredita le considerazioni formali ma, nello stesso tempo, si confronta coi suoi ibridi (il cinema, la fotografia), con le sue lusinghe (la televisione) e con il suo divenire (il digitale); è perciò una storia che non ha nulla di autonomo ma che pure costituisce, se non è un territorio specifico, una zona di scambio, di circolazione, di trasformazione sia d'immagini che di generi, di domini concettuali, di relazioni.

Per tutte queste ragioni, l'autore farà sua in questo percorso, adattandola al proprio soggetto, la frase che Walter Benjamin aveva scritto in relazione alla fotografia: "Ci siamo spesi in vane sottigliezze per decidere se la (videografia) fosse o no un'arte, ma non ci siamo domandati se questa stessa invenzione non trasformasse il

carattere generale dell'arte" (2). Se il presente permette di dare un po' di visibilità al passato, allora la presente opera permetterà di misurare a quale punto il video, questo piccolo oggetto fragile, senza importanza e già dipendente dal passato, avrà spostato qualche montagna, solamente, è vero, nel paesaggio lillipuziano dell'arte.

2. Arte e televisione: definizione di una storia

Il momento utopico

Ming (1999), James Turrell, installazione

In uno spazio semibuio, lo spettatore è invitato a prender posto su una poltrona di fronte alla forma di uno schermo televisivo ritagliata nel muro. Nessuna immagine sullo schermo; semplicemente una luce colorata, mobile e ritmica, animata di flussi e riflussi d'intensità variabile. Questo alone di luce è quello che irradia i visi e gli spazi privati degli abitanti delle città moderne, e che si scorge dietro le finestre allorché scende la notte. Illuminazione familiare, riconoscibile tra tutto: quella della televisione. Pure, il ritaglio di James Turrell non inquadra uno schermo televisivo, nascosto dal dispositivo, ma solo la luce che ne emana; essa cita semplicemente l'oggetto "televisione" e inquadra certamente ciò che ne è l'emanazione, ciò che la caratterizza da un punto di vista fenomenologico e ideologico: la sua qualità e la sua funzione di illuminazione.

La vita contemporanea è rischiarata dalla televisione, siamo immersi nella luce specifica che modella lo spazio e le relazioni che vi si sviluppano; allo stesso modo la vetrina e l'illuminazione (a gas a metà del XIX secolo poi elettrica un po' più tardi) avevano configurato il regime espositivo necessario allo scambio delle merci di tipo capitalista, creando l'immagine di una città allo stesso tempo notturna e diurna, città moderna senza tregua né riposo, in attività permanente.

Aura silenziosa, emanazione senza rumore. James Turrell cattura nel rettangolo ben conosciuto ciò che resta della televisione quando viene tolto il suono e l'immagine è svanita: un puro flusso di fotoni la cui dolcezza stupisce, perché sufficientemente lontana dal martellamento visivo attraverso cui la doxa intellettuale ama qualificare la "tv", oggetto triviale capace unicamente di "macinare" le coscienze e di "formattare" gli spiriti. Questo progetto, melanconico e modernista, che vuole ancora credere in una trascendenza della materia e in una essenza del materiale, riqualifica la televisione in una dimensione sublime e specifica, ben lontana a priori dai giochi delle produzioni artistiche contemporanee improntate alle tecnologie elettroniche.

Nessun discorso, nessun messaggio da decifrare in un'immagine. Solo il medium è presente nella sua attualità, sua pura presenza, al di là di tutte le rappresentazioni: il medium come mezzo luminoso avvolgente, la televisione come sensazione visiva. Qui il medium è veramente il messaggio, nel senso nel quale l'esperienza percettiva proposta da James Turrell informa l'osservatore sulla natura stessa del fenomeno televisivo al di fuori di tutte le rappresentazioni di un mondo in diretta (l'attualità), in differita (il documentario) o ben raccontato (la fiction).

Questa installazione ci chiarisce sulla realtà della tecnologia elettronica: una realtà continua, luminosa, colorata, interiore, privata, alle dimensioni di una camera, in rapporto al corpo, aleatoria, pulsante, scandita, totalmente avvolgente, una realtà che si costituisce come strumento nel quale siamo assorbiti. In qualche modo, questo lavoro disegna i contorni di una ecologia televisiva contemporanea.

Un medium avvolgente

Considerare le relazioni che intrattengono l'arte e la televisione in un primo tempo, l'arte video (1) e la televisione poi, è tenersi senza sosta sul filo che va dal medium al "media", cioè da una tecnica con le sue qualità (struttura, materia, temporalità) ad una funzione coi suoi parametri (la comunicazione, la mondializzazione, l'informazione, l'ideologia).

Le produzioni artistiche elettroniche si valutano sempre in rapporto alla distanza che esse stabiliscono tra loro e la televisione-medium o la televisione-media, vale a dire in rapporto al minore o maggiore scarto formale e ideologico che esse intrattengono con la "casa madre". L'arte video è "contro, totalmente contro la televisione" dice Jean-Paul Fargier e la storia non smentisce questo gioco di parole.

Medium non è assunto qui come il singolare del plurale media, vale a dire alle origini latine del termine e al modo in cui l'ha utilizzato McLuhan nella lingua inglese nel 1964, ma secondo l'uso che se ne è fatto nel campo dell'arte: dal 1934, il medium designa in pittura una sostanza intermedia tra il legante e il diluente; altresì rinvia, in modo più generale, al mezzo. Il termine si differenzia, dunque, nettamente da media, abbreviazione di *mass media* che designa l'insieme delle tecniche e dei supporti di diffusione di massa dell'informazione e della cultura. La televisione è, dunque, di volta in volta un medium, un mezzo con caratteristiche fisiche, e un media, un modo di comunicazione.

È difficile comprendere le implicazioni e le significazioni dei primi gesti artistici concernenti le tecnologie elettroniche senza ritornare un istante sul commento che Marshall McLuhan faceva nella stessa epoca, a metà degli anni 1960, a proposito della televisione già largamente generalizzata: "... Il messaggio, è il medium, perché è il medium che foggia il modo e determina la scala d'attività e di relazione degli uomini. I contenuti o gli usi dei media sono diversi e senza effetto sulla natura delle relazioni umane. Infatti, è una delle principali caratteristiche dei media che il loro contenuto ce ne nasconde la natura". (2)

Qual'è il senso di questo slogan applicato alla televisione? Là dove bisognerebbe capire che il messaggio è trasmesso da un medium, là dove vi è distinzione tra contenuto e contenente, McLuhan dice che vi è confusione e identità tra i termini. Detto altrimenti, non è il contenuto dell'informazione trasmesso dalla televisione che trasforma le relazioni tra gli uomini bensì la qualità del medium televisione, in quanto mezzo generatore di nuove relazioni, legante e legame che riunisce, sempre a partire da McLuhan, gli uomini in un mondo ormai a dimensione di villaggio planetario.

Misuriamo ora la dimensione utopica di questo discorso che l'installazione di James Turrell conferma, insistendo sulla solitudine dell'"illuminato" di fronte allo schermo vuoto d'informazioni formalizzate dall'immagine, e osserviamo come la modernità e le sue strutture siano messe a mal partito a partire da quest'epoca. La luce avvolgente della televisione avrebbe separato gli uomini nei loro aloni?

Eco critica retroattiva a questo lavoro d'illuminazione: nel 1971, Douglas Davis gira un apparecchio televisivo acceso contro il muro, *Image from Present Tense 1 (Immagine del tempo presente)*. Egli riduce così la televisione ad una fonte di luce che si proietta sul muro e non sui visi. Il gesto di Davis è, per altro, chiaramente critico: ruotando l'oggetto (mettendolo nell'angolo, mettendolo al bando), egli lo rende non funzionale; l'immagine diffusa è illeggibile. Ma questa illeggibilità favorisce la leggibilità dell'oggetto televisione che diventa un mobile diffusore di luce, animando un muro, vestendo una superficie come un elemento decorativo.

Due anni prima, e in questa stessa prospettiva, Jan Dibbets e Gerry Schum, di cui parleremo più avanti, realizzano *TV is a Fireplace (La televisione come camino)* che propone l'immagine di un fuoco di camino che sta per consumarsi. Questo film sarà diffuso sulla *West Deutsche Rundfunk* alla fine delle trasmissioni tra il 25 e il 31 dicembre 1969, per brani di tre minuti. Anima del focolare moderno, la televisione accesa apporta calore e luce elettrica nel cuore dello spazio privato.

La metafora del focolare, iniziata da Jan Dibbets prima di altri sfruttamenti commerciali di questa figura, iscrive così il pensiero macluaniano in una confusione messaggio/medium. In materia d'arte, e di modernità in particolare, il medium è sempre il messaggio, così come il significante è il significato poiché non rimanda che a se stesso; la televisione è nata dalla modernità e, a tale titolo, essa eredita concezioni estetiche che preferiscono esplorare le specificità tecniche dei supporti piuttosto che i modi di rappresentazione: se la televisione ha potuto essere considerata un medium impuro perché capace d'integrare l'eterogeneità delle immagini, in compenso è in una indiscutibile omogeneità che questa diversità è diffusa.

È l'omogeneità della diffusione a flusso continuo che costituisce l'essenzialità del medium come tratto specifico del modernismo come l'ha definito Clément Greenberg. "Di fronte alla televisione, lo spettatore è schermo. Egli è bombardato di impulsi luminosi..." (3)

"E la dolce luce elettronica bluastra bagna con i suoi carezzevoli filamenti il viso focalizzato dall'immanenza del telespettacolo come la candela di Georges de La Tour diffonde sul viso dei modelli la luce trascendente della fede cristiana".

Trasmissione di massa

Un'altra specificità prioritaria della televisione, di cui l'arte sta per impossessarsi in maniera molto più offensiva, è la trasmissione in diretta e a distanza, dappertutto e nello stesso momento. L'immagine e il suono diffusi al presente in ogni dove fanno della televisione un organo di controllo e un organo di comunicazione di massa. Questa doppia funzione, superstruttura attraverso la quale si esercita il potere da una parte, e mezzo per informare e per far sapere, per raggiungere un più grande numero dall'altra, va ad alimentare negli anni '60, negli Stati Uniti, che hanno un avanzamento sensibile rispetto all'Europa, i discorsi critici più virulenti.

D'altra parte, gli artisti più refrattari alla popolarità stanno per essere sedotti dalla capacità che ha questo medium di raggiungere un numero importante di persone al di là del momento di trasmissione, in ogni caso estremamente di più di quanto possa fare uno spettacolo dal vivo e, ovviamente, un'esposizione d'arte.

Che sia per ragioni di militanza politica (esercitare un contro potere nell'organo stesso del potere: la strategia dell'infiltrazione), per ragioni di narcisismo o semplicemente per rendere pubblico un lavoro artistico, senza sosta gli artisti partono all'assalto della televisione, certamente secondo le modalità diverse che questo percorso si impone di valutare. La televisione, da parte sua, terrà posizioni spesso più ciniche di fronte agli artisti proponendo, alcune volte, i suoi strumenti per affermare la sua capacità d'apertura alla modernità (diversità delle pratiche e dei generi); ciononostante, non essendo questi tentativi molto numerosi, ne descriveremo solo alcune caratteristiche.

Ma in maniera più generale, la televisione ha digerito e assimilato, con o senza essi, i gesti e le invenzioni originati dagli artisti per farli propri, integrandoli in questo grande *melting-pot* formale che costituisce l'immagine televisiva. Ingrata e senza memoria, la televisione trasmette senza posa una "immagine-schermo della diretta, che non ha più nulla del ricordo poiché è senza passato, oramai (essa) viaggia, circola, si sponde, sempre al presente, ovunque sia. Essa transita, attraverso trasformazioni diverse, scorre come un flusso, un flutto, un fiume senza fine, arriva dappertutto, in una infinità di luoghi, è ricevuta nella più grande indifferenza. Immagine amnesica il fantasma della quale è la diretta planetaria perpetua, essa apre la porta all'illusione (la simulazione) della compresenza integrale".
(4)

Illusione o simulazione, questa compresenza che la tele-visione autorizza realizza in immagine il sogno che la radio aveva già da molto tempo fatto suo. La tele-presenza prende la forma di una tele-visione.

La televisione radiodiffusa comincia a diffondersi verso il 1935 negli Stati Uniti, quindi in Europa (5), grazie ad un sistema messo a punto da Zworykin nel 1931, l'iconoscopio, e qualche programma regolare che raggiunge i nascenti luoghi di ricezione.

Il territorio americano è coperto dal 1955, quindi quello della Gran Bretagna dal 1960, la Francia in compenso dovrà attendere il 1970 perché la totalità delle case ne sia dotata.

Il sistema di trasmissione di immagini a distanza che è la televisione è basato su un'analisi elettronica punto per punto delle immagini ottenute attraverso i mezzi tradizionali dell'ottica, e questa analisi luminosa è tradotta dal segnale video in tensioni elettriche restituite sullo schermo grazie ad una scansione estremamente rapida di linee pari e dispari e di punti.

Questa breve messa a punto è necessaria per comprendere che il video e la televisione sono tecnicamente simili: il segnale video è alla base del sistema televisivo. In altri termini, prima di spegnere la televisione (la diffusione dei programmi) per vedere i nastri video, gli artisti hanno dapprima desintonizzato il segnale, la ricezione e i suoi programmi (Paik, Vostell), quindi hanno cercato di lavorarvi dal di dentro e con gli strumenti della televisione (Averty, Schum...), e infine hanno regolato la ricezione sul canale del video.

Questo piccolo percorso sintetico mostra bene il legame "ontologico" che, fin dalla nascita, si è rivelato tra televisione e arte elettronica.

Gli inventori del "videoclasme" o dell'arte della desintonizzazione

I primi gesti artistici che hanno utilizzato l'immagine elettronica, oramai costituiti come vera scena primitiva della storia del video, sono gesti di "defigurazione". Ci sono stati numerosi gesti iniziali ma la rivendicazione di priorità tra Nam June Paik e Wolf Vostell non sarà qui evocata. Tanto più che esperienze di distorsione del segnale o di utilizzazione plastica del medium erano già state tentate da registi televisivi come Ernie Kovacs (già dal 1957 negli Stati Uniti) e da Jean-Christophe Averty (in Francia nella stessa epoca), o da artisti come Lucio Fontana nel 1952.

Ciò che importa è che i loro interventi si inseriscono in una estetica della decostruzione della televisione (tutta moderna), e che essa si colleghi al medium e al media. La decostruzione sarà condotta secondo modalità variabili, più violente e più critiche del media in Vostell, più ludiche e facete nello spirito Fluxus in Paik. Malgrado tutto è nelle movenze di Fluxus che i due artisti, che hanno partecipato alle azioni e allo "stato spirituale" Fluxus (6), vanno a integrare, utilizzare e manipolare la televisione e la sua fruizione.

Wolf Vostell (1932), artista tedesco, commenta così una delle sue installazioni del 1958: "*Nell'Assemblage-environnement part. I*, nel 1958 ho incluso un televisore in bianco e nero in giustapposizione con altri materiali per s-colla/re (dé-coll/er) gli eventi. La comparazione di oggetti statici con un'immagine, quella dello schermo tv mobile ed effimera, ma ad ogni istante diversa. A partire da questo oggetto, ho cominciato a fare un de-coll/age (s-colla/mento) TV, cioè s-colla/vo (dé-coll/ais) l'immagine dello schermo tv utilizzandone i difetti, e lo spazio di fruizione tv diventava una scultura elettronica". (7)

Questa succinta descrizione non permette di farsi un'idea precisa della disposizione dei differenti elementi utilizzati in quest'opera, ma basta ad avvicinarsi alle figure che diverranno ricorrenti nell'opera di questo artista: uno schermo televisivo illuminato è posto, sempre in posizione critica, in uno spazio insieme ad oggetti e materiali.

In *Deutscher Ausblick (Prospettiva tedesca 1958-1959)*, un televisore acceso è incassato in un quadro-oggetto composto da reticolato, fotografie di immagini di Cristo, del Papa, di lamiera piegata, eccetera. Da questo contatto, spesso impostato contro-natura, nasce una tensione legata ad una violenza visiva (cemento e vetro del televisore, animale vivo e luogo di ricezione televisiva...). In questo caso, dunque, la televisione è assunta come oggetto e come media poiché diffonde immagini in diretta (in quest'epoca non c'era ancora il videoregistratore), ma queste immagini sono desintonizzate e, in tal modo, mostrano i difetti, cioè le falle e le debolezze del sistema.

Tutta la storia del *ready-made* è qui evocata, dall'ordinario al modificato. Modificazione, difetto, desintonizzazione: è qui che si situa il processo-azione del dé-coll/age (s-colla/mento): "Combinazione nello stesso oggetto di una parte composta da me, originariamente data 1958, e di una parte d'attualità continua, la vita prodotta e commentata attraverso la televisione". (8)

Staccare la televisione dal suo spazio stabilito (dal salotto al museo), staccare l'oggetto dalla sua utilizzazione ordinaria (un dispositivo spettacolare che diffonde informazione diviene un oggetto d'arte), dal suo normale funzionamento desintonizzandolo, staccando l'immagine dal suo supporto rendendola instabile o illeggibile: tutte queste azioni ricordano i *décollages* di manifesti degli artisti del Nouveau Réalisme, come Raymond Hains e Jacques de la Villeglé, prelevamenti di pannelli o di frammenti di pannelli pubblicitari strappati dalla gente della strada, tra estetica sociologica (le azioni più o meno violente e spontanee dei cittadini anonimi) ed estetica artistica (lo strappo come forma d'espressione, come gesto).

Wolf Vostell scolla l'immagine dal suo quadro modificando il tracking (allineamento) dell'immagine e sopprimendo il suono. Egli isola questo gesto realizzando un film in 16 mm, nel 1963, a Colonia, *Sun in Your Head*, nel quale mostra le immagini prodotte da un televisore desintonizzato, sempre parziali, zebrate, stirate, come sguscianti nei salti tra un bordo e l'altro, spingendosi le une e le altre, senza progressione percepibile. La colonna sonora è muta.

Questo film dall'apparenza confusa, che evoca i *flicker*, i film strutturali (9), malgrado tutto lascia percepire una serie di figure archetipe della televisione degli anni '60: un'annunciatrice inquadrata di spalle, dei monoscopi, un bacio, bombardieri della US Air Force, degli uomini politici che pronunciano discorsi, immagini di film e ancora un aereo, un pilota, una cabina di pilotaggio, una pista di decollo e un decollo d'aereo visto dalla pista, dietro l'apparecchio.

Decollo nel senso proprio e scollamento figurato attraverso queste immagini che non sono stabili. Nessuna informazione precisa ma l'informazione in generale, una sorta di *no comment* (10) che rappresenta la televisione in generale e le sue eccessive velocità, e che prefigura la pratica dello zapping.

Il trattamento che Vostell fa subire alle immagini televisive non è spoglio di violenza: l'occhio è aggredito da questa scansione imposta dalla sregolatezza del ritmo di sfilacciamento che normalmente non sarebbe che momentaneo e rettificato da una regolazione dell'apparecchio. Questa violenza e questa brutalità, che hanno eguale solo nella violenza dell'effetto coercitivo della televisione percepita dall'artista in quest'epoca, si ritrovano in tutte le azioni aggressive che egli realizza in rapporto alla televisione in quanto oggetto: egli sotterra gli apparecchi, li cementa nel 1974, li avvolge nel filo spinato, li unisce ad animali viventi, ecc.

Analogamente ai *combine paintings* di Rauschenberg, ma attraverso la rivendicazione politica, Vostell propone le immagini dei media in crisi spiazzandole violentemente, estraendole dal contesto del quale sono parte, e giustapponendole ad altri elementi che ne rivelano l'impostura.

L'altro artista pioniere della destrutturazione della televisione e delle sue immagini è Nam June Paik. Di origine coreana, Nam June Paik (1932) inizia i suoi studi a Tokio, quindi in Germania dove segue i corsi di Stockhausen, a Darmstadt, e partecipa alle ricerche dello Studio di musica elettronica della *Westdeutscher Rundfunk* (WDR) di Colonia. Sempre in Germania egli incontra il musicista americano d'avanguardia John Cage.

Questi pochi elementi biografici permettono d'illuminare le influenze culturali di alcuni atteggiamenti di Paik: i riferimenti all'arte e alle religioni asiatiche, la formazione musicale, il contatto con l'avanguardia americana che lo spingerà naturalmente verso il gruppo Fluxus, particolarmente impertinente nei confronti delle istituzioni artistiche, che unisce tutti i media disponibili agli oggetti, alle scorie, ai rifiuti della cultura urbana industriale, in performances che contestano e sconvolgono la tradizione artistica e la gerarchia dei valori borghesi, per meglio far emergere la sensazione effimera della vita.

È in questo contesto che è necessario vedere la famosa performance/installazione di Nam June Paik alla Galleria Parnass di Rolf Jährlings a Wuppertal, realizzata tra l'11 e il 20 marzo 1963, e intitolata *Exposition of Music Electronic Television*. Nella galleria, ogni sorta di oggetto sonoro a forte connotazione Fluxus: pianoforti preparati riempiti di corpi estranei, pianoforti rovesciati, e tredici televisori preparati posti sia normalmente, sia sul lato, sia uno sopra l'altro. (11)

Analogamente ai pianoforti preparati di John Cage (12), che estendono le possibilità sonore delle corde aggiungendovi, in maniera precisa e identificata sulla partizione, oggetti e materiali diversi (bulloni, viti, dadi, gomme, ecc.), Nam June Paik collega, nei 13 *distorted TV set*, ogni televisore ad un magnetofono o ad un generatore di frequenze che assumono il ruolo di sorgente del segnale. Questa deviazione dall'utilizzazione "normale" del televisore, queste deformazioni di segnale, producono forme associate alla disfunzione della televisione: confusioni d'immagine, zebrature, unica linea che attraversa lo schermo; esse consentono altresì di prendere coscienza delle qualità luminose dell'immagine e delle sue modulazioni, e del fatto che l'immagine televisiva, al di là di tutte le rappresentazioni analogiche, è costituita da una successione di segnali e non da fotografie.

Ma gli spettatori dell'immagine-segnale dei 13 *TV set* sono "capaci di percepire le [13] delicate, differenti distorsioni come si giunge a percepirne tra diversi 'rumori' della musica elettronica?" (13): è la domanda che si pone Paik dopo aver constatato l'indifferenza degli spettatori di fronte a quest'opera.

Lavoro sul numero, lavoro in serie, variazioni su un tema elettronico, esperienza tecnica ed esperienza sensoriale, verifica del medium, eccetera: tutte queste scelte "metodiche" della televisione sperimentale, come Paik chiama i propri lavori, rimandando alle pratiche minimaliste e a quelle inaugurate dai movimenti neo-dada, dalla scuola dell'happening, della spontaneità e dell'azione, partecipano ad una reale emancipazione della sfera elettronica in rapporto alla televisione. Nam June Paik moltiplica le proposte elettroniche, unendo l'impertinenza al gioco, il bricolage alla tecnologia, la provocazione e la complicità col pubblico, e tutto ciò in un giubileo proliferante.

Wolf Vostell e Nam June Paik, innescando questo lavoro di decostruzione della televisione, sottolineano negativamente la sua egemonia panoptica alla "Big Brother" e la sua funzione di stimolante del consumo. Portando la ricezione televisiva sul territorio dell'arte, essi sottomettono questo elemento della vita quotidiana, globalmente condiviso, ad una manipolazione estetica non scevra da una dimensione politico-critica.

Ancor prima che i dispositivi di registrazione dell'immagine siano accessibili, l'unità di registrazione portatile, il Portapak della Sony, è diffusa nel mercato americano nel 1965, in Francia nel 1967, questi artisti anticipano le possibilità di utilizzare, o d'impossessarsi di questo mezzo di diffusione per intraprendere delle azioni che, la storia

lo dimostra, da un uso politico ed impegnato tra i più militanti, giunge a prodotti artistici assolutamente nuovi sfruttando le possibilità formali ed espressive di questo medium.

In tal modo, all'inizio il medium si interroga su se stesso e, paradossalmente, la conoscenza dell'utensile passa attraverso la pratica del sabotaggio; desintonizzazione, perturbazioni e ogni sorta di segnale parassita sono così i mezzi che, di seguito a Vostell e a Paik, artisti come Jean Otth in Svizzera e Tony Sinden in Inghilterra impiegano per rivelare le qualità artistiche del medium televisivo.

La televisione, in quanto oggetto moderno, ideologico, mondialmente diffuso, "incrostato" nelle sfere private così come nelle coscienze e nei ritmi della vita contemporanea, fa parte della vita di ogni cittadino americano fin dagli anni '50. Un decennio più tardi, in Europa, allo stesso titolo essa non può che essere assunta e indagata, messa in crisi e integrata a tutte le forme di produzione simbolica e artistica. La sua influenza è, dunque, immensa sul mondo dell'arte (allo stesso modo della stampa, dell'automobile e del cinema in un'altra epoca), sia che questa influenza si manifesti nella produzione elettronica oppure no.

La questione non è saper se la televisione può essere arte, ma se l'arte ha qualcosa a che fare con la televisione e con l'immagine elettronica in maniera più generale. E se l'arte ha a che fare con la televisione, questa deve essere condotta a prendere posizione, in quanto organo di diffusione e detentrica di strumenti di produzione finanziariamente costosi.

La televisione e gli artisti

I primi rapporti che gli artisti intrattengono con la televisione sono, dunque, all'insegna dell'aggressione, formale, fisica che si manifesta attraverso la reale alterazione delle immagini e degli elementi recettori, essi stessi validi per la televisione in generale, corpo estraneo, forse nemico, alleato senza illusione, *alien* ineluttabile, partorito da una società tecnologica e mondialista avida di comodità e di progresso. Da un lato, un dispositivo potente e regolato dall'attenzione "ai grandi numeri", ma grande fornitore d'immagini, di forme e di idee; dall'altro, degli artisti isolati ma attenti alle forme tecnologiche contemporanee, curiosi dei più piccoli fremiti della società, ma che non posseggono gli strumenti corrispondenti alle loro ambizioni, cioè realizzare e diffondere il lavoro (14).

L'industria degli strumenti audiovisivi fabbrica prodotti accessibili all'industria di produzione dell'audiovisivo, all'occorrenza ai canali televisivi; non fabbrica ancora, alla fine degli anni '60, strumenti per la grande diffusione, finanziariamente accessibili agli artisti. Produzione e diffusione di massa (piuttosto consensuali dunque) contrapposte a pratiche individuali e artigianali (e piuttosto critiche): è nell'articolazione di questi due termini, a priori contraddittori, che si situano le relazioni globalmente difficili, piuttosto rare, o inesistenti tra questi due "mondi".

Il tono istituito dai gesti di Paik e Vostell si ritrova, benché essi non siano stati direttamente responsabili in questi movimenti, in atteggiamenti di sistematica contestazione e nell'attuazione del contro-potere delle modalità militanti dell'epoca. Un sistema strumentalizzato di scambio si realizza tra la televisione e l'artista, e si articola nel motto: "Io ti do gli strumenti e ti prendo le idee", oppure "Io ti prendo gli strumenti e ti do le idee". Quando il contratto è stato negoziato tra un canale televisivo e un artista, e lo è stato in ciò che la storia ha trattenuto, il mercimonio ha l'apparenza della convenienza, ma è necessario dire che, nella maggioranza dei casi, gli artisti sono stati disseminati, sviati, dispersi, confusi nell'ingranaggio della macchina. La televisione si è sbarazzata di loro o li ha digeriti, ovviamente conservandone il potenziale d'invenzione formale, ed anche il loro potenziale d'impertinenza necessario alla sua natura moderna. Sistema autarchico, la televisione si è costituita come cultura in sé, che non avrebbe saputo cosa fare del "culturale".

Quali sono state le principali figure di questa problematica collaborazione tra artisti e televisione? Senza pretendere l'eshaustività, è possibile rintracciare alcune esperienze singolari che sono rimaste nella maggioranza dei casi limitate nel tempo, e che hanno avuto inizio nel periodo che va dalla fine degli anni '60 alla metà degli anni '70 in USA e in Europa, Francia, Inghilterra e Germania in particolare.

La televisione con gli artisti

A Boston, il canale televisivo WGBH diffonde, nel 1964, immagini elettroniche trattate in maniera sperimentale all'interno di una trasmissione sul jazz (*Broadcast Jazz Workshop*); e a partire dal 1967, grazie alle sovvenzioni della fondazione Rockefeller, essa offre la possibilità ad alcuni artisti di realizzare programmi "sperimentali": *Artists in Residence*. Nel 1969, la WGBH e il suo direttore Fred Barzyk producono una serie di trasmissioni *The Medium is the Medium*, in polemica risposta a McLuhan, creazione per la televisione di lavori specifici da parte di sei artisti: Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock e Aldo Tambellini. Essi esplorano i parametri del nuovo medium, a seguito della manipolazione delle immagini con generatori o sintetizzatori (immagini astratte a colori o in bianco e nero), passando attraverso riferimenti alla danza, disposizione dei monitor che rimandano alla scultura, fino al dispositivo per la diretta immaginato da Allan Kaprow che mette in rapporto un'immagine esterna e una in studio, permettendo al pubblico di comunicare.

Quest'ultimo lavoro mostra, in maniera completamente primitiva, lo stupore degli spettatori/autori nel vedere in tempo reale l'immagine di un altro, che produce dialoghi del genere "I see you", "I can see you", siderazione e piacere di uno sguardo inedito sull'altro, il diverso, colui che è a distanza; si vede perfino uno spettatore designare l'immagine con un dito. Figura dell'infanzia, figura dell'alterità, figura della diretta, questa performance/installazione televisiva rappresenta un interessante atto di collaborazione tra l'artista (qui, d'altra parte, particolarmente celato dietro il suo dispositivo, Nam June Paik, tra gli altri, partecipa all'evento) e la televisione, tra l'opera come proposta e il pubblico come corpo attivo e pensante ad alta voce.

Questa esperienza è esemplare di una televisione che non si accontenta di diffondere un'opera prodotta per essere altrimenti mostrata, o di un documento su un artista, un lavoro in corso d'opera, con un commento esplicativo, ecc., ma che pure si considera un luogo d'esposizione reale, cioè propone la visibilità di uno specifico lavoro televisivo, la sua messa in discussione e la messa a rischio di fronte al grande pubblico (estremamente più grande dei visitatori di una galleria d'arte).

Un'avventura altrettanto singolare, nello stesso periodo, è condotta in Germania da Gerry Schum tra Berlino e Düsseldorf, e sulle onde hertziane tedesche. Nel 1968, Gerry Schum fonda la *TV Gallery*, la Galleria televisiva (*Fernsehgalerie*) a Düsseldorf che egli definisce così: "La galleria televisiva esiste unicamente all'interno della serie delle programmazioni televisive, ciò che porta a dire che la galleria televisiva è più o meno un'istituzione concettuale che non giunge all'esistenza che nell'istante dell'emissione", "gli oggetti artistici e le idee non esistono che nell'istante dell'emissione", "l'opera d'arte è il film stesso", "non un programma artistico ma opere d'arte che sono state specificatamente pensate e realizzate per essere rese pubbliche dalla televisione" (15). Egli crea così il concetto di esposizione televisiva e fa appello a otto artisti per una prima puntata consacrata alla *Land Art* (16): Dibbets, Boezem (Olanda), Long, Flanagan (Inghilterra), Oppenheim, Smithson (costa est degli USA), Heizer, De Maria (California). Per questa "esposizione", gli artisti concepiscono progetti specifici che saranno realizzati su supporto cinematografico con l'aiuto di Gerry Schum stesso. È interessante entrare maggiormente nel dettaglio su queste proposte che associano, così intimamente, il fondamento artistico alle caratteristiche plastiche del supporto d'iscrizione.

L'opera di Richard Long, ad esempio, *Walking a Straight 10 Miles Line Forward and Back Shooting Every Half Mile*, filmata a Dartmoor in Inghilterra nel gennaio 1969, mostra all'inizio una carta geografica, quindi dei campi lunghi (nei quali Richard Long non è che un punto nell'immensità della landa), sostituiti da zoom in avanti che rappresentano l'equivalente della progressione dell'artista nella profondità del paesaggio; la colonna sonora fa ascoltare il rumore dei passi e della respirazione. L'arte di Richard Long si fa camminando, il suo doppio si realizza filmando, la sua attualizzazione diffondendo l'immagine in tutte le direzioni.

Il film di Barry Flanagan restituisce in 3 minuti e 45 un'azione che si è sviluppata per 3 ore e 5 minuti; dodici inquadrature a piombo (riprese dall'alto di una scala) mostrano un cilindro di plexiglas (cm 80 di altezza per cm 60 di diametro), installato sulla sabbia in prossimità dell'acqua (costa marittima a Scheveningen in Olanda), che viene

poco a poco ricoperto dalle onde man mano che monta la marea. L'ora viene riportata sullo schermo ad ogni cambiamento di campo. La fine del film presenta Barry Flanagan che estrae il cilindro dall'acqua. L'utilizzazione dell'ellisse temporale, motivo cinematografico classico che serve a condensare la durata di una rappresentazione, permette di rendere percepibile senza noia la figura di deglutizione e dileguamento.

Nello stesso spirito, *12 Hours Tide Objects with correction of perspective* di Jan Dibbets, filmato sulla costa olandese nel febbraio 1969, in 4 minuti e 45 secondi mostra il disegno realizzato da una pala meccanica sulla sabbia di una spiaggia che, coerentemente ai lavori abituali dell'artista, raffigura una prospettiva raddrizzata, disegno cancellato in seguito dalla marea montante.

La proposta di Walter De Maria, *Two Lines, Three circles in the Desert*, girato nel deserto californiano nel marzo 1969, nel suo stesso titolo indica: due linee tracciate al suolo nel campo visivo reale, tre cerchi che, di fatto, sono le tre panoramiche a 360° eseguite successivamente dalla cinecamera, la combinazione concettuale tra forma reale e rappresentazione in immagine. A partire da un'inquadratura fissa che inserisce la silhouette del corpo dell'artista tra due linee che si congiungono all'infinito, il corpo inizia un cammino che lo fa precipitare nella profondità mentre la cinepresa inizia il lento movimento delle tre panoramiche concatenate sinistra/destra; ogni volta che la cinepresa ripassa per l'inquadratura iniziale, la silhouette è più piccola e, all'ultimo passaggio, essa è completamente sparita alla vista. Legando strettamente movimento (spostamento), durata e spazio, Walter De Maria mette qui in scena, con l'aiuto dello schema prospettico classico (il rapporto distanza/dimensione dei corpi), la scomparsa del proprio corpo nel punto di fuga di questa stessa costruzione prospettica.

Tutte le opere citate, in modo ancor più radicale di altre, non hanno esistenza possibile se non nel tempo della loro "effettuazione". Le tracce lasciate dall'azione e l'azione stessa sono realizzate e messe in scena dalla scelta dei punti di vista, delle durate delle inquadrature, delle indicazioni numeriche e testuali, così che, in qualche maniera, il film costituisce il doppio leggibile dell'azione, la sua traduzione visiva e sonora. Questa esperienza è esemplare poiché fa coincidere tre temporalità: quella che domina la dimensione procedurale dei lavori degli artisti della *Land Art* (la realtà delle opere è spesso contenuta nel tempo della loro costruzione), quella del film o del video che testimonia dell'esecuzione dell'azione e delle tracce più o meno effimere prodotte da quest'azione, quella, infine, del tempo della diffusione e della ricezione televisiva.

L'"esposizione" *Land Art*, trasmessa il 15 aprile 1969 alle 22 e 40, sul primo canale tedesco SFB (*Sender Freies Berlin*), con il 3% di audience (vale a dire 100.000 persone), cristallizza l'incontro tra le preoccupazioni artistiche di un'epoca (il processo), un supporto (il film come unico e definitivo testimone di un lavoro scomparso) e un media (un organo di diffusione di massa che iscrive l'esperienza del presente nel rapporto dello spettatore con l'opera). Cultura a perdere e scomparsa dell'opera d'arte? Senza abusare delle formule, nel progetto *Fernsehgalérie* è insita l'idea che l'eternità dell'opera non sia più la preoccupazione dell'arte contemporanea, e che la memoria degli eventi inizia dalla loro scomparsa.

Le opere che compongono la mostra non avrebbero mai potuto vedere la luce senza la Galleria televisiva di Gerry Schum e la *Land Art* (termine creato da Schum stesso) non avrebbe potuto avere l'impatto e la notorietà che ebbe in quell'epoca. In quel momento, la confusione medium/media era ancora in essere. Un'altra trasmissione di 50 minuti, *Identification*, verrà trasmessa il 30 novembre 1970 dalla *Südwest-funk Baden-Baden*: sullo stesso principio (progetti specifici, opere televisive) una ventina d'artisti internazionali, provenienti da orizzonti concettuali diversi, veramente hanno "fatto della televisione". Nonostante ciò, quasi nessuno di questi artisti, con l'eccezione di Keith Sonnier, in seguito sarà identificato per la sua deliberata scelta di non lavorare se non attraverso supporti elettronici. È proprio qui che si situa il grande interesse concettuale dell'impresa di Gerry Schum: volendo far uscire l'arte dalle gallerie, volendo privilegiare l'esperienza delle grandi masse sul possesso individuale e la fissità degli oggetti d'arte (17), egli è riuscito ad orientare la produzione di un certo numero di artisti verso una tecnologia dell'immagine-tempo in movimento per un progetto specifico. Fu una maniera d'inventare una relazione possibile tra arte e televisione, di affermare la pluralità dei supporti e delle tecniche utilizzate dagli artisti contemporanei e,

infine, di pensare che l'arte d'alto livello possa trovare il suo posto in un media popolare. Utopie della fine degli anni '60.

Un altro tipo di relazione tra televisione ed artista si è concretizzato, per la televisione, nell'impiego degli artisti nella creazione di nuove forme. È il caso, per esempio, in Francia, di Jean-Christophe Averty (18) che, pur rimanendo marginale in rapporto al mondo delle arti plastiche (lui stesso si considera più come un regista televisivo che un artista), ha prodotto una *imagerie* televisiva molto caratteristica che realizza la sintesi fra trucchi di laboratorio, curiosità e invenzioni alla maniera di un Méliès d'altra epoca, e le possibilità tecniche del dispositivo elettronico. La sua ispirazione nasce tanto dal cinema delle origini che dalla letteratura dada, surrealista o patafisica. Egli ha anche realizzato degli adattamenti da opere teatrali e da testi letterari (*Ubu Re* da Alfred Jarry, *Impressioni d'Africa* da Raymond Roussel, *Hey Joe* da Samuel Beckett...), origine delle maniere di "confezionare" e di comporre, nel senso musicale del termine e nella regia, trasmissioni di varietà (*Les Raisins verts*) o di jazz, cui i registi contemporanei ancora si ispirano. Egli inventa immagini composite e sintetiche, complesse e di grande leggibilità: incolla, fa sparire, miscela disegno e immagini analogiche, sagome e corpi reali, trucchi e sovrapposizioni; ricicla e rimuove, unisce gag idiote a citazioni colte, tutto con uno spirito d'impertinenza (ribaltando le convenzioni naturaliste della televisione) e di provocazione giubilatrice degna dei suoi riferimenti dadaisti, ma anche di quelli del fumetto, dei cataloghi d'oggetti e della pubblicità, in altri termini della cultura popolare.

Il lavoro di Jean-Christophe Averty, un lavoro di laboratorio, ha contribuito al fatto che la televisione francese si sia dotata di un vero laboratorio di ricerca: lo studio di ricerca della RTF (il futuro ORTF), diretto da Pierre Schaeffer, fonda nel 1968 il *Groupe de recherche image* (GRI, che diverrà INA nel 1974), primo luogo di creazione video in Francia. In questo studio, dei tecnici metteranno a punto dei sintetizzatori d'immagine di cui si serviranno un buon numero di registi e di artisti che potranno avervi accesso: nel 1968 Francis Coupigny mette a punto la *Truca* (19) universale (colorizzazione di immagini in bianco e nero) e, nel 1973, Marcel Dupouy (ORTF) inventa il sintetizzatore *Movicolor* (colorizzatore e truca).

Jean-Christophe Averty ha manipolato il medium esclusivamente all'interno del sistema mediatico, restandone una figura marginale, ma ha contribuito alla trasformazione estetica delle immagini pubbliche, processo che avrà un'influenza sulla ricerca degli artisti esterni alla televisione. Jean-Christophe Averty ha configurato l'avanguardia artistica di una televisione considerata in Francia, in quest'epoca, come uno strumento essenzialmente culturale o pedagogico. La sua posizione è stata ed è ancora singolare e offensiva, in una televisione che, in più, ha l'abitudine d'ingerire, di "divorare" le idee e gli artisti provenienti dall'esterno (i quali rinunciano così alla loro carriera d'artista), piuttosto che assumere l'esistenza a rischio ma ricca in potenziale sperimentale di artisti televisivi a tempo pieno.

La televisione, dunque, può prestare i suoi strumenti agli artisti e diffondere i risultati, richiedere loro la realizzazione di un film o di un video: in tal modo, in Germania, nel 1968, la *Westdeutscher Rundfunk* (WDR) domanda a Otto Piene e Aldo Tambellini una trasmissione di 23 minuti. Allo stesso modo, nel 1975, il secondo canale della televisione francese sollecita Jean-Luc Godard e Anne-Marie Miéville a realizzare *Six fois deux: sur et sous la communication*, dodici trasmissioni da 12 minuti trasmesse a partire dal luglio 1976, e nel 1978 *Tour Détour Deux Enfants*, programma trasmesso nell'aprile del 1980. Lavoro dell'immagine sull'immagine, queste due esperienze televisive forniscono l'occasione agli autori di sondare gli strumenti elettronici e le loro possibilità espressive, e di sottoporre il risultato al vaglio di un discorso generale sull'immagine, la televisione, la parola, le conseguenze del linguaggio e il potere.

Talvolta, i canali televisivi mettono semplicemente a disposizione degli artisti le loro apparecchiature di postproduzione, senza assicurare la diffusione dei video: *Global Groove* di Paik è realizzato nel 1973 nel laboratorio di ricerca del WNET-TV, a partire da immagini televisive, con il sintetizzatore Paik/Abe; questo laboratorio, finanziato dalla Fondazione Rockefeller, accoglie altri artisti: Ed Emshwiller, Stan Vanderbeek...

In California, il canale KQED possiede un centro sperimentale televisivo (NCET) che mette anche strumenti a disposizione di artisti come Stephen Beck o Dan Hallock. La televisione può ancora semplicemente diffondere opere già realizzate: nel 1971 la Televisione Scozzese ritrasmette dieci opere del videasta David Hall nella trasmissione *TV*

Interruptions, prima esperienza di emissione artistica alla TV britannica. Nel 1975, in Belgio, la RTBF di Liegi crea la trasmissione *Vidéographie*, prodotta da Jean-Paul Tréfois, prima trasmissione europea dedicata esclusivamente al video. Stefaan Decostere e Chris Dercon proseguiranno questo lavoro con la trasmissione *Il y a une cassette dans la soupe* per la BRT nel 1983.

Dopo questo periodo di scoperta di materiali video e dei laboratori di ricerca legati ai grandi canali televisivi, una piccola parte delle opere videografiche viene prodotta dalla televisione: in Francia in particolare, e a margine dei grandi canali generalisti (20), i canali criptati e il canale culturale Canal+ e Arte, sotto l'impulso di produttori illuminati come Jean-Marie Duhard, Jean-Louis Le Tacon, Thierry Garrel, Paul Ouazan e Claire Doutriaux hanno passato o ancora passano degli incarichi a degli artisti, oppure diffondono (*Snark*, *Les nuits de la pleine lune*) opere di cui acquistano i diritti.

Ma è necessario non ingannarsi: la televisione ha fatto ogni cosa per emarginare i lavori degli artisti elettronici che agivano all'esterno, molto semplicemente non diffondendone le opere. Bisogna sorprendersi oppure considerare che è l'intero campo delle arti plastiche, o dell'arte *tout court*, che è escluso, e che per questo vi sono buone ragioni? L'interrogativo sarà affrontato più avanti.

Gli artisti contro la televisione ... ma per un'altra televisione

Se la televisione non vuol saperne di noi, noi ci organizzeremo senza di essa, oppure contro. Le esperienze di anti-televisione, cablate, parallele, talvolta selvagge, perciò illegali e fortemente impegnate politicamente, che verranno iniziate da collettivi ai quali si assoceranno gli artisti, si situano nel contesto dei movimenti militanti, politici, impegnati e contestatori che si sono sviluppati alla fine degli anni '60. Televisioni alternative o alternative a una televisione che manipola le coscienze e fa contro-informazione per servire interessi politici ed economici, spesso ambedue, numerose sono le esperienze di un'altra televisione, utensile per una vera "Guerriglia televisiva" (21). Questo movimento militante sarà particolarmente prolifico negli Stati Uniti ma anche in Europa.

L'opposizione alla guerra del Vietnam da una parte della gioventù americana, associata alla critica generale della televisione, spinge alcuni artisti ad associarsi a semplici oppositori per esplorare le possibilità documentaristiche del video ed elaborare così un'informazione che corregga il tiro della televisione commerciale. A San Francisco in California, si crea un gruppo d'artisti Ant Farm (Chip Lord, Doug Michels, Curtis Schreier) che utilizzano il video fin dal 1971. Essi partecipano alla rivista *Radical Software* e sono all'origine di *Guerrilla Television*. A loro si uniscono la *University Community Video* di Minneapolis, il *Raindance* e il *Global Village* a New York, il quale trasmette 10 ore di programma a settimana sui canali pubblici della città, *Videofreex*, *Alternate Media* e *Paper Tiger TV* (22) che trasmette nel 1991: molti collettivi, e al loro interno numerosi artisti, interessati a una diversa televisione, capace di proporre una critica delle istituzioni e di produrre una reale contro-cultura. Nel 1972, da un raggruppamento di collettivi nascerà TVTV (*Top Value Television*) che realizzerà e diffonderà un lavoro documentaristico approfondito sui congressi politici per denunciarne i giochi e i funzionamenti celati. Il genere inchiesta investigativa nascerà da questa esperienza.

L'azione spettacolare di Ant Farm, condotta contro i media nel 1975, ha prodotto immagini culto che interessano la critica della televisione: i membri del gruppo organizzano il 4 luglio del 1975 una performance mediatica chiamata *Media Burn* nella quale una Cadillac El Dorado rettificata affonda a tutta velocità in un muro di televisori in fiamme (23), ammassati gli uni sugli altri. I due simboli più importanti de *l'American Way of Life* vanno a pezzi. L'evento è stato filmato alla maniera di un reportage sportivo o scientifico: vera intervista di un falso presidente, inquadrature descrittive e inquadrature soggettive prese da dentro la vettura, anticipazione, [DUBBIO: nel sorgente "anticipazione,,". Verificare se lasciare la doppia virgola come refuso o correggere definitivamente.] ripetizione delle inquadrature, rallentamenti, eccetera; anche inquadrature girate da una TV locale sono state inserite nel reportage. In Marita Sturken questo connubio di documenti costituiva la propria critica e la propria morale: "L'evento e il nastro che ne risulta comportavano un messaggio non equivoco: l'informazione televisiva, con le sue sintesi e il suo

stile frammentato, presentando un certo degrado della complessità, non può informare adeguatamente il pubblico sugli eventi. Conseguentemente, per come esiste, la televisione deve essere distrutta" (24). Questa parodia di televisione denunciava, non senza ironia, i metodi e le incidenze dell'industria dell'informazione sugli spettatori: confusione ed eccitazione legate all'"evento" esplosivo che anticipa la dichiarazione di Paul Virilio del 20 febbraio 1986: "Il museo dell'incidente esiste, io l'ho incontrato, è uno schermo televisivo" (25).

La Francia sviluppa numerosi progetti alternativi alla televisione di Stato: "Il movimento di contro-informazione, nato nel 1968, che affiggeva sui muri la flagrante complicità tra il più grande apparato d'informazione e la politica governativa (La polizia vi parla tutte le sere alle ore 20, Attenzione la radio mente, Vi si intossica, ecc.), si è sviluppato in parte attraverso le diverse pratiche critiche dei media, i quali scoprono nel video uno strumento privilegiato d'analisi" (26). Collettivi e cooperative si costituiscono, a Parigi *Vidéo out* (1970) e *Vidéo OO* (1971), talvolta intorno ad artisti e cineasti: proprio per questo Jean-Luc Godard è all'origine di *Sonimage*, atelier di produzione situato inizialmente nella capitale e successivamente a Grenoble (1973). Le apparecchiature video portatili circolano, vengono "regalate ai Palestinesi, a operai, un po' ovunque, [i membri del collettivo] grandi "diffusori" di materiale video" (27). Da parte sua, Chris Marker crea *Slon vidéo* (1971), *Servizio di lancio di nuove opere*, cooperativa di produzione che riunisce cineasti, operai e militanti. Mentre la televisione francese commissiona a Jean-Luc Godard *Le gai savoir* (*La gaia scienza*), che non sarà mai trasmessa per questioni di sovvenzione, i cineasti s'impadroniscono degli strumenti di ripresa e di montaggio del video per realizzare tracce-video (della durata di una bobina: 2 minuti e trenta), trasmesse tra le altre in *Vidéo 5*, periodico di "contro-cultura" della libreria di François Maspéro a Parigi. Rapidamente girato, se necessario rapidamente montato, rapidamente visto e commentato, il soggetto di reportage fa attualità e l'informazione che interessa i militanti è ricevuta con un ritardo ridotto al minimo tale da permettere una reazione rapida. Nel maggio del 1970, nell'edificio Maine-Montparnasse a Parigi, dall'UP6 dell'Accademia di Belle Arti di Parigi viene tentata un'esperienza di *télévision sauvage* (Televisione selvaggia) (due telecamere più una regia).

I risultati di tutte queste esplorazioni alternative non hanno rivelato opere di grande qualità artistica. Bisogna soprattutto ricordare che in quest'epoca politicamente turbolenta, gli artisti si sentivano spesso implicati dalle azioni militanti legate alle nuove tecnologie dell'informazione di massa, alle rivendicazioni identitarie e a quelle del diritto alle libertà; d'altra parte la distinzione tra arte, video, televisione e informazione non era assolutamente compiuta poiché tutto in tale campo era nuovo. Le posture e i campi si svilupperanno in seguito, in un tempo, si chiarisce, successivo a questo periodo che costituisce un laboratorio particolarmente fecondo per la costruzione di modelli sociali democratici e solidali a partire dai nuovi strumenti tecnologici messi a disposizione di una contro-rappresentazione dell'informazione.

Gli artisti fanno la loro televisione

Queste esperienze per un'altra televisione, che si dà i mezzi per una reale interattività, si sono realizzate in margine alla stessa televisione (in altri luoghi) e, allo stesso modo, in margine all'arte (nella politica). È possibile far entrare una logica artistica in televisione? In altri termini: è possibile, e fin dove, gestire l'eterogeneità "oggettuale" fondamentale tra i settori, al di là di tutte le omogeneità tecniche? Massificazione e informazione sul versante della televisione, esperienza singolare e apertura del senso nel progetto artistico. È ipotizzabile invertire la direzione della strozzatura a collo d'imbuto? Creare zone d'apertura, spazi concavi, sacche di non senso nel flusso omogeneo di liquefazione del visivo, a distanza ma senza arretramento, che costituisce il dispositivo informativo/televisivo? Qualche prodezza è stata realizzata in questa prospettiva da alcuni artisti che sono riusciti a distillare l'"accenno di un cenno", non in una fenditura prevista per quest'effetto, una casella "arte" nella griglia dei programmi, vale a dire ancora una rappresentazione dell'arte alla TV, ma realmente all'interno delle logiche discorsive interne alla televisione commerciale generalista, forme di "disincrostazione" dell'attenzione, della percezione e forse della significazione.

Fred Forest trasmette, nel gennaio 1971, *Une minute de blanc* (*Un minuto di bianco*) nel bel mezzo delle informazioni di *Télé midi* sul secondo canale francese e, nello stesso anno, la televisione scozzese trasmette nel corso dei programmi ordinari, senza preavviso, *7 TV Pieces* di David Hall. Ciascuno di questi sette pezzi costituisce un commento sul televisore in quanto oggetto che capta la trasmissione. Questa rappresentazione del televisore in televisione permette altresì una messa a distanza critica del dispositivo. Altre esperienze si realizzano un po' ovunque negli USA e in Europa: Chris Burden (1973), Dan Graham e Dara Birnbaum creano un programma per il canale via cavo Halifax (1978), Bill Viola (1983), Andy Warhol (*Andy Warhol TV*, 1983), Daniel Buren (FR3 Dijon, 1984), Klaus Von Bruch e un collettivo di artisti tedeschi fanno una televisione alternativa (1989) e per citare qualche esperienza francese contemporanea, Pierre Huyghe (FR3 Bourgogne/Consortium, *Mobil TV*, 1995) e Matthieu Laurette (*Je passe à la télé...*): tutti questi artisti hanno tentato prove di forza artistiche alla televisione.

Un modo per intervenire in televisione, nel contesto del mercato, consiste nell'acquistare uno spazio pubblicitario: è il caso di Chris Burden che acquista in una televisione commerciale californiana, "Per me, la vera TV è la TV commerciale" dichiara, qualche secondo, dieci esattamente, di spazio pubblicitario serale, tra il 5 novembre e il 2 dicembre 1973. Un estratto di performance è trasmesso fra due pubblicità di sapone per la doccia. Le immagini in bianco e nero di questa performance, *Through the Night Softly* (realizzata il 12 settembre 1973 a Los Angeles), mostra Chris Burden, mezzo nudo, che sta per strisciare, le mani legate dietro la schiena, sopra un argine di bitume ricoperto di schegge di vetro; il suono indica lo sforzo compiuto. L'asincronismo sonoro e visivo è magistrale; il contrasto e le contraddizioni tra due logiche commerciali e due immagini del corpo perfettamente realizzate. Mentre la performance di Main Street a Los Angeles non era stata vista che da qualche passante, ogni sera, per quattro settimane, 250.000 persone hanno visto *TV AD*, immagini "sbalorditive" poiché totalmente eterogenee all'ambiente pubblicitario emolliente di quest'ora di grande ascolto. Si può ben osservare come la stessa proposta "performativa" cambi impatto e significato secondo il contesto nel quale viene presentata: il contesto della strada (spazio pubblico) nel quale il pubblico è casuale e di passaggio, il contesto della galleria dove è presentata l'immagine di questa performance, spazio semi-privato specializzato e, infine, quello di una sala privata dove uno spettatore afasico guarda distrattamente le pubblicità su un canale televisivo commerciale nel prime time. In televisione, la sequenza furtiva della sofferenza di Chris Burden produce per opposizione uno "choc" visivo e sonoro propizio alla critica. Nel video memoria della performance, "grezzo", la sensazione e le rappresentazioni mentali del corpo e del dolore si producono e si costruiscono grazie al gesto duro e all'immagine "insistente". Il contesto televisivo dà un senso specifico a questa performance integrandovi l'immagine di un corpo leggero e trionfante, quello della pubblicità che non sa che fare della realtà di un corpo che soffre. In questo caso la televisione gioca contro se stessa e la sua logica commerciale ma, simultaneamente, questa stessa logica commerciale la conduce a diffondere un prodotto la cui finalità è la messa in dubbio della propria logica. Il virus è inoculato, la dimostrazione fatta ma l'esperienza è costata cara ed è stata dimenticata.

Dara Birnbaum e Dan Graham, nel 1978, producono una trasmissione quotidiana per un canale via cavo in associazione con una scuola d'arte a Halifax che consiste nell'analisi della produzione e della ricezione di un giornale regionale, registrando le reazioni delle persone nel salotto di una famiglia della regione e dietro le quinte dello studio di registrazione del giornale. In tal modo, commentano i due artisti, "attraverso il confronto delle due sfere normalmente invisibili (produzione e ricezione), noi vogliamo osservare e svelare i dati occultati dalle convenzioni televisive" (28). Questo lavoro d'analisi pedagogica e militante si inserisce nell'indagine sulle relazioni spazio pubblico/spazio privato; nello stesso anno e con la stessa dinamica, Dan Graham realizza una performance/installazione che consiste nel videoproiettare all'esterno di una casa il programma televisivo guardato all'interno.

In ciò che possiamo considerare una risposta in controcampo a David Hall e a Chris Burden, e alla televisione intera, nel 1983 Bill Viola realizza *Reverse Television – Portraits of Viewers*, quarantaquattro ritratti di 30 secondi ognuno trasmessi dal canale WGBH di Boston per 15 giorni, dal 14 al 28 novembre. Questo progetto ha per obiettivo l'interruzione della continuità della programmazione con l'apertura di "finestre" sull'aspetto nascosto della

televisione, cioè sugli spettatori. Inquadrature fisse e silenziose che riflettono le diversità d'età e di condizione sociale dei telespettatori, seduti nello spazio privato del loro salotto, lo sguardo dritto, dal momento che l'obiettivo della telecamera è al posto del televisore. La trasmissione di queste immagini non viene preannunciata: nessun titolo né prima né dopo, semplicemente un effetto di desincronizzazione visiva e sonora che ha come scopo quello di mettere lo spettatore faccia a faccia con una possibile immagine di se stesso, riflessione che apre alla presa di coscienza della condizione speculare del dispositivo televisivo che rimanda sempre il controcampo al di fuori di se stesso, facendone per ciò l'antitesi del cinema.

La televisione degli artisti (al di là dello spettacolo e della TV pirata)

"Il carattere istantaneo della registrazione video e la dimensione pubblica della televisione sembrano fatti per sedurre irresistibilmente Warhol (29)". Come si era interessato a tutti i miti americani legati all'industria dello spettacolo, il cinema, Hollywood, lo star system, la pubblicità, il manifesto, ecc., Andy Warhol si impossessa della televisione: fin dal 1979 lavora a un progetto di trasmissione sulla moda e sulle celebrità (*Fashion*), acquista uno spazio di mezz'ora su un canale locale via cavo che copre New York e la sua regione, e trasmette *Andy Warhol's Television* tra il 1980 e il 1982. In seguito farà altri tentativi per vendere il concetto alle reti via cavo (dodici trasmissioni al *Madison Square Garden Network*: interviste e presentazione di moda), quindi partecipa a trasmissioni esistenti (*Saturday Night Live* e, nel 1985, *Andy Warhol's Fifteen Minutes* (MTV)). "Per lui la televisione divenne un mezzo per costruirsi un personaggio che intervistava star e che si scioglieva nel modello dei media". Andy Warhol non fa arte alla televisione ma attira la televisione sul terreno dell'arte come ha attirato e utilizzato la pubblicità (d'altronde girerà delle pubblicità), utilizzandone i mezzi e le economie per creare egli stesso delle star, delle mode e coltivare la propria immagine come immagine artistica. Media popolare che, come tale, egli utilizza per la propria gloria, non essendo egli che l'immagine di se stesso forgiata in analogia ai suoi interventi pubblici e alle sue gesta impertinenti o provocatorie nei confronti dell'ambiente politicamente corretto. Esibizionismo e oscenità della visibilità sono i due motori che egli utilizza designandoli, lui stesso considerandosi puro prodotto del consumo della società americana dello spettacolo.

General Idea, collettivo fondato nel 1968 da Bronson, Partz e Zontal, in Canada a Toronto, fa televisione per indagare il rapporto tra la cultura popolare e l'arte, fornendo visibilità alle convenzioni che governano i media di massa, e la televisione in particolare. "Noi non vogliamo sopprimere la televisione, quale la conosciamo, ma allargare i suoi presupposti, farle perdere le sue certezze... Immaginare queste nuove sensibilità": in tal modo il lavoro del collettivo consiste nel manipolare i codici e nel lasciare affluire le ambiguità dei segni nelle proposizioni visive d'apparente facile accesso. Nel loro video *Test Tube* (1979), ad esempio, essi realizzano una parodia della sitcom con scenografie "flashy" e con sketch che mimano esperimenti catodici (ingoiare i colori dello spettro della mira elettronica), utilizzando effetti video e rovesciando i significati.

In una prospettiva più sperimentale e più tecnologica, Nam June Paik, Joseph Beuys e Douglas Davis realizzano una *Télévision Satellite* in occasione di *Documenta 6* nel 1977; essi realizzano azioni in diretta (Beuys tiene una conferenza di dieci minuti sulla "plastica sociale" con camera fissa), ognuno in un continente diverso. Ma al di là di queste azioni eccezionali e molto mediatizzate, le esperienze televisive degli artisti sono rare e, come nota Alexis Vaillant: "negli anni '90, dopo l'arte, alcuni artisti si sono accontentati di guardare la televisione dall'esterno. Benché alcuni artisti pretendano di fare un lavoro sulla televisione e creino dei "dispositivi televisivi", i loro dispositivi non hanno esistenza se non di seguito e dentro l'arte, e riflettono ingenuamente i meccanismi formali della televisione, non rilevando, al fondo, che la loro incapacità ad assumere gli elementi realmente costitutivi di questo PAF (paesaggio audiovisivo francese) (30)". Come interrogare il dispositivo televisivo se non attraverso l'analisi dei suoi contenuti, come utilizzare le sue possibilità di diffusione se non per "far passare" dei prodotti già elaborati e compiuti, come coinvolgere lo spettatore nel processo stesso della televisione, cioè la diretta? Accostarsi alle modalità stesse della televisione per denunciarne o semplicemente per renderne visibile il meccanismo: questo

è il lavoro di Matthieu Laurette. Egli moltiplica le sue *Apparitions* alla televisione, registra e colleziona sistematicamente tutti i passaggi come tante prove della sua esistenza d'artista (vedi capitolo 6).

Nella prospettiva di acquisizione degli strumenti di produzione, l'esempio di Pierre Huyghe costituisce un tentativo per inventare una televisione realmente interattiva: *Mobil TV* (progetto del 1995) trasmette sulla rete di France 3 Bourgogne partendo da un trasmettitore situato al Consortium nel 1997. Il progetto consiste nel mettere una regia, un set e un sistema di trasmissione a disposizione di chiunque voglia costruire una griglia di programma. È lo spettatore, di conseguenza, dandogli forma, che realizza l'opera le cui modalità sono state definite dall'artista. Interattività artista/spettatore, interattività spettatore/produttore. Nessuna immagine di *Mobil TV* è stata oggi rimontata perché, secondo Pierre Huyghe, "il tempo della televisione è quello della trasmissione" e "*Mobil TV* era un'opportunità per ridefinire e sperimentare alcuni modelli narrativi", per creare una "immagine che inventi un ritorno, una immagine ricollegata" con lo scopo di condividere qualcosa con lo spettatore/attore, condivisione che sarebbe la sola realtà dell'immagine. L'artista non produce l'opera ma crea le condizioni del legame: in questo caso, è un altro tipo di utopia che entra in gioco, ma non molto diversa da quella degli anni militanti.

Gli artisti sulla televisione (commenti critici e disintossicazione)

Un lavoro critico può condursi all'interno stesso della struttura della quale è oggetto, contro essa o completamente a lato, in una relativa autonomia di produzione e una libertà d'espressione legata allo statuto dell'artista occidentale classico. Negli anni '70, la televisione è generalmente percepita come il male assoluto in quanto organo della propaganda dei poteri reazionari, che poggia sulla società una cappa di piombo, che propone dei modelli di comportamento stereotipati e normativi, e un controllo verticale, dagli usi e costumi alle opinioni politiche: tutto ciò a beneficio di una società dei consumi sempre più incurante e arrogante. I poteri politici controllano la gran parte dei media, il commercio si occupa del resto. In questo contesto, il video appare come "il rimedio "naturale" a una televisione come pratica spontaneamente contraddittoria e differente (31)" e questo rimedio viene elaborato in laboratori di dissezione e d'analisi dei discorsi ideologici prodotti dalle immagini e dai suoni di questo "cattivo oggetto".

Utilizzando una cura "da cavallo" o dosaggi omeopatici, numerosi artisti di questo periodo resistono facendo un lavoro di fondo sull'utilizzo delle risorse linguistiche e simboliche della comunicazione mediatica. Sotto forma di nastri video autonomi o di performance spesso registrate, essi propongono agli spettatori forme di riappropriazione del controllo del senso dei messaggi distillati dalla televisione; così procede Richard Serra in *Television Delivers People* (1973): con un suono sdolcinato, musica d'ambiente da pochi spiccioli a battuta, un testo scorre sullo schermo, dall'alto verso il basso, lettere bianche su fondo blu, frasi ellittiche e slogan, per esempio "La TV libera la gente... la televisione commerciale produce telespettatori... tu paghi perché qualcun altro scelga al tuo posto... ecc."

L'obiettivo di *TV Fighter (Cam Era Plane)* di David Hall (1977) è lo stesso: montaggio d'immagini televisive rilavorate con movimenti di camera e zoom avanti; Hall confonde il punto di vista dell'aereo da guerra che spara sul bersaglio e il punto di vista della telecamera, fino a giungere a disegnare un bersaglio sul vetro del monitor. Egli scopre così la similitudine dei dispositivi e forse degli obiettivi, sottesi alla similitudine linguistica tra i gesti aggressivi delle armi da guerra e quelli della "guerra mediatica": mirare, sparare..., metafore ideologicamente non innocenti, che anticipano il modello corrente dei giochi video degli anni '90 a tendenza aggressivo/militaresca. Il suono, fatto d'esplosioni e di rumori di tiri di mortaio, accentua ulteriormente la violenza e la saturazione d'insieme.

Questa televisione fa paura e deve essere disinnescata, ed è quello che gli artisti degli anni '70 hanno iniziato a fare, con mezzi più o meno violenti; essa è un elemento della società e perciò deve essere considerata sotto un'angolazione sociale. "Potete dire una frase qualunque per la televisione?" domanda Douglas Davis alle persone della strada per il suo *Street Sentences*. In questo caso la televisione non è considerata come oggetto ma quasi come persona, in ogni caso come una istanza d'enunciazione.

Negli anni '80, questo lavoro critico basato sulla decostruzione dei codici o sulla noia come velocità di resistenza proseguirà con artisti come Antonio Muntadas, Martha Rosler, Dara Birnbaum, Klaus Vom Bruch, Jenny Holzer, Richard Kriesche, Johan Grimont, Claire Roudenko-Bertin, Joëlle de la Casinière, Fabrice Hybert, ... (vedi capitolo 6).

La televisione come paradigma del modernismo

Valutare le relazioni tra la televisione e gli artisti è anche valutare in che cosa l'una e gli altri, in quanto creatori di sistemi e di forme, hanno o non hanno saputo articolare (identificandole oppure opponendole) le loro logiche profonde. Il medium televisione non è un guscio informe pronto ad accogliere qualunque cosa, in qualunque modo. Ma ha capacità d'assorbimento quasi infinite: in altri termini, essa può parlare di tutto e mostrare qualunque cosa e in ciò è moderna come la vita contemporanea. Tuttavia, essa non può mostrarlo se non ordinato in griglie e programmi, cioè tagliato, inquadrato, formattato e segmentato in soggetti e in generi identificabili. Tutto vi è trattato allo stesso modo, e tutto coesiste, la sitcom e il dibattito politico, le valutazioni di borsa e la fiction cinematografica, il meteo e i documentari sugli animali, le tendenze della moda e i dibattiti in studio, l'arte video (raramente) e lo sport competitivo, il clip musicale e l'insero pubblicitario. E a questo punto le cose possono diventare molto confuse dal momento che le forme proprie alla televisione vengono improntate alle forme del collage e dell'assemblaggio "modernisti": l'effetto di zapping permanente che produce la televisione non è il risultato dell'invenzione del telecomando, bensì quest'ultimo è la conseguenza tecnica logica di un funzionamento strutturale.

La televisione fa anche coesistere l'eterogeneo (dei soggetti, dei discorsi, dei campi simbolici) in un quadro (lo schermo) e in una griglia (di programmi) invariabili. "Essa stessa, di un'ironia pandemica, inattuale e ansiogena, preacquisisce tutti gli interventi costruiti con i termini del modernismo. Essa è più all'avanguardia dell'avanguardia (32)". È così che la televisione ha saputo integrare molto presto delle forme di costruzione iniziate dal cinema o dalla musica sperimentale e che, molto presto, essa condurrà a proprio profitto, come la pubblicità ha sempre saputo fare, le proposte formali più audaci e le più azzardate dell'"arte video": liberate dal loro lato sovversivo o enigmatico, queste forme appariranno spente, raffreddate per la modificazione del contesto e del progetto economico del media. La televisione ha sempre maggiormente attinto dall'arte d'avanguardia che dal cinema, paradossalmente più eterogeneo della musica concreta, del lettrismo, dell'happening o dell'installazione.

Così posta, la questione dell'iscrizione di un lavoro d'artista alla televisione è completamente da riconsiderare. Il nucleo duro della televisione è l'industria dei programmi, i suoi strumenti sono l'effetto della presenza infinita e ammaliante, senza memoria e senza avvenire (Godard), e la sua velocità di propagazione che si abbatte su quella del desiderio consumistico. È dunque a queste essenze che gli artisti si riferiscono, sia opponendovi delle velocità lente, sia decostruendo maglia a maglia la griglia di programmi come noi la vediamo, sia denunciando i bersagli o spostandoli: l'economia della televisione non è che un affare di bersagli, bersaglio del visivo e bersaglio economico, dunque ideologico; anche nel suo più forte periodo "educativo", la televisione francese era, in maniera non dissimulata, nelle mani del potere politico.

Al contrario, il modello televisivo influenza fortemente gli artisti: in particolare coloro che utilizzano le immagini elettroniche, e soprattutto coloro che si affrancheranno da qualunque interrogativo critico nei confronti della televisione. Si può vedere, ad esempio, nella forma del clip impiegata da artisti come Pipilotti Rist, Doug Aitken e molti altri, una forma presa in prestito da una produzione formale contemporanea e popolare che permette facilmente di entrare in relazione con un pubblico di spettatori. Numerosi artisti realizzano, d'altra parte, dei clip commerciali.

La televisione pura presenza e pura illusione

La televisione come media ha lasciato (legato) al video qualche specificità di cui essa aveva fatto essenza per lungo tempo; la prima di queste specificità è la diretta (33), l'annuncio, la realtà, l'illusione della diretta. Perché la diretta è possibile in televisione? «Ciò che è "trasmesso" "in diretta" su un canale televisivo è prodotto prima di essere trasmesso; l'"immagine" non è una riproduzione fedele e integrale di quello che essa ritiene riprodurre». Essa è inquadrata, pensata, formattata, eventualmente censurata, ecc. Tuttavia, «Fin da allora noi sappiamo, "crediamo di sapere", semplicemente crediamo che la pretesa diretta sia possibile e che da un luogo all'altro del mondo si possano trasmettere immagini e suoni, il campo della percezione e dell'esperienza in generale ne viene profondamente trasformato» (34). La sensazione dell'attuale, del vivente, della saetta del tempo e dell'impossibile ritorno indietro organizza la percezione dello spettatore che osserva a distanza il punto del presente inquadrato dell'obiettivo della telecamera e che il dispositivo videografico riproduce punto per punto. Effetto di presenza, effetto di verità che la diretta rende stupefacente per la sua enorme prossimità temporale, senza tempo per una qualunque rappresentazione di un reale per definizione opaco, fa dire a Jean-Luc Godard, in un discorso che non appare troppo lontano da quello di Derrida, che... La televisione diffonde non produce. E, in fondo, è sempre la stessa immagine. Grossolanamente, è una fogna, la televisione, un tubo che trasporta segnali, il principale essendo quello di riempire i bisogni, direi il bisogno di desiderio della gente [...] La televisione fabbrica l'oblio, il cinema fabbrica ricordi (35).

Questo effetto di riempimento è divenuto un luogo comune della bulimia telespettatoriale, dal momento che essa sostituisce un effetto di reale a un reale di cui essa non può né vuole proporre una vera esperienza. Il video degli artisti con grande anticipo propone l'esperienza mancante a un pubblico affascinato da una interattività verificabile (l'arte ha spesso recuperato le rimanenze che la televisione non aveva potuto dirigere o integrare nel suo funzionamento). Nam June Paik, Allan Kaprow, Lynda Benglis, Ira Schneider e Robert Morris, in gallerie o in altre istituzioni, testano dispositivi per la diretta nei quali integrano anche il video, in relazione a performance ed azioni già ampiamente esplorate nel campo strettamente artistico. La tecnologia televisiva si pone al servizio di un'arte partecipativa che si consolida nell'esperienza della vita quotidiana.

Negli anni '60, la televisione ha capacità figurative mediocri: il bianco e nero e la bassa definizione dell'immagine non consentono che una rappresentazione parziale, grossolana e instabile del reale registrato; ciononostante, l'effetto di verità che essa produce è indiscutibile. Perciò non è la qualità mediocre dell'immagine che provoca questa credenza, ma altresì il dispositivo tecnico videografico della televisione: fin dall'inquadratura, ogni punto d'energia, corrispondente a un livello di luminosità, si iscrive nel tubo della telecamera e un punto equivalente in intensità e in posizione si forma sullo schermo terminale. Equivalenza e istantaneità all'informazione assicurano alla televisione il rendere conto, punto per punto, del reale in via di cambiamento. Questa garanzia di verità, di volta in volta, indotta dai dati ottici ed elettronici del medium, si estende al media per sdruciolamento semantico, così che è tutta la produzione televisiva che si vede attribuire questo valore di verità, questa "alta fedeltà" del medium/media in rapporto al reale, di cui l'espressione "visto alla televisione" è ancora il sintomo più caratteristico. La televisione come siero della verità. Si vede facilmente come ogni potere (36) possa trarre benefici da un tale dispositivo: diffondere la verità alla moltitudine. È contro questa egemonia mondiale (essenzialmente americana dagli anni '60 fino a metà degli anni '70) che la scuola di Francoforte si è eretta, cui hanno fatto seguito Marcuse e Baudrillard con il movimento progressista americano.

Contro queste illusioni di una verità univoca, diffusa da un potere centralizzato e normativo, i resistenti degli anni '60 si organizzano, confondendo, spesso senza discriminazione, i militanti d'estrema sinistra con le correnti libertarie degli artisti. Una nuova televisione è da inventare, essa stessa un'utopia tra le altre, piena di promesse democratiche. La nascita di un'epoca.

Quasi simultaneamente, un'altra avventura inizia in margine alla televisione. La Sony, mettendo sul mercato nel 1965 un'unità di registrazione leggera e a buon mercato, il Portapak, permette agli artisti di produrre immagini in

maniera più autonoma. Essi divengono completamente responsabili delle loro realizzazioni, dall'inquadratura alla postproduzione. Altri circuiti di diffusione devono essere inventati, dai luoghi d'arte ai festival specializzati, e altri modi espositivi devono essere sviluppati, oltrepassando spesso l'angusto formato dello schermo televisivo e il suo modo di trasmissione.

3. Video e cinema sperimentale

Differenze e ripetizioni

Questo film silenzioso è annunciato dal rumore della pellicola nel proiettore con i suoi piccoli caratteristici crepitii; appaiono poi, nel quadro luminoso, delle campiture di colore pulsante: rosso, grigio, bianco, viola...; esse si differenziano in zone orizzontali separate da una sfumatura che ricorda i passaggi di colore nella pittura di Rothko. L'immagine del bordo della pellicola entra allora nell'inquadratura a sinistra, ora le perforazioni abitualmente invisibili appaiono ai due lati e giochi d'illusione ottica e di velocità danno l'impressione dello scorrimento in senso contrario; le strisce di colore fuggono verso l'alto e verso il basso, rigature conducono lo sguardo mentre le linee orizzontali che separano i fotogrammi sembrano abbassarsi a metà del quadro. Esse rendono ancora più percettibile la pellicola filmica in quanto immagine reale.

Sottolineando ancor di più la materialità della pellicola, la fine del film è una variazione sulla celluloida che sta per fondere, con bolle e rigonfiamenti di calore, che alterano i fotogrammi fissi. Dalla pura materia colorata a tutto schermo dell'inizio, alle immagini della pellicola rifilata nella sua totalità, con le perforazioni e la sequenza dei fotogrammi, per finire con le esperienze di deterioramento film col calore, tutto ci ricorda che questo film è cinema: una lunga striscia di celluloida costituita da fotogrammi colorati che passano davanti all'apertura di un proiettore, a un ritmo di cui percepiamo le modificazioni grazie alla visibilità delle perforazioni. Questo film si può guardare anche come pittura: immobilità nella mobilità, percezione retinica e abisso del senso. Il film rifilato, rappresentato, si confronta con il film diretto, presentato nel rettangolo luminoso. Queste due modalità del film assicurano lo scarto propizio all'analisi che il titolo dell'opera annuncia. Le proprietà formali del film sono declinate in numerosi movimenti in cui ognuno respinge i limiti attribuiti ordinariamente al cinema: il flou, la decomposizione, l'arresto dello scorrimento della pellicola, la combustione, il colore come sottigliezza, l'accidente (il granello di sabbia nel meccanismo riga la pellicola), la pulsazione e gli strappi, il film filmato da se stesso... Le dimensioni plastiche e temporali di questo film distillano l'essenza poetica del dispositivo cinematografico.

Le immagini di un monitor desintonizzato sfilano saltellando dal basso dello schermo verso l'alto, mentre si sente il suono di un cucchiaino che percuote più o meno regolarmente una superficie; questo ticchettio sembra allinearsi sul ritmo dello scorrimento della barra di fine quadro che separa le immagini. Il suono ascoltato e lo scorrimento verticale delle immagini sembrano rappresentare, duplicandola e amplificandola, la scansione inerente l'immagine elettronica. Differenti eventi visivi si susseguono nello schermo lungo tutto il video: l'artista entra dalla finestra instabile del monitor, figura in primo piano, frammenti di tessuto marezzato, poi corpo disteso, corpo orientale; danza e nudità caratterizzano l'aspetto di questo corpo frammentato tanto per il quadro che per i salti convulsivi dello scorrimento, che pongono lo sguardo dello spettatore in una doppia frustrazione, di fronte al corpo e di fronte all'immagine.

Un'illusione ottica emana da questo dispositivo visivo che dà l'impressione che il suolo si sollevi da quando si perde il contatto con il contenuto dello schermo, come se lo spazio rappresentato "se ne andasse" realmente con l'immagine che lo raffigura. Il passaggio verticale espande la percezione non solamente all'interno dello schermo del monitor, ma anche allo spazio dell'ambiente. I movimenti del corpo si scontrano con quelli dello schermo, provocando una specie di aritmia visiva sensorialmente molto conturbante. Alla fine del video Joan Jonas rientra in

campo, ma questa volta viene a porsi di fronte al monitor che trasmette le immagini desintonizzate. A questo punto, il dispositivo di doppia ripresa si svela e l'immagine piena e stabile dell'artista, giocando in contrasto con i frammenti sfigurati del corpo trasmessi dal monitor in maniera piana, rivela la natura e gli effetti tecnologici della registrazione video.

Questo lavoro di Joan Jonas (USA, 1936) gioca sulle specificità strutturali del video e i loro effetti sulla percezione, come quello di Paul Sharits (USA, 1943-1993) gioca su quelli del cinema, ambedue appoggiandosi sulla deregolazione della meccanica/elettronica, e su una doppia ripresa (luogo dell'abisso) dell'immagine. Palpitazione del fotogramma cinematografico e pulsazione dello scorrimento video sono due figure cinestetiche singolari che definiscono la percezione che si può avere di ciascuna di queste tecniche. Questi due lavori sono stati realizzati nella stessa epoca e mostrano preoccupazioni molto simili, anche se la dimensione narcisistica e l'importanza del suono in Joan Jonas non trovano eco in *Analytical Studies n° 2: Unframed Line*. Questi due artisti, cineasta e videasta, hanno scelto il loro supporto, accostandolo al modo espositivo dell'installazione; in questo senso hanno partecipato al movimento definitivo che ha introdotto l'immagine in movimento nel campo delle arti plastiche, facendola uscire dai suoi contesti considerati naturali, la sala cinematografica e la fruizione televisiva. Struttura e specificità dei medium sono luoghi comuni delle ricerche formali di questo periodo dell'arte. Il cinema e il video giocano, in questo contesto, la stessa partitura.

La disputa dei supporti

"Il video è un capello sulla lingua del cinema", amava dire Serge Daney, facendo eco alla comparazione, di Jean-Luc Godard in *Sauve qui peut la vie*, della coppia cinema/video con quella di Caino e Abele: il cinema e il video hanno spesso avuto relazioni conflittuali o d'esclusione, con pretesti legati ai domini di competenza estetica ed economica. Così, per la vulgata, il video per molto tempo ha incarnato l'immagine del fratello degradato del cinema.

Può un supporto rimpiazzarne un altro? Può una tecnica sostituirsi a un'altra e per quale ragione? Può un cambiamento tecnico indurre un cambiamento nelle forme d'espressione e nella valutazione dei generi?

La storia ha lasciato numerose tecniche ai lati del cammino, tecniche obsolete si dice, sostituite da utensili, da macchine e da sistemi che hanno, talvolta, la qualità di essere nuovi prima di essere adeguati. L'invenzione di una tecnica, in sé, anticipa potenzialmente nuove forme di pensiero e di oggetti, reali o simbolici, quando non è essa stessa la concretizzazione di uno stato di idee e della sensibilità di un'epoca già rintracciabile nelle tecniche correnti: ad esempio, l'"inquadratura" del reale e l'interesse per i soggetti effimeri e cangianti sono caratteristiche del lavoro dei pittori "della vita moderna" e anticipano l'invenzione della fotografia nel XIX secolo, ma è la messa a punto tecnica del tubetto di colore in piombo che permette loro di dipingere sul motivo, vale a dire nella natura. Ogni invenzione produce schiere di profeti (tutto l'avvenire risiede nella nuova tecnica) e di nostalgici (tutta la purezza dei supporti antichi è "contaminata" dai nuovi), ed è spesso su questi terreni della purezza e della capacità tecnica ad essere in armonia col proprio tempo, che si sostiene la contesa dei supporti.

Nel campo dell'arte contemporanea e della sua cronaca, questo dibattito si è soprattutto manifestato a causa della reciproca ignoranza dei due settori: l'arte video sarebbe un genere autonomo generato dalla televisione, e la storia del cinema sperimentale sarebbe una storia autonoma che potrebbe specchiarsi esclusivamente nella storia del cinema industriale e commerciale. Nella pratica le cose non sono andate proprio così, e se si considera che il video è più presente nelle sale espositive del supporto cinematografico, le relazioni tra i due sono state, e frequentemente sono ancora, evidenti e necessarie.

Nel settore dell'arte e dal lato degli artisti, constatiamo che le prime ricerche in materia di video, condotte nel flusso degli anni '60 in particolare negli USA, sono contemporanee al periodo durante il quale l'invenzione e il mercato delle cineprese Super 8 esplodono e nel quale si assiste a un ritorno d'interesse per le immagini in movimento e le questioni cinematografiche, soprattutto quelle legate al tempo. Il cinema sperimentale, o di ricerca, o indipendente, o underground... conosce una nuova stagione e una vitalità particolarmente importante durante

questo decennio. In tal modo coesistono ricerche di punta su un medium completamente nuovo, e preoccupazioni di ordine cinematografico. Vi è, dunque, fin dall'inizio, una sinergia tra i differenti mezzi di fabbricare immagini temporali.

In effetti, questo decennio produce opere importanti nel cinema detto "sperimentale" e nel video, nonostante tutto, ancora balbuziente. Queste due tecniche, in molti punti simili, sono interrogate nel loro stesso funzionamento, nelle loro strutture profonde, nelle loro specificità, cioè in accordo estetico e concettuale perfetto con le indagini e le preoccupazioni dell'arte di questo periodo ancora influenzato dal modernismo e dalla specificità dei medium.

Ciononostante, numerosi artisti passeranno a cuor leggero dal cinema 16 mm o Super 8 al video, per evidenti ragioni d'economia e di praticità tecnica. È il caso, ad esempio, degli artisti Fluxus, di Andy Warhol, di Richard Serra, di Bruce Nauman, di Denis Oppenheim, di Takahiko Imura, eccetera. Per maggior facilità di diffusione, numerosi documenti di performance, girati su supporto filmico, saranno in seguito convertiti in video: alcune azioni di Chris Burden o degli azionisti viennesi oggi si possono vedere in video e ciò non provoca problemi morali o estetici particolari; talvolta, i passaggi da una tecnica all'altra possono rivelare l'evidenza. Questa apparente confusione di tecniche, alcune volte interpretata come indifferenza, merita d'essere esaminata più da vicino. Se è vero che non vi sono state dispute sui supporti propriamente detti nel campo delle arti figurative, come se ne è potuto avere nel settore del cinema commerciale e professionale (soprattutto nel film d'arte e d'essai e il cinema d'autore), sarebbe assolutamente scorretto dire che le pratiche videografiche hanno rimpiazzato in maniera generale le opere su supporto filmico. Numerosi artisti contemporanei propongono installazioni cinematografiche e molti proiettori Super 8 e 16 mm sono ancora presenti nei luoghi d'esposizione. Essendo stati esplorati i campi di competenza, dai movimenti formalisti degli anni '60, la libertà di passare da un supporto all'altro è cosa acquisita. Ora, il termine "immagine in movimento" spesso sostituisce la distinzione tra cinema o video che, per lungo tempo, ha distinto le manifestazioni specifiche dell'uno o dell'altro supporto. Questo assottigliamento corrisponde allo spostamento dei generi (l'effetto cinema tocca tutti i supporti) e trascina con sé i movimenti economici (le istituzioni artistiche producono, tra altri supporti, opere in cinema o video).

L'arte video non è nata dal nulla, si è costituita e determinata in rapporto e con un cinema degli artisti particolarmente fecondo, che ne aveva prefigurato alcune applicazioni e anticipato alcuni centri d'interesse: tutto ciò si conferma ancor oggi nel fatto che certi film girati in pellicola sono più "videografici" che cinematografici, vale a dire che spingono le possibilità tecniche del cinema verso ciò che più si può avvicinare all'estetica video. Steve McQueen, ad esempio, gira la maggioranza dei suoi "video" in 16 mm; ciononostante li diffonde in video ed è molto difficile, quasi impossibile, rendersi conto che in origine si trattava di un supporto filmico. Il supporto, dunque, è ben lontano, di per se stesso, dal creare un'estetica. Incontreremo questa problematica in seguito, con *Tango* di Zbigniew Rybczyński, sempre girato in pellicola.

Gli anni '60 sono avidi di esplorazioni di medium, di apparecchiature e di modi di pensare nuovi: il tempo, il corpo, l'azione, il reale, il processo, il paesaggio, la terra, l'ottica... vanno a definire aree di competenza al di fuori di ogni stile. L'Op art, la Body art, la Land art, la Video art, la Process art, ecc., disegnano campi tecnici, fisici o concettuali che non hanno più niente a vedere con gli stili che avevano permesso d'operare le classificazioni nell'arte precedente (il periodo degli -ismi del XIX secolo).

Dunque, è nelle stesse condizioni di spirito che gli artisti si accostano al cinema e al video, cioè in rapporto ai loro apparati, alle loro strutture e ai loro dati fenomenologici propri.

Il film è già iniziato?

Il film era effettivamente già iniziato da un po' quando il video entra in gioco. Il cinema delle avanguardie artistiche degli anni '20 aveva disegnato i contorni di un lavoro sul film al di fuori del commerciale, in relazione con le altre arti (la musica, la poesia, l'architettura...), e senza naturalismo, assumendo la parte astratta e strutturale della tecnica. I ritmi (il cinema come musica visiva), la luce, la proiezione simultanea d'immagine e di ombre, lo sfarfallio,

il cinetismo... sono forme che interessano artisti come Hans Richter, Viking Eggeling, Moholy-Nagy, Marcel Duchamp, Oscar Fischinger, Fernand Léger, i costruttivisti o i cineasti, tra cui Abel Gance ed Eisenstein, che hanno avuto un reale interesse esplorativo nei confronti del cinema come medium e come modo di costruzione simbolica. La tentazione e il metodo surrealista porteranno a considerare il cinema come poema, nel quale l'associazione di idee e di forme permette di estendere il campo della coscienza e di sondare le zone dell'immaginario prodotte dal sogno o da tutte le altre manifestazioni dell'inconscio.

Dopo questa collaborazione particolarmente ricca tra il cinema e le arti plastiche (più che tra cineasti ed artisti) ben poche ricerche comuni verranno realizzate. Sarà necessario attendere gli anni '60 affinché una nuova ondata d'interesse emerga negli artisti, in questo caso col rischio di partecipare a una reale riconfigurazione delle arti plastiche.

Qualche tempo prima, nel 1951, in seno al movimento Lettrista francese, Maurice Lemaître "dona" la performance cinematografica *Le film est déjà commencé?* Erede del Dada e del surrealismo più che delle avanguardie americane (1), con le quali non aveva relazioni, Maurice Lemaître propone un'opera d'arte totale. Evento che rimette in discussione lo spettacolo cinematografico e il suo fondamento, la proiezione, *Le film est déjà commencé?* conferma la facezia del titolo nel gioioso caos con cui è composto. Citazioni di film classici (Griffith), immagini di recupero, positivi, negativi, scritte, commenti fuori sincrono, osservazioni critiche su ciò che succede, allontanamento dello spettatore, immagini di grande sensualità e messa in discussione del piacere provato, interventi in sala e sullo schermo (2), inserimenti pornografici, frasi conclusive e slogan... compongono questa "deflagrazione filmica". Essa anticipa il film "espanso" che, una dozzina d'anni dopo, riconfigura il rapporto percettivo dello spettatore con l'immagine cinematografica e con le modalità del racconto, che sia d'ordine figurativo o astratto. La deriva situazionista, la glorificazione dell'istante presente e della presenza delle cose, aggiungeranno argomenti per un'arte risolutamente legata alla vita (3).

Fluxfilm: primo piano sulle durate, le procedure e le strutture

Il movimento Fluxus, in un certo modo, nella sua diffusione internazionale, riprende l'immagine della deflagrazione filmica cara a Maurice Lemaître: ma benché si fossero esplorate nuove maniere di presentare i film (accompagnati da musiche eseguite nei luoghi di proiezione, o da suoni di strada amplificati), è certamente il cinema nella sua struttura interna che viene indagato dagli artisti. Anche se George Maciunas (Lituania, 1938-USA 1978), figura faro di questa eterogenea comunità, qualificava "arte al metro" i fluxfilm presentati in loop, come ambienti murali simili a fogli dipinti, in cubi delimitati da lenzuoli bianchi (*Flux Film-Wallpaper*), rimane pur sempre che ognuno di loro presentava un'esperienza tecnica, estetica e concettuale singolare.

Il fluxfilm n° 1, *Zen for Film* (1962-1964), di Nam June Paik, primo della serie dei trentasette realizzati tra il 1962 e il 1970 (la maggior parte tra 1965 e 1966) e classificati da George Maciunas, consiste in una pellicola 16 mm di 8 minuti, vergine e trasparente, che passa e ripassa in un proiettore, registrando sul supporto tutte le tracce di deterioramento dovute allo sfregamento, all'esposizione alla polvere e alle altre manipolazioni legate all'apparecchio di proiezione. Il film, perciò, espone una durata la cui sola manifestazione è l'iscrizione delle alterazioni fisiche del supporto. Molto vicino agli allevamenti di polvere di Duchamp, fotografati da Man Ray, questa proposta di Nam June Paik declina, in un minimalismo molto orientale, le esperienze che egli conduce, parallelamente e senza gerarchia, sul segnale video.

Numerosi film vengono realizzati con una macchina scientifica capace di registrare 2000 immagini al secondo: Chieko Shiomi, Yoko Ono, Pieter Vanderbeek e Joe Jones producono così dei rallenti estremi che conferiscono all'immagine una ambiguità siderale, tra mobilità e immobilità, rendendo percettibile la natura impura del cinema, basata sull'illusione del movimento a partire dalle fotografie. Possiamo allora veramente cominciare a parlare, in senso ampio, di lavoro sulla struttura dell'apparecchio cinematografico. Tutte queste ricerche vengono raggruppate sotto l'etichetta, "comoda" per lo storico, di cinema strutturale (4), interessato a considerare la cadenza a 24

immagini al secondo solo un caso particolare di un apparecchio a variazione infinita, il cui più piccolo elemento è il fotogramma, la condizione la luce, e il meccanismo un'alternanza di luce e oscurità impercettibile nelle "normali" condizioni di proiezione. Queste speculazioni producono i *flicker films* (pulsazioni ottiche provocate da una successione di impulsi molto brevi d'informazione visiva), film basati sul battito dell'immagine dovuto all'alternanza di fotogrammi chiari e scuri: Robert Breer (USA 1926), *Image by Image* (1954), 10 secondi di film costituito da 240 fotogrammi diversi; Peter Kubelka (Austria, 1934), *Arnulf Rainer* (1958-1960), film commissionato da Arnulf Rainer che consiste in un'alternanza di fotogrammi bianchi e neri della durata di 6 minuti e 30. E, per ritornare a Fluxus, nei loro film Paul Sharits, George Landow e George Maciunas esplorano e confrontano i dati strutturali del linguaggio e del cinema.

Un esempio per tutti, *Word Movie* (1966) di Paul Sharits miscela sulla colonna sonora una voce femminile e una voce maschile che enunciano, parola per parola e in alternanza, un testo descrivente un'azione tecnica per l'uno, un testo esplicativo del funzionamento celebrale per l'altro. L'immagine, per tutto il tempo e senza effetti d'illustrazione, presenta parole le une dopo le altre, il cui solo elemento comune è una lettera attorno alla quale sembrano costruirsi un'infinità d'altre parole (un po' sul modello delle parole crociate): queste parole sfilano a grande velocità (una parola per fotogramma) e il loro concatenamento configura un testo che può essere estratto dall'insieme con uno sforzo, da parte dello spettatore, d'attenzione, di memorizzazione e di separazione delle informazioni. Quest'ultimo, lungi dall'essere passivo, deve coinvolgersi e mobilitare tutto il suo spirito per costruire delle rappresentazioni durante lo svolgimento rapido dell'immagine e del suono.

Gioco d'apparizione e di sparizione in Chieko Shiomi (Giappone, 1938), ad esempio, che in *Disappearing Music for Face* (1966), riprende in primissimo piano, con la cinepresa a 2000 fotogrammi al secondo, la bocca sorridente di Yoko Ono. Proiettata a velocità normale, questa espressione furtiva diviene la lenta disgregazione di un sorriso verso il suo dissolvimento. O ancora Peter Kennedy (Australia, 1945) e Mike Parr che, in *Fluxus n° 37* (1970), mostrano un uomo, inquadrato alle spalle, che applica sull'obiettivo delle strisce di film trasparenti della dimensione dell'inquadratura; in realtà è l'effetto che si percepisce, dal momento che un vetro è preposto all'obiettivo della cinepresa. La sovrapposizione delle strisce rende opaca la visibilità della figura che sfuma nell'indefinito.

A questi pochi esempi, potremmo aggiungere, a margine delle produzioni Fluxus, *La pluie (projet pour un texte)* del 1969, di Marcel Broodthaers (Belgio, 1925-1976): un uomo cerca di scrivere con l'inchiostro su carta sotto un acquazzone; man mano che il testo viene scritto, le parole si dissolvono nell'acqua che cade dal cielo. Questo piccolo film di 2 minuti, proiettato in loop poiché non è che un momento d'ironica eternità, firma la coesistenza tra la scrittura e la sua scomparsa sotto forma di un testo impossibile.

Tutti questi film, realizzati in pellicola, analizzano elementi legati alla scomparsa attraverso strumenti tecnici (cinepresa speciale) e scenografici (gli schermi o la pioggia) e anticipano, in un certo senso, ciò che ossessionerà l'immagine elettronica e il video sperimentale (5) degli esordi.

L'immagine del mondo duplica il mondo. Il cinema di Andy Warhol

"Appena chiudi gli occhi, l'avventura del sonno comincia" (6). Il cinema è sempre stato legato al sonno a causa della propizia oscurità che il suo dispositivo richiede. Dalla definizione ottica della camera oscura fino a quella della sala di proiezione, altra camera nera dove i corpi sonnacchianti assistono ad un sogno ad occhi aperti, l'oscurità condiziona la visibilità dell'immagine. Chi non si è assopito in una sala cinematografica? Il sonno elemento strutturale del cinema? Il cinema a rischio di sonnolenza e sonnambulismo.

Forse è proprio questo che Andy Warhol (USA, 1928-1987) dimostra, o piuttosto mostra, con le sue immagini del dormiente John Giorno in *Sleep* (1963), cui la leggenda dice, ma questo genere d'esperienza non può che produrre leggende, che si tratta di un'inquadratura fissa di sei ore "su" un uomo che dorme. La sinossi del film corrisponde a questa leggenda ma, in effetti, tecnicamente, il film è costituito da sei inquadrature corrispondenti alla durata di

una bobina di tre minuti; queste inquadrature sono chiuse ad anello, montate, talvolta moltiplicandone le immagini, in maniera tale che la durata approssimativa di una notte di sonno sia rispettata, e che la visione del film sia assimilabile all'esperienza di una notte analoga per un ipotetico spettatore. Immagine permanente, immagine sempre presente, esatto doppio del mondo, non solo nella sua apparenza ottica ma anche nella sua durata. *Sleep*, sei ore nella sua versione più lunga, e ancor più *Empire* (1964), otto ore di inquadratura fissa dell'Empire State Building a New York, sono film dalla durata estrema e non una durata estesa dalla macchina, un rallenti alla Fluxus, ma una durata esattamente sovrapponibile al tempo reale, istante nella sua assenza di affetto e di dramma: una durata ricalcata su una realtà a prima vista senza obiettivo, senza localizzazione, senza intenzione. Ecco perché possiamo dire, letteralmente, che questo cinema duplica il mondo. Così, vale la pena di guardare in extenso: guardare il mondo come si guarda un film? Si può sperimentare questo cinema nella sua durata?

Cinema da frequentare, da guardare con la coda dell'occhio, distrattamente, da commentare, da mettere alla prova del tempo dello spettatore, visitatore, osservatore... passante. La percezione del tempo e delle sue durate rivela la più soggettiva delle relatività. Intorno a questo concetto, nel XX secolo, il cinema ha costruito il suo interesse, e particolarmente il cinema del dopoguerra. Il video prolungherà l'indagine su questo interrogativo così come la figura del dormiente continuerà a servire da intermediario tra le permanenze oggettive e le permanenze soggettive della coscienza e della memoria. Possiamo vedere il prolungamento di *Sleep*, ad esempio, in *The Sleepers* (1992) e in altre rappresentazioni di dormienti in Bill Viola.

Trovare equivalenze delle persistenze del mondo con la registrazione non-stop delle sue apparenze attraverso le immagini analogiche del cinema, in una certa maniera, era prefigurare il macchinario videografico che dà in diretta e in continuo un'altra immagine analogica del mondo. L'immagine video può essere nubile (mentre *Sleep* è ancora un'immagine "ostentata" dello sguardo che desidera un corpo), senza operatore, cioè senza sguardo e senza corpo, e necessita almeno, o tutto al più, di un collegamento a una sorgente d'energia.

L'immagine del mondo viene realizzata al di fuori dello sguardo

La nozione di programmazione nell'arte è stata sviluppata durante gli anni '50, in particolare intorno alla performance e ad attività temporali (musica, danza, teatro). Michael Snow (Canada, 1929) realizza delle registrazioni programmate di immagini cinematografiche senza sguardo o, per lo meno, con uno sguardo non localizzato, non solidale con la macchina da presa.

La Région Centrale (1970-1971) consiste, per la durata di 3 ore, in immagini in movimento catturate da una cinepresa posta all'estremità di un braccio articolabile in tutte le direzioni, una sorta di Louma (7) primitiva, gru leggera interamente automatizzata che funziona senza operatore, immagini di un paesaggio montagnoso e desertico del nord del Canada. La cinepresa è programmata da un computer, i movimenti calcolati; non vi è operatore al momento dell'inquadratura, l'apparecchio è autonomo. Il film presenta numerose sequenze, ognuna costituita da un piano-sequenza rispondente a un programma cinestetico particolare. Le sequenze sono separate tra loro da un "cartone", barrato da una croce, che insiste sulla materialità della superficie dello schermo. Il paesaggio vi appare in grande sconvolgimento: la linea dell'orizzonte, limite tra terra e cielo ma anche tra alto e basso, vicino e lontano, l'orizzontale, passa per tutti gli stati intermediari attraverso la verticale per giungere, infine, a rovesciarsi, con il cielo in basso e la terra in alto, come sotto l'effetto di una gravità di grande attualità. Dopo le prime uscite dei cosmonauti nello spazio nel 1962, infatti, la televisione ritrasmette nel 1969 le immagini di Neil Armstrong che poggia il piede sulla luna: immagini "fissate" dell'evento permettono di vedere un corpo dalla mobilità rallentata che sembra fluttuare in uno spazio denso. Queste immagini hanno colpito l'immaginazione e cristallizzato una rappresentazione del visibile normalmente legata a una perdita d'equilibrio di tipo clinico o a uno stato d'ebbrezza. Ne *La Région Centrale* il corpo non è rappresentato fisicamente ma il paesaggio testimonia di un punto di vista strano e nuovo.

Le condizioni di ricezione di questo film sono quelle del dispositivo cinematografico classico, vale a dire che lo spettatore è seduto nell'oscurità, lo sguardo e l'ascolto focalizzati sullo schermo; è collocato nel punto di vista della cinepresa, il suo posto è stabilito come lo è sempre stato nella prospettiva centrale classica. Ora la percezione delle immagini non è unitaria; lo spettatore fa l'esperienza della disgiunzione tra lui e ciò che vede, come se il suo sguardo avesse abbandonato il corpo per adottare un punto di vista a volo d'Icaro ed elaborato una rappresentazione panottica del mondo. L'occhio meccanico della cinepresa non corrisponde al suo sguardo, non vi è possibile identificazione poiché l'occhio meccanico non è soggetto di dimostrazione, attraverso l'obiettivo non addita qualcosa a qualcuno. Perché vi sia aderenza, adesione, tra uno sguardo e un altro, è necessario che vi sia sguardo, cioè intenzione, vale a dire presenza di un soggetto.

Il soggetto ne *La Région Centrale* occupa un posto vuoto, è un "buco nero" che, come suggerisce Thierry de Duve (8), inghiotte ogni cosa intorno senza coscienza, perché l'occhio meccanico vede tutto fuorché se stesso (la sola manifestazione di realtà dell'apparecchio è l'ombra della macchina che si vede al suolo ad un certo punto), non è riflessivo. Ma quando l'occhio è disincarnato e non riflessivo, lo spirito, da parte sua, è incarnato e riflessivo. Il risultato, sottolinea Thierry de Duve, è "uno spazio meno qui" e "un tempo meno ora". Con *La Région Centrale*, "io non abito mai il qui ed ora, ed essi neanche mi abitano". Il visuale si stacca dalla visione (come l'occhio si è staccato dall'oculare della cinepresa per collegarsi allo schermo di controllo), l'immagine si strumentalizza a vantaggio di una sorveglianza generalizzata delle cose nella loro visibilità. Il soggetto umano svanisce in un regime speculare totalizzante nel quale il visibile non testimonia più della presenza dell'uomo. Nel film di Michael Snow, dove lo spazio registrato assomiglia all'idea che ci si può fare di un paesaggio pre-umano, sembra addirittura preesistere: un paesaggio nel quale alcuna traccia dell'intervento dell'uomo è rilevabile, un paesaggio lunare, minerale e inabitabile.

In *Wavelength (Lunghezza d'onda)*, realizzato nel 1967, l'artista canadese aveva già esplorato un movimento di macchina da presa programmato, di 45 minuti, uno zoom avanti estremamente lento in uno studio di Vancouver, che abbracciava la totalità dello spazio all'inizio, e che terminava inquadrando una fotografia formato cartolina, appesa sul muro di fronte in asse con l'inquadratura; la cartolina mostra la superficie del mare increspata da piccole onde. Questo genere d'esperienza, al di fuori della rappresentazione del tempo che essa manifesta in modo magistrale, lo zoom (9) avanti come metafora della freccia del tempo e come restringimento ineluttabile del campo visivo, il film come esperienza del tempo, l'immagine-tempo cara a Gilles Deleuze, allo stesso modo prefigura i sistemi di sorveglianza elettronica che sono divenuti il luogo comune del controllo delle società contemporanee.

Poco tempo prima, Fritz Lang, nel suo ultimo film *Die tausend Augen des Dr Mabuse (Il diabolico Dottor Mabuse)*, (1960), aveva rappresentato un hotel stracolmo di telecamere collegate a una regia di controllo, apparecchiatura di sorveglianza realizzata a partire da un progetto preparato per la Gestapo. Egli anticipa in pieno uno degli usi della nuova tecnologia elettronica (10).

Nel campo dell'arte, la diretta a circuito chiuso e gli apparecchi di registrazione in tempo reale costruiscono la maggior parte delle pratiche video degli anni '70 e '80. In tal modo, è all'interno della storia di un supporto e di una tecnica, il cinema, legato fin dall'inizio ad una certa concezione del soggetto, dello sguardo e della visibilità, che si anticipa ciò che sarà fondamentale per un altro: la separazione del soggetto e del suo sguardo in video (11), ciò che, allo stesso tempo, costruisce una nuova configurazione della visibilità, e un nuovo soggetto della ricezione. Come nell'analisi di Jonathan Crary, di seguito a Michel Foucault, gli apparecchi ottici implicano un osservatore controllato nei suoi gesti, movimenti e possibilità percettive. Essi sono destinati a "governare l'attenzione, a imporre una certa omogeneità e delle procedure antinomadi capaci di stabilizzare l'osservatore, di isolarlo grazie ad una suddivisione e a un inquadramento dove l'individuo è ridotto come forza politica" (12).

Questi pochi esempi tentano semplicemente d'indicare a quale punto, non soltanto non si possano dissociare le due tecniche isolandole nelle loro specificità, ciononostante concrete, ma anche come un artista possa anticipare attraverso una tecnica, ciò che sarà la caratteristica di un'altra in gestazione e in divenire, tanto da un punto di vista formale che concettuale. Se è inconfutabile che "l'effetto cinema" abbia attraversato la fotografia e il video

degli anni '80, ampliato negli ultimi anni del XX secolo dal rapporto mobilità/immobilità, e che "l'effetto video" attraversa il cinema degli anni '90, è più complesso recuperare le influenze profonde, necessarie o facoltative, che le due tecniche hanno avuto, una in rapporto all'altra, all'origine della loro coabitazione nel campo delle arti figurative.

Il cinema e il video: questione di genere? Similitudini e differenze

Molti argomenti possono essere rubricati, senza ambiguità, nel capitolo delle similitudini: nei due casi, abbiamo fabbricazione d'immagine analogica in movimento grazie ad un'apparecchiatura monoculare condizionata da intensità luminose. La registrazione e la restituzione dell'immagine avvengono in due tempi: codifica e decodifica. Le immagini appaiono su schermi e, nei due casi, sono evanescenti (non hanno materialità fisica durevole nella loro apparizione schermica), possono essere accompagnate da suono in sincrono. Esse rispondono alle stesse leggi ottiche e agli stessi sistemi di rappresentazione (inquadratura, profondità di campo, in campo/fuori campo, nettezza/evanescenza) e possono produrre lo stesso tipo di figure (montaggio, ritmo, raccordo, assi, angoli... possono essere articolate nel medesimo modo). In tutti questi elementi tecnici, il cinema e il video sono così simili da essere utilizzati dagli artisti in maniera intercambiabile, per esempio, a fine documentaristico: conservazione delle tracce di una performance, cattura del reale, testimonianza... Ma ben presto, in questi anni di esplorazione sui medium e sulle apparecchiature, vengono sfruttate le differenze, le singolarità e le specificità, così da liberare nuovi territori ad identità tra loro spesso incompatibili ma negoziabili.

Chimica del cinema contro elettronica del video, ritardo di visibilità dell'uno contro immediatezza dell'altro: soddisfazione immediata in video e attesa nel cinema, visibilità dell'immagine sulla pellicola e opacità del nastro magnetico, discontinuità della meccanica cinematografica e continuità del segnale video, fotografia (arresto dell'immagine) e scansione (di un'immagine continua), precisione dell'informazione dell'emulsione e rozzezza del pixel video: la qualità dell'immagine video è evoluta molto: bassissima all'inizio, unicamente in bianco e nero, definizione molto bassa, con effetti di persistenza... essa è rimasta per molto tempo incomparabile col cinema che, anche nel piccolo formato (8 o 9 mm.), ha una definizione ben superiore; fragilità del film esposto in una macchina aperta (il proiettore, il banco di montaggio, l'avvolgitrice) e la resistenza di un nastro video velocemente chiuso in scatola e inghiottito da apparecchi chiusi (il videoregistratore e la camcorder), breve durata delle pellicole cinematografiche e lunghezza dei nastri video, proiezione del cinema e trasmissione del video...: tutti questi scarti, queste differenze si concretizzano nella maniera in cui lo spettatore si trova diversamente implicato nei due casi. Incluso nel dispositivo di proiezione nel caso del cinema, ne è escluso nel caso del video e della sua apparecchiatura televisiva.

Contrariamente al video, nell'apparecchiatura cinematografica vi è una separazione che è contraddistinta dalla distanza fisica tra la pellicola, che supporta le immagini fotografiche fisse, posta nel proiettore, e il film come appare proiettato sullo schermo, risultato della combinazione luce/movimento; è in questa distanza e in questa separazione che si trova lo spettatore e che si istituisce la nozione di filmico che Thierry Kuntzel pone al centro del suo lavoro d'analisi (13). Questo spazio aperto, attraversato dalla luce del proiettore, è il luogo dell'impossibile visibilità simultanea dei due termini del cinema, la pellicola e la proiezione; in questo esso rinvia alla figura del campo e del controcampo, quale risposta formale non circondabile del cinema in rapporto alla propria incapacità di mostrare, contemporaneamente, il davanti e il dietro delle cose.

L'immagine del cinema classico richiama sempre il suo controcampo, il suo complemento, la sua metà assente; essa ha altresì necessità del montaggio che si attua per taglio netto e collisione diretta delle immagini. L'apparecchiatura videografica risponde a questo schema con una solidarietà tra il segnale (l'informazione che struttura l'immagine) e lo schermo di trasmissione: simultaneità della ricezione e della trasmissione. Se vi è montaggio, sarà fatto in diretta attraverso l'intermediazione di una regia, a condizione di disporre di una batteria di telecamere. Se no, le transizioni o le metamorfosi si faranno sotto forma di dissolvenze, di dissoluzioni (14) e di

composizioni d'immagini che frammentano la superficie dello schermo. Immagini multiple, intarsi, sovrimpressioni in video realizzano il sogno di Méliès e di Abel Gance: quest'ultimo aveva lavorato ad un sistema di accumulo d'immagini con il suo Electronigraph che anticipava il chroma key, sistema che permette di sovrapporre un personaggio ad una scenografia ripresa separatamente.

Tutte queste particolarità tecniche e le loro conseguenze sul piano dell'estetica sono qui citate molto velocemente perché saranno sviluppate, per ciò che concerne il video, lungo tutto il percorso successivo.

Apparecchiature e proiezione: le modalità d'inclusione dello spettatore

La performance/installazione di Antony McCall (Gran Bretagna, 1946), *Line Describing a Cone*, 1973, apre correttamente questa domanda sulla scissione cinematografica e, rendendo tangibile lo spazio nel quale è presente lo spettatore e il fascio di luce, propone un perfetto esempio di quella pratica di cinema d'esposizione o cinema esteso che ha nutrito l'esplorazione strutturale degli anni '60 e '70, e che ha permesso al cinema di spostarsi dalle sale specializzate verso il contesto delle arti figurative. Qualificato come film-solido-luce dal suo autore, *Line Describing a Cone* consiste, grazie alla presenza di fumogeni, nella materializzazione del fascio luminoso, che descrive la forma di un cerchio, emesso dal proiettore: "All'inizio, il film si presenta come un semplice raggio di luce bianca, quindi si forma una striscia luminosa, che, poco a poco durante 30 minuti, traccia un cono scintillante" (15). In tal modo l'attenzione dello spettatore si sposta dallo schermo (in effetti muro obbligato dell'ambiente dove si svolge la performance) verso lo spazio centrale, quello stesso ove si opera la metamorfosi del film in immagine luminosa, spazio a tre dimensioni il cui spessore diviene visivamente palpabile. Questa "dimostrazione" della proiezione come condizione strutturante del cinema viene esplorata da numerosi artisti di questo periodo e contribuisce a riconfigurare il campo delle arti figurative (16). Lo spazio di proiezione, poco a poco, si ridefinisce come spazio dinamico, tattile, modificabile nel quale l'artista immagina e verifica uno spettatore rimosso dal suo sedile, invitato alla mobilità e alla presa di posizione nel senso spaziale del termine.

Facendo eco ai progetti di Moholy-Nagy degli anni '30, *Modulatore spazio luce*, ma anche alle proiezioni sulle nuvole o su schermi gassosi, ottenuti grazie a potenti proiettori, è ancora una volta dal versante delle attività letteriste e delle loro impertinenze che queste esperienze vengono riattivate: Gil J. Wolman (Francia, 1929-1995) proietta il suo film *L'anticoncept* (1951), su un pallone sonda in latex, sfera sulla quale appare l'immagine del filamento della lampada del proiettore. Capovolgimento dell'apparecchiatura di visione, è tutto il cinema in quanto spettacolo che viene spiazzato a favore di una implicazione fisica e concettuale dell'osservatore che partecipa, ormai, all'esistenza dell'opera.

La proiezione d'immagini fisse o in movimento in spazi aperti, su schermi multipli, collegate ad altre forme d'espressione, la danza, il suono, la luce, la poesia, ecc., è integrata alla pratica dell'happening che si diffonde negli USA e in Europa alla fine degli anni '50 e durante il decennio successivo. Robert Whitman, in *Shower* (1963), ad esempio, proietta l'immagine di una donna che fa la doccia su una vera cabina per doccia in funzione; in questi anni egli proverà ogni sorta di materiali che possano servire da schermo. La descrizione e l'analisi di questi fenomeni sono riportate nell'opera di Gene Youngblood *Expanded Cinema* (1970). Da Allan Kaprow a Stan Vanderbeek, è tutta la scuola del Black Mountain College negli Stati Uniti che darà nuova vita alle modalità di presentazione delle immagini. Stan Vanderbeek, ad esempio, registra le performance e gli happenings di Allan Kaprow, collabora con ballerini come Merce Cunningham e Yvonne Rainer, e contemporaneamente costruisce il *Movie-Drome*, teatro a cupola che egli costruisce nel suo studio e nel quale, grazie a numerosi proiettori mobili, realizza eventi cinematografici. Non appena ne avrà disponibilità, Stan Vanderbeek integrerà immagini elettroniche (riportate su supporto filmico) e, in seguito, computer nelle proprie installazioni.

Possiamo riscontrare, nel corso degli ultimi decenni, una costante preoccupazione per la ricerca di nuove forme, e la sperimentazione di materiali insoliti che possano servire da schermi di proiezione: a titolo d'esempio, segnaliamo la proiezione del film *Chevelure*, di Bernard Roué nel giugno 1982, su schermo d'acqua creato dalle lance dei pompieri.

O ancora lo schermo fantasma incontenibile di *Pitch* (Christophe Cardoen, Francia, 1966) concepito per l'improbabile proiezione di un film di Patrick Bocanowski, *Installation*, nel 1997 al Fresnoy: lo schermo sorgeva dall'oscurità, mosso da bracci articolati che si agitavano in maniera destrutturata nello spazio, fornendo così una dimensione espressiva al tessuto bianco.

All'epoca, questa nuova concezione della proiezione, luminosa, cinetica, foto-cinematografica, non ha immediatamente coinvolto le pratiche videografiche ed è stato necessario attendere l'invenzione e la diffusione sul mercato del videoproiettore (fine 1970, inizio anni '80) affinché l'immagine video fosse resa nomade e acquistasse ampiezza (nelle dimensioni e formati); tuttavia, i monitor e gli apparecchi televisivi, che trasmettono immagini, velocemente integrati nelle installazioni, hanno contribuito allo spostamento delle immagini e alla messa in disponibilità di una ricezione "partecipativa".

Espansione del campo dell'opera ed espansione del margine di manovra dello spettatore: ecco i due termini che, annunciati dalle avanguardie degli anni Venti, vedono la loro sintassi modificarsi radicalmente al contatto degli strutturalismi destrutturati degli anni Sessanta e degli adepti dell'arte d'azione. Il film e l'elettronica sono i maggiori ingredienti di questa "cucina" artistica costretta ormai a saziare i più esigenti appetiti di mobilità. Il cinema si è espanso esponendosi nello spazio ed aprendosi ad altre forme d'arte; questo generale movimento troverà un ritorno d'interesse negli anni '90, quando si assisterà alla consacrazione delle immagini in movimento nei luoghi d'esposizione. Questo fenomeno ha conseguenze importanti sulla ricezione e, come correttamente dice Jean-Christophe Royoux: "Ciò che è in gioco, non è comprendere quanto nell'arte contemporanea le immagini si animino, anche quanto si tratti di immagini filmiche, ma al contrario ciò che significa e come si manifesti il ribaltamento del mobile nell'immobile; è il passaggio del cinema alla mostra che bisogna indagare e, all'interno di ciò, la ricostruzione delle maniere multiple, di un'esperienza indissociabile dalla costruzione dello spazio dello spettatore" (17).

Tra mobilità e immobilità, trasparenza e opacità: i ribaltamenti

Il cinema ha inventato, sul modello della camera oscura, la proiezione e l'immobilità dello spettatore che guarda un'immagine piena, monoculare e focalizzante; in seguito ha inventato apparecchiature nelle quali l'immagine è meno intera, frammentata, simultanea (Abel Gance), la simultaneità ha abbandonato la frontalità e gli schermi si sono dispersi nello spazio; infine il cinema ha cercato di rendere un'altra esperienza della visione, più interiore, che fa riferimento ad altre informazioni sensoriali (Stan Brakhage), e ha anche formalizzato la sospensione, questa nozione che riguarda tanto il meccanismo del cinema quanto la sua economia temporale.

Il rapporto dello spettatore con l'immagine in movimento si pone sempre sulla linea che separa mobilità e immobilità; le ricerche delle avanguardie degli anni '60 hanno posto al fondo della loro operatività la plasticità del tempo e questa paradossale figura del movimento immobile e dell'arresto in movimento. Nel cinema, l'immobilità della fotografia (il fotogramma) e l'arresto del film nel proiettore, quando questo stesso fotogramma si ferma davanti all'apertura, per essere attraversato dalla luce della lampada, sono negati alla percezione dello spettatore immobile al proprio posto, per effetto dell'illusione ottica. Il cinema sperimentale cerca, come abbiamo visto, di spostare le regole del gioco e svelare le illusioni: mobilità dello spettatore e percezione del fotogramma.

In video, la mobilità strutturale dell'immagine elettronica sotto forma di scansione (18) fa sì che l'immobilità non sembri essere una qualità operante in questo tipo d'immagine, anche se in video "l'immagine salta", come dimostra Joan Jonas in *Vertical Roll*, o se "slitta" come una ruota di automobile impantanata. Quanto allo spettatore, simile al telespettatore, non sembra a priori assegnato ad una residenza obbligata come lo spettatore del cinema; in tutti i casi, non è decondizionato sensorialmente (piazzato nel buio, su una poltrona da cui non si muove). Non di meno, esiste un rapporto con l'immobilità tra l'osservatore e lo schermo elettronico: essendo quest'ultimo di piccole dimensioni rispetto all'ambiente, il telespettatore è obbligato a fare uno sforzo di focalizzazione tale che, in una certa maniera, questo sforzo richiede l'attenzione di tutto il suo corpo, in qualche modo, contratto durante il tempo

dell'osservazione. Questa contrazione che si rifà più all'immobilismo che all'immobilità, partecipa dell'effetto generale di fascinazione prodotta dall'immagine elettronica e dal suo scintillio. Catturare l'attenzione e lo spirito, tenere lo spettatore sulla punta del fascio elettronico, è un po' come paralizzarlo momentaneamente.

E, in un certo senso, quando il cinema degli artisti figurativi aveva fatto di tutto per rendere la sua libertà di movimento allo spettatore, il video degli artisti figurativi cercava di fissare l'attenzione dello spettatore deambulante nelle sale espositive. Ancora oggi è un problema con il quale si confrontano gli artisti e le istituzioni che espongono questo genere di opere.

Un solo sguardo, un solo colpo d'occhio non possono più cogliere la totalità del mondo: il fantasma della sorveglianza panoptica è distrutto dall'idea di ritorno, sperimentata e resa valida dalle pratiche performative, dal cinema d'esposizione e d'installazione, che includono immagini in movimento. Non soltanto lo spettatore deve voltarsi per vedere cosa c'è dietro di lui, ma deve anche fare il giro, girare intorno (l'immagine di una donna nuda, di schiena, serigrafata sulla tenda trasparente spinge lo spettatore di Michael Snow ad andare a vedere cosa c'è dietro...), verificare gli effetti della proiezione e della retroproiezione, fare l'esperienza di risalire nel tempo o dell'inquadratura rovesciata.

L'apparecchiatura cinematografica rimane basata sulla trasparenza: trasparenza della pellicola, trasparenza del proiettore, trasparenza dell'immagine proiettata sullo schermo, ma anche trasparenza dell'inquadratura. L'immagine cinematografica è l'erede della finestra aperta sul mondo, come il Rinascimento italiano aveva definito il quadro costruito secondo le nuove regole della rappresentazione prospettica. I codici del montaggio classico, allo stesso modo, poggiano sulla nozione di trasparenza, vale a dire che i raccordi, i passaggi da un piano ad un altro, formalmente, non devono essere percepiti dagli spettatori. L'immagine non deve essere acquisita nella sua qualità superficiale, né i raccordi come il collage artificiale di due parti eterogenee. In altri termini, l'immagine deve cancellare le proprie caratteristiche materiali per poter render conto della realtà (o dell'effetto di realtà) alla quale vuole assomigliare il più possibile. Nella codifica effettuata dall'industria dello spettacolo, la profondità e la continuità spazio-temporale costituiscono le garanzie della fiction cinematografica.

Per contro, il video si afferma grazie alla frontalità e all'opacità. Nessuna illusione di profondità, poca fiction. L'immagine video non è attraversata dal fascio di luce, essa è bombardata da un fascio di elettroni su una superficie fosforescente: essa non apre su niente che non sia se stessa, ma copre sempre un'altra immagine che è dietro di lei e non fuori campo. Lo sguardo scivola sulla superficie di un'immagine che non "si cancella più per far passare la visione dell'artista [...] al contrario, essa ingerisce, assorbe le categorie metafisiche della profondità [...]" (19). Dalla struttura all'apparenza, dalle fenomenologia alle categorie metafisiche, si vede chiaramente che i modi della rappresentazione non sono gli stessi nel cinema e nel video, nonostante la loro forte somiglianza.

I cambiamenti di velocità al cinema e nel video

Ventiquattro immagini al secondo nel cinema contro venticinque nel video: a partire da questa immagine in più, legata a questioni tecniche (in Europa, la frequenza della corrente elettrica è 50 Mhz, divisa per due scansioni successive per immagine, è uguale a 25), a causa di questa immagine di troppo in rapporto al cinema, divengono possibili tutti sfalsamenti, i ritardi e gli anticipi, e ogni tipo di irregolarizzazione temporale (20). La storia della tecnica cinematografica descrive i cambiamenti di velocità di registrazione e di proiezione: all'inizio le velocità sono aleatorie perché legate alla rapidità e alla regolarità della mano dell'operatore, tuttavia la cadenza di 16 o 18 fotogrammi al secondo è necessaria poiché, al di qua, effetti di sfarfallamento apparirebbero in fase di proiezione. Nel periodo del muto viene applicata la norma approssimativa della cadenza da 14 a 20 immagini al secondo, che si fissa a 24 immagini al secondo con l'arrivo del cinema sonoro, che necessita di uno scorrimento più rapido. Il cinema si è misurato con velocità estreme modificando la velocità di cattura: effetti di rallentamento derivati da riprese accelerate, effetti di accelerazioni a partire da riprese al rallenti o utilizzazione del passo uno. Riavvolgendo il film, ci si è anche resi conto che si poteva risalire il tempo e rifare la storia. I fratelli Lumière proiettano un film

che mostra la distruzione di un muro, quindi, al contrario, il muro si ricostruisce autonomamente sotto l'occhio stupito degli spettatori dell'epoca. Anche la macchina del tempo era stata inventata. Daniel Spoerri (Romania, 1930) nel 1968 realizza un film, *Resurrezione*, che ritraccia con ironia e humor il tragitto di una bistecca ma all'inverso, dal suo stato di escremento fino all'animale da cui era stata tratta, passando per la digestione, l'ingestione, la masticazione, il taglio, la cottura di una "bistecca che verrà riportata dal macellaio, il quale, al macello, la riporrà sul bue che, risuscitato terminerà il film pascolando in un campo fiorito e assolato, ovviamente, lasciando cadere una grande quantità di sterco" (21). Spoerri cattura un pezzo di realtà, ma invece di fissarla sul muro invertendone la posizione come nei suoi quadri trappola, egli rovescia il senso di scorrimento del film: ciò è sufficiente per fornire di questa realtà, a livello percettivo, una rappresentazione totalmente straniante che, in rapporto a questa stessa realtà, produce un tale scarto da farne prendere coscienza in maniera brutale.

Rimontare il corso del tempo, ri-vedersi e ri-vedere la vita che passa, manipolare ciò che l'immaginario costruisce partendo da queste possibilità: questo è il sogno demiurgico che queste macchine per costruire immagini autorizzano.

Il cinema utilizza anche il fermo immagine a scopi estetici, come nella celebre fine de *I 400 colpi* di François Truffaut: l'immagine fissa del giovane Jean-Pierre L aud lascia la fine della storia in sospeso, e permette allo spettatore di abbandonare il tempo diegetico per reintegrare il tempo del reale. Ma in linea generale, le convenzioni del cinema di fiction evitano, per necessit  di verosimiglianza, tutti gli effetti che possono disturbare la gi  esaminata qualit  di trasparenza del cinema.

Dunque   nel cinema d'artista, in cui la necessit    pi  spesso formale ed espressiva che narrativa, che vengono esplorate queste mutazioni di velocit , grazie a come vengono utilizzati i mezzi tecnici dagli artisti Fluxus, per esempio, ma soprattutto grazie ad effetti di montaggio fotogramma per fotogramma, cio  per piccoli segmenti di film. Questo montaggio serrato d  un effetto di ritmo e di saturazione molto vicino all'accelerazione (Josef Robakowski, Jonas Mekas, Peter Kubelka, Marie Menken, Paul Sharits, ...).

Al contrario, il video e la televisione, in un primo tempo disimpegnati dagli obblighi legati alla fiction e alla rassomiglianza mimetica, immediatamente nel loro vocabolario formale integrano sia il rallenti che la ripetizione, l'immagine fissa, la sovrapposizione del cammino a ritroso nel tempo reale, ecc. La dilatazione dell'istante e la contrazione delle durate sono operazioni che permettono di elaborare una nuova concezione del lavoro sul tempo e conferirle una dimensione scultorea.

La forma ciclica ad anello chiuso (loop), tecnicamente presente nell'apparecchiatura cinematografica come in quella video (svolgimento del film o del nastro su se stesso), nelle due tecniche,   analizzata nella sua dimensione estetica. Gustav Deutsch (Austria), ad esempio, col suo *Cinema da tasca*, propone all'unico spettatore del suo dispositivo, un film 8 mm in loop proiettato in piccoli proiettori individuali a visore. Ogni film o anello chiuso mostra un'azione, in generale corporea, che si chiude su se stessa e pu  cos  essere ripetuta all'infinito, nello stesso modo dei primi motivi negli zootropi o nei prassinoscopi del pre-cinema. La ripetizione estrae un elemento temporale dal reale: essa   un luogo comune delle attivit  quotidiane degli uomini e ancor di pi  dei gesti legati al lavoro della catena di montaggio, soprattutto nella maniera in cui l'industria l'ha definita in rapporto alla redditivit , e ne fa una forma autonoma, cio  senza storia, senza passato e senza futuro, che si avvicina ad una scultura temporale.

Il video produce un'altra forma di ciclicit  sotto forma di feedback, o ritorno dell'immagine, ottenuta dirigendo la telecamera verso lo schermo di trasmissione dell'immagine in diretta: ci  che appare, allora,   una specie di trama, il segnale video ripetuto all'infinito sulla superficie dello schermo. Questo effetto, esteticamente molto "chic", nei primi tempi   stato ampiamente usato e costituisce un archetipo dell'apparecchiatura video.

A proposito di Bill Viola, Raymond Bellour parler  anche di "scultura del tempo" (22). Questa espressione, creata per un settore della categoria delle arti belle, la scultura e le sue tre dimensioni, nelle nuove proposte artistiche permette di integrare il tempo come quarta dimensione oggettiva; questi oggetti trovano, al di l  di tutti gli altri modi di esprimere il tempo che hanno tutti gli oggetti artistici, a cominciare da quelli di loro fabbricazione o

ricezione, il loro compimento nelle durate reali che gli spettatori possono percepire e sperimentare. Il tempo, alla stessa stregua di tutte le altre, viene considerato una materia. Le installazioni videografiche, come le installazioni cinematografiche, rispondono a questo richiamo della scultura del tempo, dal momento che le macchine utilizzate sono esposte e non più dissimulate, dando così una dimensione tangibile all'insieme del dispositivo.

La nozione di ciclicità, di loop, condivisa dal cinema e dal video, ha partecipato alla concezione del tempo come ambito, senza inizio né fine; un tempo che non passa, che non è drammatizzato, sollevato dalla sua ineluttabilità, una sorta di tempo perenne, vicino all'eternità. David Rimmer (Canada, 1942) gioca sulla ciclicità sia nel soggetto sia nel trattamento cinematografico di *The Dance*, film del 1970: l'inquadratura di una coppia di ballerini che rotea su una pista da ballo a passo vertiginoso è proiettato in loop, producendo un film potenzialmente infinito, senza inizio né fine, cui solo lo sfinimento fisico e mentale dello spettatore potrà porre fine. Ciò nondimeno, il film ha una durata: 5 minuti di paradossale stabilità. Il tempo zero, come sperimentato da John Cage, è un tempo nel quale l'ascoltatore di 4'33 di silenzio, per esempio, produce la propria esperienza di durata in tutte le direzioni. Tutti gli autori di musica ripetitiva (Steve Reich, Terry Riley, Philip Glass, John Adams, ecc.) hanno anch'essi cercato di far percepire il presente del tempo, infrangendo, per effetto della ripetizione, il carattere illusionistico della melodia. Anche in questo ci si avvicina, nella produzione di immagini in movimento, alle riflessioni legate alla scultura: l'immutabilità e la stabilità. Ha tutta l'aria di un paradosso ma vi è, in queste pratiche, della stabilità nella momentaneità e, come abbiamo visto, dell'immobilità nella mobilità.

Questa concezione del tempo come ambito è stata esplorata con i nuovi strumenti dell'arte: la performance e il suo equivalente cinematografico, il piano sequenza, la trasmissione in tempo reale, la diretta televisiva, e la ciclicità diretta del video, tutte forme che hanno disegnato sempre più precisamente il presente del tempo.

Una sola inquadratura, il piano-sequenza, la diretta (che non si ripete)

Il cinematografo è nato sotto gli auspici del piano-sequenza: i film dei Lumière sono realizzati in una sola inquadratura e durano il tempo della bobina, qualche dozzina di secondi. La cinepresa è inizialmente fissa e riprende quelle che si chiamano "vedute" cinematografiche. Questa apparecchiatura, ancora molto vicina alla fotografia animata, precede la messa a punto dei codici e delle diverse "sintassi" e leggi che costituiscono le norme della ripresa e del montaggio del cinema industriale. Nonostante ciò, è già un intervallo di tempo quello che viene impressionato dalla cinepresa, un frammento di reale spesso messo in scena per poter ovviare ai problemi tecnici: bisogno di luce, necessità che tutto succeda nell'inquadratura e nella durata della scena.

Il piano-sequenza, in seguito, spesso sarà adoperato dai documentaristi (vedi il magistrale lavoro del piano-sequenza in *Shoah* di Claude Lanzmann), ovviamente dei registi del reale, preoccupati di intervenire il meno possibile in questa realtà di cui vogliono rendere conto attraverso gli strumenti del cinema. Cinematografie vicine alla realtà sociale, in particolare Renoir, Rossellini, il Neorealismo italiano e la Nouvelle Vague, utilizzano il piano-sequenza per le stesse ragioni. La durata delle inquadrature e i movimenti di macchina diverranno essi stessi soggetti etici che impegneranno gli autori e saranno garanzia di una certa "verità" del cinema. André Bazin è stato il divulgatore di questa dimensione umanista del cinema.

Ed è vero che il piano-sequenza spesso genera l'impressione di essere un calco del presente dei personaggi, e lo spettatore sembra essere là perché il tempo non appare manipolato per effetto del montaggio: ellisse e spostamento del punto di vista. Il piano-sequenza potrebbe, così, accontentarsi di constatare, di essere un testimone obiettivo della situazione filmata.

Gli avvenimenti artistici che il cinema e poi il video vorranno documentare sono gli happenings, le performance, gli events ed altre manifestazioni di body art ed installazioni in loco. Il video, come il cinema, registra le tracce dell'insieme di queste performance meglio della fotografia che, per mascherare l'assenza di movimento e di sviluppo dell'evento, richiede una didascalia, come fa molto bene Jean-Jacques Lebel, ad esempio, quando «fa parlare», con

molti dettagli, le uniche foto che testimoniano dei festival della Libera Espressione che egli aveva organizzato nel 1966..., in un film prodotto dal MNAM Pompidou.

Allo stesso modo di Hans Namuth che, nelle sue immagini su Jackson Pollock, aveva rivelato la dimensione coreografica e, in tutti i casi, fisica della maniera di lavorare del pittore, gli azionisti viennesi (Otto Mühl, Günter Brus), Valie Export, i performer americani (Chris Burden, Robert Morris, Carolee Scheemann, Denis Oppenheim, Bruce Nauman, ...), i rappresentanti francesi dell'arte corporea (Gina Pane, Michel Journiac, Christian Boltanski, ...), i ballerini e i coreografi (Yvonne Rainer, Merce Cunningham, Meredith Monk, Lucinda Childs, Richard Serra, Bruce Nauman, ...), tutti questi artisti vogliono conservare tracce del loro lavoro e far conoscere le loro ricerche di quegli anni grazie al cinema o al video. Alcune opere di quest'arte d'azione non esistono, nella storia dell'arte e nella coscienza del pubblico, se non attraverso i film e i video che ne sono stati fatti. Molto spesso è attraverso il piano-sequenza che si rende memoria di questi lavori. Sempre con la volontà d'intervenire il meno possibile sulle immagini per catturare l'essenziale dell'azione. Questa volontà non è esente da ingenuità, dal momento che si sa con certezza quanto sia necessario, talvolta, utilizzare apparecchiature estremamente sofisticate per rendere al meglio un'azione che si sviluppa nel tempo (il genere video danza si consacrerà a questo interesse, passare dall'arte della scena all'arte dell'immagine). In più, una performance viene, in generale, presentata una sola volta, senza prove o ripetizioni (prima o dopo l'azione), il che comporta che vi sia una sola possibilità di ripresa. Nessuna concessione all'errore, pena la scomparsa. I due modi d'espressione, dunque, non solo sono contemporanei ma mettono in gioco le stesse disposizioni, gli stessi impegni, gli stessi rischi.

Che rimane della scelta del supporto nella qualità "documentaristica" delle immagini prodotte a partire dalle performance? Contrariamente al video, la struttura tecnica del cinema richiede uno scarto incompressibile, quello dello sviluppo della pellicola in laboratorio, e uno scarto legato alla leggibilità dell'immagine, considerato che il visore non inquadra l'immagine impressa nell'apparecchio ma solamente una porzione del reale. Perciò non vi è visibilità "diretta" del reale nel cinema, mentre in video sia l'immagine vista nel view-finder sia l'immagine trasmessa dal monitor collegato alla camera rappresentano l'immagine trattata dall'apparecchiatura in tempo reale. In più, il film impegna un secondo problema che il video elimina: la durata delle bobine non è estensibile ed è molto più limitata anche dei primi nastri video. Spessissimo, le azioni riprese in video sono molto più lunghe di quelle filmate in pellicola, e ciò non è legato che alla durata del nastro, che comporta altresì la durata dell'azione. Tutte queste caratteristiche tecniche hanno numerose conseguenze sulle forme rivestite da film e video degli anni '60. L'artista può fare con calma e controllare direttamente l'immagine in video, mentre con il supporto filmico l'economia temporale è più serrata e l'assistenza tecnica indispensabile.

Otto Mühl, ad esempio, il performer austriaco le cui azioni provocatrici, di grande violenza, ruotano intorno alla sessualità e alla denuncia dei divieti, fin dall'inizio (nel 1964, anno delle sue prime performance) ha il problema delle immagini ed integra una cinepresa 16 mm. all'interno del dispositivo delle proprie performance, facendosi aiutare prima dal cineasta d'avanguardia Kurt Kren, poi da Ernst Schmidt Jr.. Il suo lavoro è passato alla posterità proprio grazie a queste tracce filmiche. Col 1970, Otto Mühl inizia a utilizzare il video, in una performance con Charlotte Moorman e, da questo momento, continuerà ad utilizzare questo strumento in una pratica quotidiana e comunitaria di autoripresa (dal 1971 si ritira in comunità). Il passaggio da una tecnica all'altra è evidente ma non esclusivo per questo artista, che saprà utilizzare i due supporti in un'opera particolarmente prolifica.

Questa riflessione sulle differenze tra cinema e video per ciò che concerne l'esperienza dell'intimità, dell'urgenza e della presenza sarà condotta da Wim Wenders e da Nicholas Ray nel film *Nick's Movie* (1979-1980), che essi hanno realizzato insieme. Questo film-contratto con Nicholas Ray (23), condannato ad una fine imminente da un cancro incurabile, passato attraverso Wenders, è stato girato in cinema e in video: il montaggio del film esplicita i due supporti, ciascuno dei quali ha un ruolo singolare nel progetto. La manipolazione del video è spontanea e leggera, ciò che permette un adattamento molto veloce a tutte le situazioni, mentre il film richiede una messa in scena più elaborata e più lenta da realizzare. Ma al di là di queste differenze d'adattamento della tecnica alla situazione reale,

cinema e video manipolati da Wim Wenders sembrano aver ricevuto segni diversi dal corpo malato e dalla presenza di Nicholas Ray.

Wenders dice che i momenti d'incontro, di presenza e di verità più forti sono stati quelli che egli ha ripreso in video, ed è il sentimento che si sviluppa quando si guarda il film. Ciò è dovuto in parte alla leggerezza delle camere video in rapporto alle cineprese 35 mm. e alla prossimità fisica che il video permette, ma anche alla caratteristica della registrazione in diretta e in continuo di una realtà per come è vissuta dai suoi testimoni ed attori. Vi è, in questo rapporto del reale in tempo reale, un effetto di presenza dal quale si sviluppa una "emozione", un movimento dei sentimenti e della percezione vicinissima alla sensazione della vita. Lo scopo del film (riprendere la morte al lavoro ma anche filmare la vita e la sua resistenza) è un gioco di forza perché l'arte e l'amicizia vi raggiungono un grande valore. Non si tratta di fare un falso movimento o un calcolo infruttuoso. La vita passa, spinge e preme e l'urgenza fa che sia qui ed ora che l'immagine deve essere realizzata.

Che si tratti di un piano-sequenza o di autoripresa in video o con una cinepresa leggera, sono evidenti i rischi di "difetto tecnico": errori, vuoti, immagini sfuocate o mosse, inquadrature sbilanciate, ecc.; la lista di ciò che non si deve fare in materia di immagine in movimento è lunga. Tali "difetti" certamente non sono corretti, e sono rivendicati come indici dell'autenticità delle condizioni di ripresa, e diventano lo stile, la firma degli artisti cineasti o videasti. È la scommessa di Peter Fischli (Svizzera, 1952) e David Weiss (Svizzera, 1946) nella loro mitica performance catastrofista *Der Lauf der Dinge* (1986-1987), falso piano-sequenza di 28 minuti che tenta di seguire, filmandola di schiena, una successione di reazioni a catena su una realtà "psico-chimica" preparata. Il risultato, certamente convincente, è avvincente come un film d'azione; ma si tratta di un film d'azione.

Il cinema sperimentale e l'arte video non hanno dovuto subire le pressioni dei codici cinematografici e, approfittando della libertà di fare ciò che volevano, hanno potuto sperimentare (il termine cinema sperimentale bene indica la gratuità della ricerca) degli accostamenti, delle maniere di comportarsi totalmente inediti. Paul Sharits, di Stan Brakhage, dice che ha «un utilizzo della cinepresa come un prolungamento comportamentale», e apprezza «la sua energica modulazione delle "false disgiunzioni", delle "distrazioni" (sfocature, apparenti colature, rifrazioni, disinquadrature, fotogrammi bianchi) e la sua decomposizione-restituzione dei "soggetti" nel montaggio, in ragione delle loro qualità cinematografiche riflessive [...]» (24).

Senza fare dell'immagine "sporca" o "abborracciata" o "troppo lunga" l'appannaggio dell'immagine nella sua verità (un'immagine tremolante non ha, unicamente per la sua qualità tremolante, mai espresso un'emozione della stessa natura; un'immagine tremolante in generale fa solo male agli occhi, e basta), è importante constatare che è andando contro i codici di rappresentazione del cinema classico e utilizzando gli strumenti della televisione (il reportage, la diretta) che le immagini in movimento degli anni '60, da Godard a Chris Marker passando per Mekas, Brakhage, Bruce Nauman o Joan Jonas, a questo punto hanno tentato di captare il reale, la vita, i sussulti della vita per restare in questo paradigma, lontano dalle convenzioni della visione, ma vicini ad uno sguardo più interiore, più incarnato, più intimo e più soggettivo. In una certa maniera è ciò che dice Vito Acconci: «Il film è un paesaggio e del silenzio, mentre il video è un particolare e del suono» (25).

L'esplorazione della visione liberata dagli schemi prospettici è una costante nelle ricerche sia pittoriche che cinematografiche degli anni '60. Gli sperimentatori come John Mekas, Michael Snow, Stan Vanderbeek e Stan Brakhage cercano di superare i limiti di una rappresentazione prospettica, monoculare e continua del visibile che, nonostante tutto, è alla base del dispositivo ottico del cinema, per ritrovare una sorta di stato prelinguistico dell'uomo (o una disposizione di scrittura automatica), dove il visibile è una sensazione più vicina al tattile che ad una scrittura articolata di riordino del reale. In Brakhage, immagine di neonato, figura ossessiva ripetuta, movimenti degli occhi che creano fuori fuoco colorati, brutali arresti, fotogrammi bianchi e disinquadrature, rappresentazioni del corpo visto attraverso i propri umori, fluidi, secrezioni, negli organi più che all'interno; tutto ciò in una forma più fenomenica che ottica. Bill Viola rimarrà molto influenzato dal lavoro di Brakhage (*Dog Star Man* 1961-64) e, in una certa maniera, continuerà questa ricerca di sensazioni interiori multiple utilizzando in particolare il suono in maniera estremamente plastica e aprendo il corpo, in senso stretto (immagini di operazioni chirurgiche in *Antel/m*) o

figurato (immagini di memoria, d'incoscienza). In tutti questi tentativi, non siamo lontani dal "cinema assoluto, il cinema del nostro spirito" secondo Jonas Mekas.

Linguaggio, sceneggiatura, sinossi, fiction, narrazione, "once upon a time"

Esiste una crisi della narrazione al cinema, come testimoniano la Nouvelle Vague, il cinema sperimentale degli anni '60 e il cinema indipendente americano, cui traggono profitto, spesso, le azioni pure. L'obbligo di raccontare delle storie si riscontra maggiormente nel cinema industriale e commerciale: è una constatazione e non un giudizio di valore che, nel nostro caso, non avrebbe alcuna efficacia. Nondimeno, è normale che il cinema sperimentale e, successivamente, il video abbiano partecipato alla critica di questa funzione prevalente ma consunta del cinema, rimettendo in discussione il metodo di credibilità della storia. Indagando i codici e le modalità della storia cinematografica si vede come sia lo spettatore, in quanto soggetto di diverse identificazioni (con lo spettacolo, l'apparecchiatura, i personaggi), ad essersi spostato. La storia, sotto forma di linguaggio, la storia in prima persona e, in particolare, la storia autobiografica, il ruolo del tempo, ecc., tutte queste dimensioni sono mostrate e rivelate nei dispositivi cinematografici e videografici.

Hollis Frampton (USA, 1936-1984), con *Poetic Justice* (1972), non mostra che un testo che descrive situazioni che lo spettatore immagina; in un certo senso è quest'ultimo che fa il film, partendo dalla "lettura" delle inquadrature fisse che mostrano sempre la stessa scenografia, una tavola vista dall'alto (punto di vista di qualcuno seduto a questa tavola) sulla quale sono posti un cactus, una tazza di caffè e un blocco di fogli scritti (una sceneggiatura). Ciascun foglio descrive un'inquadratura: #125 (Middle Shot) *Women in evening dress* (dissolve to ...), il successivo #126 (Middle Shot) *Bedroom. Love making. Outside the window are Hyenas disputing a Carcass* (dissolve to ...)... Lo spettatore-lettore proietta il film immaginario partendo dai pronomi "io", "tu", "l'altro". La proposta, che sembra semplice (più semplice di vedere un film perché le immagini offrono molti più dettagli del testo), si dimostra così complessa (incastrì di spazi, confusione delle istanze d'enunciazione) che lo spettatore non giunge a realizzare un film coerente, ma prende coscienza della doppia elaborazione mentale implicata nel processo di lettura di un film: la prima è di ordine psicologico e poggia su un'eventuale continuità drammatica del testo, la seconda, di ordine ottico, è basata sul movimento generale dell'apparecchiatura cinematografica.

Un'esperienza simile sarà condotta, un anno più tardi e in video, da Douglas Davis (USA, 1938); *Studies in Myself* (1973) mette alla prova la proiezione dello spettatore e i sistemi d'elaborazione mentale di fronte ad un'immagine che mostra l'artista in procinto di scrivere sul suo computer e, simultaneamente, in sovrimpressione, il testo che sta per scrivere, in maniera improvvisata, come una scrittura automatica, captando passaggi di idee, con tutti gli errori di battitura inerenti alla velocità d'esecuzione. Lo spettatore percepisce un flusso d'informazioni di diversa natura: pensieri, ricordi, situazioni, sentimenti, ecc. Uno spazio mentale si proietta sulla superficie dello schermo attraverso l'intermediazione del linguaggio, come nel film di Hollis Frampton; è fatto di pezzetti, di frammenti, di lusinghe di situazioni e di pensieri eterogenei, discontinui, che rinviano lo spettatore al proprio spazio mentale.

Numerosi artisti decostruiscono le modalità del racconto che operano al cinema e in televisione. Per la pertinenza delle loro ricerche, tra gli altri, citiamo Michael Snow (*Two Sides to Every Story*, 1974: schermo recto verso che mostra, schiena contro schiena, il campo e il controcampo di una stessa situazione) e Stan Douglas (*Win, Place or Show*, 1998, due punti di vista fianco a fianco sulla stessa situazione – capitolo 6). Supporto cinematografico o video sono scelti in questi due casi senza esclusiva flagranza e questa non scelta non toglie nulla all'efficacia della proposta e della dimensione artistica di queste proposizioni. Ritorneremo su questi temi nel capitolo dedicato alle reinterrogazioni del cinema e della fotografia.

Altri tipi di racconto, autobiografici, narrazioni di viaggio, diario intimo... già ampiamente esplorati dal cinema sperimentale e indipendente (Jonas Mekas, *Lost Lost Lost* 49-63, 1975, *Reminiscences of a Journey to Lithuania*, 1971-72, Jack Smith, Su Friedrich, Carolee Scheemann...) trovano la loro continuazione logica sul supporto video,

ancora più appropriato all'autoripresa (Jean-André Fieschi, Sadie Benning, Joël Bartoloméo... con approcci differenti gli uni dagli altri).

Al di fuori delle pratiche legate al racconto in tutte le sue forme, altri temi e altri settori, esplorati inizialmente dal cinema, e che qui sarebbe troppo lungo citare, continuano ad essere esplorati anche attraverso i supporti elettronici. L'immagine del suono, ad esempio, manipolata da Paul Sharits, sarà uno dei temi prediletti da Woody Vasulka in video; il riciclaggio d'immagini, la loro rivisitazione, la dimensione concettuale dell'arte in generale, altrettante preoccupazioni artistiche che saranno suddivise tra i due settori senza distinzione. Infatti, ciò che rende i settori del cinema sperimentale e quello del video degli artisti molto vicini, quasi equivalenti, sono proprio gli artisti.

Gli atteggiamenti di fronte ai supporti sono stati gli stessi, sia che si trattasse di fotografia che d'immagini in movimento, condizioni che la storia ha avuto tendenza a dimenticare. Spesso si ha l'impressione che con l'apparizione del video sia nata una generazione spontanea di artisti separata dalle pratiche precedenti, come il cinema 16 mm. o il Super 8. La riflessione che in questa sede si conduce tenta di rettificare questa impressione, leggermente falsata da una certa cecità del presente.

Ora, i trasporti dell'immagine

«Da molti secoli, la proiezione dell'immagine elimina la concezione lineare della storia della rappresentazione, travolge il tempo introducendo, nel presente delle immagini, un carattere "reminiscente"» (26).

Numerosi artisti utilizzano indifferentemente il supporto cinematografico e video, senza negare le specificità di ciascuno ma, al contrario, facendole insieme partecipare ad un progetto di proiezione e di reminiscenza: l'apparecchiatura fa parte della proiezione, vale a dire è mostrata, resa visibile, indissociabile dagli altri elementi che compongono il lavoro.

L'immagine non è che una parte di un insieme più vasto, l'installazione, che permette il dialogo e l'interazione tra i diversi elementi. Essa è trasportata, si sposta da un supporto all'altro, appare là dove non l'aspettiamo, là dove non l'aspettiamo più. Le modalità di proiezione, i trasferimenti, le coperture, le qualità dello schermo, le trasparenze, il suono del proiettore, ecc., sono i materiali fisici e concettuali di numerosi artisti contemporanei (di tutte le generazioni) che utilizzano il cinema e il video: in *Capteurs d'image* (1982) o *Mémoire* (1996) di Slobodan Pajic (Iugoslavia, 1943), la proiezione agisce come la registrazione fugace di un evento luminoso, conservato per qualche istante dopo la scomparsa della lampada del proiettore, sulla superficie fosforescente di uno schermo televisivo predisposto.

Llisa Roberts, Martin Arnold, Christian Chartel... Józef Robakowski...: tutti questi artisti operano sull'indeterminatezza delle forme d'apparizione delle immagini e sull'inganno della visione.

Senza voler esaurire le pratiche di proiezione cinematografica realizzate dagli artisti contemporanei, citiamo, ad esempio, Wyn Geleynse (Olanda, 1947) che esplicita questo sistema di trasporto e di trasferimento dell'immagine utilizzando la fotografia, il video, il cinema, oggetti e materiali in una relazione di grande intimità che autorizza alla rammemorazione. In *Separate Bedroom* (1996), l'artista proietta un film in movimento sull'immagine di uno specchio inserito in una vecchia foto a colori che rappresenta una camera da letto in un catalogo d'arredamento d'interni.

L'immagine proiettata mostra un uomo, nudo e accovacciato in uno spazio chiuso, che sembra incastrarsi nello spazio della camera, giocando sul ruolo ambiguo dello specchio (che è sia superficie di riflessione sia di proiezione) quale controcampo del punto di vista della fotografia. Ma un controcampo in controtempo, poiché dove la fotografia è fissa l'immagine del corpo è in movimento; dove l'immagine è a colori, l'immagine cinematografica è bluastria e sembra irreali; dove la fotografia afferma la propria materialità, l'immagine cinematografica si lascia immaginare nella propria evanescenza.

Proiezione di uno spazio mentale in uno spazio bomboniera: una fotografia e una camera da letto, per coricare un corpo sofferente (sentimento diffuso che si sviluppa dallo stato e dalla postura del corpo). Tra l'immobilità della fotografia e il tremore del cinema si apre lo spazio intimo della memoria, dello spirito, e si forma l'immagine del

corpo rievocata da una sensazione dolorosa. La fotografia come teatro della memoria, il cinema come rappresentazione mentale in atto, il proiettore come motore d'energia, l'insieme dell'installazione come metafora del funzionamento celebrale sulla quale lo spettatore proietta la propria memoria e la propria pena.

Ritornando a Slobodan Pajic, per *Mémoire*, dello stesso anno (1996), egli propone un'installazione egualmente trasparente: proiezioni di fotografie e spezzoni di film (archivi pubblici di guerra e viso di donna) su schermi catodici trattati con sostanze fotoluminescenti che mantengono per qualche secondo la traccia luminosa delle proiezioni quando queste sono terminate. Questo effetto di persistenza permette allo spettatore di assistere alla lenta scomparsa delle immagini apparse per un istante, finché lo schermo vuoto d'immagini impone la sua muta materialità.

Il cinema e la televisione si proiettano l'uno sull'altro, in un faccia a faccia degli stati dell'immagine che ricordano i gradi di reminiscenza e le possibilità d'accesso alla memoria. L'immagine è luminosamente trasportata da un dispositivo all'altro, ed è in questo movimento che si realizza il lavoro di memoria: iscrizione e scomparsa dell'immagine, possibilità di riattivare il processo di rammemorazione.

Questi due recentissimi esempi indicano che le apparecchiature contemporanee hanno totalmente assorbito la diversità dei supporti che non pongono più problema alcuno quanto alla loro "specificità"; per contro, è il dispositivo, in quanto materializzazione delle strutture del pensiero e del processo di rappresentazione e memorizzazione, cioè il tempo all'opera, che rimane importante.

Quando oggi si parla di proiezione non si pensa al cinema e al video, ma si pensa ad ogni tipo di supporto, di apparecchiatura, di possibilità di presentazione delle immagini; eventualmente, queste possono, ma non sistematicamente, essere in movimento: la fotografia partecipa ampiamente a queste nuove configurazioni.

Questo è la conseguenza di uno spostamento e della migrazione delle immagini dal loro supporto d'origine altre molteplici superfici, spazi, corpi e materiali di supporto. I modi d'apparizione appaiono inesauribili. L'immagine si insinua ovunque possa produrre una sensazione, col rischio, se vi è necessità, di fuoriuscire essa stessa.

4. Le specificità tecnologiche

La trama, la durata, la diretta: le temporalizzazioni elettroniche

Tramage, 1999. Jean-François Guiton (video, 12', sonoro, colore)

Dodici minuti di estrema tensione: tensione della superficie dell'inquadratura che, senza posa, si lacera e si richiude; tensione tra carica e scarica d'energia elettrica convertita in luce; infine tensione dello spirito e dei sensi, continuamente sollecitati da suoni e da immagini intrecciati in modo serrato. Ciò che viene costruito in questo nastro è il modo in cui, in un linguaggio elettronico, la visione si configuri come sguardo. Questo video si presenta sotto forma di variazioni di motivi immagini-suono "semplici" (tagliati e isolati) che sono ripetuti, combinati, ritmati in un modo che talvolta appare aleatorio ma che, poco a poco, lascia percepire, in una rappresentazione sempre più figurativa, un balletto di tramway blu che circolano in tutti i sensi fino a quando, tra gli intrecci dei convogli, si realizza l'incrocio di sguardi con una passante visibilmente baudelairiana.

I primi minuti, molto astratti, lasciano percepire in modo folgorante delle bande o strisce di colore blu su fondo nero; queste forme appaiono con un suono che sembra provenire dalla stessa sorgente dell'immagine. Esse divengono sempre più consustanziali. L'impatto del suono è potente. Che sia un soffio continuo, battiti più precisi o stridii acuti, la colonna sonora, composta di suoni concreti (si sente un claxon, la rotazione di una ruota su una rotaia, uno spostamento d'aria creato dal passaggio del treno), è intessuta come l'immagine; evoca il ritornello di un organetto, leggermente strascicato (si pensi a *M* di Fritz Lang), o a certi pezzi ripetitivi di Steve Reich, come

Different Trains: America Before the War, realizzato con suoni di treno reali. Il ritmo di comparsa di questi nastri luce-suono è, all'inizio, molto lento; poi, con un gioco di alternanza destra-sinistra, incrociato, invertito, questo ritmo accelera per formare una danza colorata geometrica verticale nella quale le superfici si incastrano, si respingono, si attirano, rimbalzano le une sulle altre, si incrociano e si intrecciano per formare un tessuto visivo e sonoro in cui la trama si intensifica progressivamente. La superficie dello schermo, come una superficie calamitata, attira e respinge le forme e i suoni: non è questione di montaggio ma piuttosto di miraggio.

Il movimento "browniano" dei convogli di tramway lascia intravedere frammenti di numeri e di immagini pubblicitarie. Quindi, lo sguardo di una viaggiatrice incrocia l'obiettivo, immediatamente ricoperto da altri corpi che passano nella strada; nell'inquadratura, si sovrappongono altre strisce colorate. Eco dello sguardo di una donna di Capo Verde che aveva incrociato quello di Chris Marker in *Sans Soleil*, 1/24 di secondo, il tempo di un fotogramma, che il realizzatore aveva dilatato per renderlo visibile. Jean-François Guiton, dal canto suo, dilata l'immagine del viso femminile che acquista, in tal modo, una tessitura molecolare nella quale l'astrazione del pixel predomina sulla somiglianza analogica. Si assiste così alla defigurazione, alla scomparsa della figura nella trama della superficie videografica.

Non si tratta di un documentario sulla circolazione dei tramway, ma di una testimonianza: *Tramage* videografa l'esperienza interiore e intima del viaggio e dello spostamento come può esser vissuto da chiunque. Visibilità e udibilità sono i frutti di una sottile alchimia tra un regime di otticità (la telecamera fabbrica delle immagini analogiche del mondo) e, attraverso il cervello e la soggettività del viaggiatore, il suo trattamento con effetti videografici. Le sensazioni continue del visivo e dell'uditivo, confrontate coi ritmi interiori spesso discontinui, trovano un equivalente nella continuità del segnale video e nella discontinuità delle immagini trasportate da questo stesso segnale. Esperienza della delocalizzazione, del trasporto del corpo e dei movimenti dello spirito: questa è la capacità del video di descrivere le percezioni di un corpo contemporaneo in movimento in un mondo urbano moderno.

Time Based Media

Al loro debutto, le pratiche artistiche che utilizzavano il video non avevano né storia né modello: è stato necessario, pertanto, che esse si rivolgessero, al più presto, alle proprietà tecniche del medium per fondare progressivamente un'estetica legittima, campo d'indagine che non è stato facile definire in rapporto ad altri settori meglio identificati come il cinema o la televisione... Condurre lo sguardo sulle specificità inerenti al video è fare ritorno alla storia modernista dei supporti (cioè evocarne la dimensione talvolta formalista, con i suoi propri limiti che sono quelli che separano l'arte dalla comunicazione o dallo spettacolo), ma è anche individuare in che modo, a partire dai dati fenomenologici del medium, a poco a poco si sia elaborato un "linguaggio" elettronico in stretta relazione con le preoccupazioni generali dell'arte di questo periodo, relazione che ora prevale e nella quale parlare di specificità da un punto di vista estetico non ha più veramente senso. Così, indugiare sull'identità temporale del video richiede la considerazione dell'insieme delle ricerche degli anni '70 (dalla cattura delle performance alle invenzioni di macchine che permettevano di trattare le immagini elettroniche, passando per la simultaneità della diretta), ma egualmente il collocarsi in una problematica del tempo, ampiamente condivisa nella nostra epoca, sotto forma di indagine sulla memoria, sull'archivio, sul documento, sulla traccia, sull'alterazione, sulla testimonianza, sulla citazione, sulla velocità... tante tematiche divenute comuni e che il video ha permesso di fare emergere e di banalizzare.

Allo stesso modo che il tempo ha una storia, la nostra percezione del tempo, lungi dall'essere immutabile, evolve in funzione delle trasformazioni tecniche e ideologiche di una società "tribale" o "globale" che sia, per rimandare al mito del villaggio globale di Marshall McLuhan. La percezione visiva, dall'invenzione dell'istantanea fotografica, è inseparabile dalla sua componente temporale; in un'altra prospettiva, la dimensione ottica del visibile tende a passare in secondo piano nel trattamento digitale dell'immagine, a favore del tempo reale e dell'interattività. Le

tecniche e le tecnologie influenzano le nostre percezioni, e queste si traducono nell'uso che noi facciamo delle tecnologie. Durante la seconda metà del XX secolo, il video, tecnica temporale per eccellenza, che fa parte della categoria generale dei *Time Based Media*, un media definito, cioè, dalla sua specificità temporale, ha fortemente segnato la nostra percezione del tempo e perciò delle rappresentazioni che potevamo farne.

Prima di esserlo in quello che rappresenta, il video, nella sua stessa struttura, è tempo. E questo perché ogni punto, in cui l'immagine è costruita, è determinato da un'infinitesima frazione di secondo, durante il quale il pennello elettronico lo "illumina" prima di passare al successivo. L'insieme di queste frazioni di tempo costruisce una trama, poi la successiva. L'oggetto della maggioranza delle ricerche degli anni '70 è proprio l'esplorazione di questa trama; ne conseguono oggetti più o meno formalisti (1) e formati dagli strumenti disponibili. Sia in Europa che negli USA, nel giro di qualche anno, i centri di produzione (televisione pubblica, laboratori universitari, gallerie private) e gli artisti si concentrano su queste due accezioni del tempo. Così, nel maggio del 1969, la Howard Wise (2) Gallery di New York presenta *TV as a Creative Medium*, evento-esposizione interamente dedicato alle immagini elettroniche, e titolo di un video di Ira Schneider che evidenzia la differenza delle operatività: Aldo Tambellini (*Black Spiral*, onda ellittica astratta), Eric Siegel (*Psychedelevision in Color*, effetti di feedback), Joe Weintraub [*AC/TV (Audio Controlled TV)*, gioco d'onde elettriche]. Tra questi, qualche lavoro maggiormente indicativo di questa diversità: Franck Gillette e Ira Schneider propongono *Wipe Cycle*, un muro di 9 monitor che trasmettono differenti sorgenti di immagini, talvolta ripetute: l'immagine dei visitatori ripresa in diretta ma diffusa con una differita di 8 o 16 secondi, l'immagine di un canale televisivo, un'immagine registrata e un film montato con differenti spezzoni di altri film; Paul Ryan mette a disposizione degli spettatori un sistema di registrazione e di trasmissione simultanei chiamato *Everyman's Mobius Strip*: gli spettatori entrano in una cabina, si registrano rispondendo a domande e suggestioni, si riguardano e quindi cancellano il nastro. Nam June Paik in *Participation TV* propone una diretta in ciclo continuo, Charlotte Moorman suona il violoncello in *TV Bra for Living Sculpture* vestita di un video-reggiseno ideato da Nam June Paik; il suono del violoncello modifica e modula le immagini trasmesse sui due piccoli monitor dell'intima biancheria elettronica.

Dopo le esperienze condotte in Germania intorno a Fluxus, nel momento in cui i canali televisivi commerciali aprono le finestre sulla creazione videografica, questa mostra in una galleria privata segna l'ingresso delle produzioni elettroniche nella sfera chiusa delle arti figurative contemporanee.

TV as a Creative Medium, attraverso qualche sorta di paradigma, serve agli ulteriori sviluppi del video: essa dimostra la filiazione con l'arte cinetica europea, preoccupata dalle vibrazioni ottiche e dalla loro dimensione immateriale, impegna una demistificazione della televisione e ne sottolinea, con l'utilizzazione interattiva del video, la dimensione di potente strumento sociale; infine, inizia un'esplorazione delle caratteristiche estetiche, tecnologiche e temporali del medium, sotto forma sia di installazioni che di nastri, di immagini registrate o di immagini d'"azione", cioè integrate in una performance. In tutte queste ricerche, il supporto fisico delle immagini, la performance degli strumenti e il dispositivo della diretta sono preposti al detrimento del naturalismo delle immagini e della trasparenza della rappresentazione.

Il pixel (picture element). La neve elettronica

Allo stesso modo nel quale gli occhi scorrono il campo visivo per comprenderne topograficamente le misure, le forme e costruirne una rappresentazione, il cannone elettronico libera punti di luce sulla superficie recettrice (lo schermo del monitor) per scansione, a una velocità calcolata in nanosecondi, con lo scopo di costituire un'immagine accettabile per l'occhio. In video, perciò, il punto è una frazione temporale della scansione; il materiale fondamentale dell'immagine video è il punto-durata e non più il punto-spazio della fotografia e del cinema. La scansione ottica e la scansione elettronica presentano dunque delle similitudini nel loro modo di decomporre lo spazio in durata, ed elaborarne una rappresentazione a partire dall'analisi reale. I punti-spazio-tempo-luce elettronici sono scansiti per centinaia di file o linee giustapposte orizzontalmente (questo dato varia

secondo il sistema, intorno alle 600, 625 linee per i sistemi SECAM e PAL) per formare la superficie videografica. Il punto costituisce sia l'immagine analogica di una realtà a lui esteriore che un'informazione su un sistema di coordinate corrispondenti alla trama, costituite dai punti e dalle linee che quadrettano la superficie; in tal modo, "il pixel da un lato appare come il vettore delle apparenze sensibili e dall'altro come il perno del loro trattamento intelleggibile" (3). L'installazione di Nam June Paik *Moon is the Oldest TV*, creata nel 1965, gioca su questa doppia accezione del punto in video: in una quantità variabile di monitor appaiono quelle che sembrano essere le differenti fasi della luna, e che invece sono immagini ottenute per deformazione di un pixel grazie a un effetto di una calamita, secondo una pratica coerente in Paik già in quest'epoca. Il punto è trasformato in ellisse, mezzo cerchio, ecc., simulando così le fasi visibili di un vero astro. L'immagine non è più l'impronta del reale ma lo raffigura artificialmente; questo lavoro attribuisce alla struttura elettronica un potere poetico totalmente inatteso. Nello stesso spirito zen, Mary Lucier, nel 1977, brucia il tubo della sua telecamera esponendolo direttamente al sole, secondo sette fasi corrispondenti a sette giorni: questo lavoro *Paris Dawn Burn* viene presentato su sette monitor a forma d'arco di cerchio. L'impronta sovraesposta si colloca all'interno stesso del dispositivo tecnico: il sole, pura luce, si confonde con la superficie del pixel alterato.

L'immagine videografica preesiste a ogni rappresentazione che essa potrebbe raffigurare: è lo schermo con la neve che appare appena il televisore si accende, appena l'apparecchiatura (segnale televisivo o telecamera) viene collegata, quando i programmi sono terminati ma la macchina resta accesa. Questa neve elettronica, vera matrice vibratile, potenzialmente piena di tutte le immagini del mondo, raffigura uno stato primitivo dell'immagine, uno stato di questa che precede la realizzazione in quanto apparenza: la neve come divenire-immagine, elemento, alimento di cui sarà fatta la carne dell'immagine. Elemento d'immagine (*picture element*), il pixel è percepito nella sua precisione matematica quando lo sguardo si avvicina troppo allo schermo; allora, in una visione più avvolgente, esso partecipa a una superficie stellata di punti bianchi in una oscurità attiva. Opere come *Still* (1980), di Thierry Kuntzel, o *Tiny Death* (1993), di Bill Viola, evocano in maniera particolarmente sensibile la genesi elettronica delle immagini. Su un fondo blu (4) per Kuntzel, o in videoproiezione nera per Viola, appaiono dei punti luminosi, come una tempesta di neve, che "fanno immagine" per coalescenza, per sparire non appena la forma (una rampa di scale, all'occorrenza una porta) è giunta a maturità. In *Still*, i punti provengono dal segnale elettronico e vi ritornano per confusione; la forma dei corpi in *Tiny Death*, una volta identificata, nella sovrapposizione che attrae al suo biancore negativo, brucia la superficie intera nell'oscurità.

Prima di ciò, Peter Campus (USA, 1937) sperimenta le immagini con la neve nel nastro *Set of Coincidence* (1974), facendo giocare "tono su tono" le silhouette del proprio corpo ritagliate nella sostanza vibrante, la cui texture è diversa da quella del fondo: neve su neve, la figura si camuffa, così, per effetto mimetico, sopra un "fondo" che si dimostra esser fatto della sua stessa pasta. Allo stesso tempo contenente e contenuto, senza spessore, questo essere di trama scintilla in un ambiente identico, avanza sotto forma di corpo dematerializzato, "fantomatico" ed evanescente. Immagine demoltiplicata di un corpo a pesantezza progressiva in falsa profondità, predominanza del materiale scintillante, fascinazione per la volubilità del segnale videografico... un gran numero di miraggi che attireranno gli esploratori della prima decade ma anche i più avvertiti viaggiatori delle epoche successive.

L'immagine in video, eventualmente, sopraggiunge, si forma e scompare come è venuta, dal punto, dalla sua attivazione o disattivazione. È questa idea di punto come evento che Bill Viola (USA, 1951) sviluppa nel suo famoso lavoro *The Reflecting Pool* (1977-79), facendo svanire l'immagine di un corpo senza ombra né riflesso, già dematerializzato (sospeso in uno spazio coagulato), confuso progressivamente nel fogliame di un denso e verde sottobosco. I punti del fogliame sembrano assorbire per capillarità quelli che in un tempo dato definivano il corpo raccolto su se stesso. Questo nastro è un modello del trattamento temporale dei dati tecnici, fisici e metafisici dell'esistenza che Viola svilupperà nell'insieme del proprio lavoro, interamente realizzato su supporto videografico ma che, nel corso del tempo, sarà sempre più sostenuto dall'informatica.

Un'immagine elettronica, dunque, è prima di tutto un'immagine dell'elettronica prima di essere un'immagine di un'altra cosa: quali che siano le superfici di trasmissione, televisori, monitor o schermi di videoproiezione, essa

scintilla. La presenza di questa neve scintillante caratterizza numerose realizzazioni; tra moltissimi altri, citiamo i nastri di Steina e Woody Vasulka *C-Trend* (1975), di Suzanne Nessim e Teresa Wennberg, *Swimmer* (1978), di Hervé Nisic, *Autoportrait* (1980), tentativi numerosi per dare corpo a questa luminosa e movente materia-matrice fatta di intensità elettriche modulabili.

Il punto elettronico è digitalizzabile grazie alla codifica digitale; il video ha prefigurato nel suo stesso dispositivo e, in conseguenza delle sue sperimentazioni empiriche e artigianali, in un certo senso, *The Reflecting Pool* è pressoché interamente costruito "a mano", pixel dopo pixel, quello che i software di trattamento dell'immagine permetteranno di fare in maniera molto più rapida, ma non necessariamente più efficace. Forse è la parte di tentazione pittorica che ha assillato sia il video (nel suo rapporto con le tecniche pointilliste) che l'informatica nella sua preoccupazione di modellazione (le palette grafiche e le altre simulazioni pittoriche). In effetti, l'origine di questo nuovo modo di percezione, che sposta l'effetto colorato dal supporto della rappresentazione alla retina sulla quale si effettua la miscelazione ottica, va situata nelle ricerche divisioniste dei pittori dell'ultimo quarto del XIX secolo. Essa fa riferimento a un desiderio più generale di comprendere in che modo funziona la sensazione ottica dei colori e di determinare quale è la parte di automazione che può essere introdotta in questo sistema percettivo. Come sottolinea Edmond Couchot: "Il desiderio nascosto che anima questa teoria e questa pratica pittorica, impressionismo e neo-impressionismo confusi, è di evidenziare il funzionamento dell'occhio-macchina nella visione dei colori, sia nel pittore che nell'osservatore [...] un grado in più nell'automatizzazione della rappresentazione, quella dei processi di percezione visiva dei colori" (5). Questo processo d'automazione della rappresentazione trova così il suo punto culminante nel sistema di codifica dell'immagine in punti digitali.

La trama, il tratto, la linea (*)

La banda nera che separa tra loro le immagini, che salta e scivola da un bordo all'altro dello schermo e dal basso in alto in *Vertical Roll* di Joan Jonas, descrive con precisione un taglio temporale dell'immagine in movimento. Essa cita, per mimetismo, la scansione che effettua lo spot su ogni linea dello schermo televisivo e rende ben percettibile il fatto che questo sia "un orologio di grande precisione in cui la qualità delle forme mostrate tiene il posto dell'indicazione oraria" (6). Come il bilanciamento dell'asticella del metronomo divide il tempo in angoli regolari, "la scansione lavora perpetuamente ad organizzare la fuga del tempo". Le bande verticali di *Tramage* di Jean-François Guiton, anch'esse, organizzano un tempo dal ritmo più irregolare, vuoi aleatorio, che si riferisce a ciò che esse rappresentano: lo slittamento (la scansione è anche uno slittamento) dei convogli di tramway, dell'apertura e della chiusura delle porte, degli incroci delle vetture, ecc. In questi due video, pur se realizzati in epoche molto distanti tra loro, a partire da un movimento ritmico delle linee visivamente presenti nella costruzione formale dell'insieme, l'immagine appare immediatamente in Jonas, progressivamente in Guiton. Questa insistenza nel lasciar affiorare alla superficie dello schermo le caratteristiche strutturali del medium rimanda a ciò che identifica l'immagine elettronica e che nessuno meglio di Edmond Couchot ha saputo definire semplicemente: "Contrariamente alla fotografia e al cinema nei quali l'intero piano dell'immagine proiettata sulla pellicola è registrata in una sola volta e in modo permanente (dopo la sua fissazione), la televisione opera prima di tutto attraverso un'analisi lineare. L'immagine iniziale ottenuta per proiezione ottica viene decomposta, per scansione, in una doppia trama interlacciata di fini linee parallele in cui l'intensità luminosa in ogni punto si traduce in una modulazione elettronica, il segnale video. Per restituire l'immagine, bisogna farne la sintesi, cioè a sua volta tradurre la modulazione elettronica in intensità luminosa, grazie ad una seconda scansione propria all'apparecchiatura di ricezione, rigorosamente sincronizzata con la scansione di trasmissione" (7).

Queste linee interlacciate, costituite esse stesse di punti scintillanti, hanno conseguenze fenomenologiche sulla percezione stessa che l'occhio ne ha: effetti di trama, illusioni ottiche, sensazione di confusione, ecc. In questo senso, la tecnologia elettronica sembra aver concretizzato le ricerche sviluppate in Francia negli anni '50 dagli artisti cinetici. In effetti, in quegli anni, un certo numero di artisti esplorano sia il movimento reale nell'opera d'arte

sia l'effetto ottico che simula il movimento, ottenuto con un trattamento pittorico particolare. Vasarely, Agam, Soto in un primo tempo, poi Le Parc, Cruz-Diez, Demarco e Tomasello ricercano fenomeni d'interferenza di linee e colori, utilizzando, ad esempio, con aste metalliche, sovrapposizioni di trame o di fondi striati, superfici colorate; questi movimenti virtuali, spesso assimilabili a vibrazioni ottiche, necessitano generalmente del reale spostamento dell'osservatore. La visione viene allora sospesa tra il tangibile e l'impalpabile, il misurabile e l'incommensurabile, il reale e il virtuale. Il gruppo GRAV [Gruppo di ricerca d'arte visiva (1961-1968): Morellet, Le Parc, Sobrino, Stein e Yvaral...] estenderà queste ricerche ad una dimensione ambientale dell'opera d'arte. Negli Stati Uniti lo stile op art conquista numerosi settori dell'espressione grafica e sarà utilizzato anche da alcuni artisti della pop art come Lichtenstein e i suoi motivi tipografici ingranditi, o Warhol e la ripetizione e la duplicazione delle forme, ecc.

L'arte cinetica ha tentato la sintesi tra un approccio scientifico dei materiali (col calcolo e la sperimentazione) e le conseguenze psicofisiologiche degli effetti ottenuti nella percezione dello spettatore, utilizzando direttamente tecniche e strumenti moderni, o ancora mettendo in atto una simulazione degli effetti che essi possono produrre. Nicolas Schöffer, ad esempio, realizza Teleluce, muri di luce, prismi e circuiti video. Gli artisti che utilizzano il video si inseriscono nella medesima logica: esplorare un nuovo strumento, anche se già ampiamente diffuso, e ricercare gli effetti delle forme prodotte da questo strumento sugli spettatori. La trama, la striatura, il tratto sono i mezzi che permettono d'animare le superfici sia della tela che dello schermo elettronico. Tessere insieme due superfici differenti per produrne una terza, più vibrante delle prime due, ad esempio, è ciò che fanno Cruz-Diez nelle sue sovrapposizioni di trame colorate in plastica, o Gary Hill in *Sums and Differences* (1978), video in bianco e nero nel quale l'artista interlaccia con evolutiva finezza (prima delle linee e poi delle bande) due distinte immagini di strumenti musicali.

Se la linea è alla base della definizione dell'immagine videografica, il tratto deve trovarvi, al contrario, una nuova configurazione. Attraversando lo schermo in direzioni multiple e aleatorie, che sia astratto o figurativo, il tratto deve costruirsi sul sistema di coordinate che costituiscono le linee e i punti della griglia: potremmo anche dire del "cancello" elettronico che la superficie video viene ad essere. Il tratto ha difficoltà a iscriversi nella trama perché il tratto e la linea non "si allineano", non corrispondono in nessuno dei loro punti: il tratto video non è netto, non è puro poiché si definisce attraverso una regione luminosa (8). In tal modo, si possono formare effetti di striatura, elementi che saranno ampiamente utilizzati dagli artisti formalisti.

Nondimeno, il tratto costituisce un oggetto di ricerca estremamente stimolante per artisti come Ed Emshwiller o Nam June Paik, che utilizzano le prime possibilità informatiche per desolidarizzare la linea della superficie che la genera; spesso scollata dalla figura per rivolgimento, la linea di contorno dei corpi raffigurati diventa il tratto di una scrittura artistica più astratta e prende valore di segno. In *Crossings and Meetings* (1974), metodicamente e progressivamente, Ed Emshwiller (USA, 1925) propone una nuova partizione de *L'Homme qui marche* grazie ad operazioni successive di rivolgimento, incrostazione della figura su fondi variati, riempimento del corpo con superfici di diverse materie (mattoni, per esempio) e, per finire, giochi di clonazione ritmica della silhouette del corpo, ridotta a "fil di ferro" bianco su fondo nero. Il corpo diviene allora un segno astratto che, come le note sulla partizione, produce un equivalente visivo a ciò che si ascolta nella colonna sonora. Dalla linea di contorno, che definisce una figura, al tratto, che definisce un ritmo musicale, si realizza il percorso che va dal figurabile allo scrivibile, dalla figura alla scrittura, dalla figurazione all'astrazione.

Questo nastro di Ed Emshwiller non è che una delle numerosissime proposte fatte in quest'epoca e in questo settore dagli artisti che, decifrando ciò che appare sulla superficie degli schermi, affinano il nuovo strumento che il video è. Questi prefigurano già i "quaderni di bordo, le tavole d'impressione e di informazione (9)" che saranno gli schermi informatici. Più che il punto, dunque, è il tratto un elemento fondatore del linguaggio videografico, agente che ne costituisce più un vero generatore di immagini che un distributore di immagini generate altrove. Al cuore stesso dell'analogia si situano così i germi del digitale: *Vocabulary*, ad esempio, di Steina Vasulka, è un nastro programma il cui titolo puntualmente indica la modesta ambizione di apprendimento. Lo svolgimento senza fine della linea elettronica, nella quale la scansione regola lo scorrere del tempo, conferisce all'immagine una qualità di eterno

presente che la coniugazione del video al presente conferma. Questo permanente "essere in linea" dell'apparecchiatura video sarà presa in considerazione un po' più avanti.

La linea, apparendo sotto l'aspetto di una trama, nell'immagine intesse una stoffa elettronica che, come ogni tessuto, deriva più da una superficie che da una profondità; ma non è meno vero che questa superficie si faccia condizione, attraverso le proprie vibrazioni, dei movimenti che sono prodotti al di sotto di essa, vale a dire nel dispositivo stesso, e che essa possieda un certo spessore, a scapito della profondità. Senza ripercorrere l'analisi del carattere superficiale di tutte le immagini di tipo fotografico, bisogna considerare la specificità della superficie videografica in rapporto ad altri supporti.

La superficie ondeggiante o ritagliata. Scansione e mosaico

Se è grazie alla linea che noi accediamo all'immagine in video, è la sua qualità di superficie che ne costituisce la sua identità fenomenologica. "Che cos'è un'immagine di superficie?" possiamo domandarci con Christine Ross (10) che in ciò individua una delle principali domande poste dal video, questione sottesa al problematico diniego della profondità. L'associazione dell'immagine video col tessuto, la trama, la striatura bene rappresenta il suo aspetto serico e liscio, percorso da onde che come tanti nastri si accavallano gli uni sugli altri. Ed anche ad un'altra trama il video si avvicina, quella della tappezzeria o del mosaico, cioè quella di una superficie organizzata secondo motivi ripetuti su un canovaccio geometrico o più morbido e aleatorio. Numerosi video degli anni '70 esplorano, con l'aiuto dei primi sintetizzatori, questa estetica del pattern o motivo ripetitivo, talvolta declinato su giochi simmetrici e riflessi speculari come nei mandala. Stephen Beck (USA, 1950), con *Video Weavings* (1976), realizza una vera tappezzeria elettronica che non ha nulla da invidiare alle produzioni delle arti decorative. Sorta di catalogo che articola differenti combinazioni colorate, *Video Weavings* può essere apparentato ad un video d'arredamento (cui il lavoro recente di Samuel Rousseau, delle carte dipinte elettronicamente, in una prospettiva ambientale differente, può far eco). Fin dai suoi primi lavori come *Elements* (1978), Gary Hill esplora forme di tessitura della superficie che appare solidamente tramata e ne richiama la tattilità. Possiamo dire che tutti i modi di tessitura elettronica sono stati messi a punto durante questo stesso periodo che ha visto fiorire in pittura le pratiche che hanno esplorato il motivo ripetitivo e la materialità delle texture e dei supporti come la pattern painting o il supporto/superficie...

Un altro modo di rivelare la superficie è quello di farla ondulare, ondeggiare sottolineandone il carattere fluido. Da *Portrait Electro machin chose* di Martin Raysse (1967) ai video di Irit Batsry come *Scale* (1995), l'immagine cessa di rappresentare per esprimere l'energia che la produce e la rigenera secondo dopo secondo. "Le campiture lumino-cromatiche [...] nastri senza spessore, pellicole di colori che evolvono costantemente, si mischiano, si isolano, si ridefiniscono in un cine-cromatismo superficiale nel quale non c'è ancora né figura né sfondo [...]" (11); né figura né sfondo ma una tessitura contrastata e ondeggiante. Gli effetti di rallentamento renderanno ancora più sensibile la tattilità della materia elettronica, dilatata dal rallentamento del movimento delle masse di luce, come in Bill Viola, Angela Mélitopoulos o Seoungho Cho, per non citare che qualche esempio.

Questa concezione della superficie rimane, nelle opere ricordate, di ordine ottico ma, in questi stessi anni, una esplorazione della superficie come spessore è condotta da numerosi artisti i quali, con effetti di sovrapposizione di immagini o con effetti di incrostazione, definiscono un'archeologia della superficie videografica mettendone in luce il carattere stratificato, o di sottofondo delle immagini. Il lavoro di Peter Campus (USA, 1937) e in particolare *Tree Transitions* (1973), è esemplare nella materia, nella variazione sull'immagine, nella sua degenerazione e nella sua rigenerazione simultanea. Una delle tre variazioni mostra un caso di cancellazione dell'immagine e del corpo del soggetto a causa di una stessa circostanza: la figura e il corpo di Peter Campus vengono bucate in seguito all'effetto di un maquillage che l'artista stende sulla pelle del viso. Questo maquillage è, infatti, un cosmetico elettronico, blue, che permette di fare incrostazioni; ed in effetti, là dove l'immagine si apre, un altro viso di Peter Campus appare, un viso che sembrava già là in attesa, che potenzialmente ricopre un terzo viso, ecc.

L'immagine si afferma dunque come superficie e nient'altro, in ogni caso nulla del corpo pesante, profondo e reale dell'artista; per contro, questa immagine stratificata, questa immagine che ne nasconde un'altra, ad essa vicinissima, giusto dietro, ammette un certo spessore, strasottile ma non trascurabile, quello dell'immagine elettronica. Il davanti e il dietro del cinema sono sostituiti dal sopra e dal sotto dell'immagine, come afferma Philippe Dubois, e lo stato della superficie si pone come stato transitorio tra il diritto e il rovescio di un'immagine che non simula più la profondità di un mondo reale, ma che impone alla percezione e alla comprensione le caratteristiche del medium.

Sdrammatizzazione del corpo rappresentato (durante questa performance, il viso di Peter Campus rimane impassibile, con la coda dell'occhio sorveglia semplicemente il ritorno della propria immagine in un monitor che non vediamo) e drammatizzazione dell'immagine sulla quale si riporta l'evento della ferita e della scomparsa. La concezione di un'immagine avida di profondità, che intercederebbe tra il soggetto e il reale, è messa a mal partito dai colpi di vanga videografica; l'immagine non è più la rappresentazione di un corpo e di un mondo accessibile alla metafisica al di là delle apparenze, neanche più un simulacro, ma semplicemente una superficie di circostanza che tutto può distruggere e che, solo eccezionalmente, diviene corpo.

Un altro modo di strutturare la superficie elettronica è fondato sul taglio o la giustapposizione più o meno stretta di immagini o di frammenti formanti un mosaico. Erede degli schermi a doppia immagine di Abel Gance e di altri sperimentatori cinematografici, questo modo di tagliare la superficie dello schermo (maschere, tendine, effetti mosaico e split screen...) è largamente utilizzato in televisione ma è oggetto di un trattamento più problematico in un grande numero di artisti: Gary Hill, *Full Circe* (1978), Christian Lebrat, *Flux Reflux* (1978-81), Marcel Odenbach, *Die Distanz zwischen mir und meinen Verlusten* (1983), Daniel Reeves, *A Mosaic for the Kali Yuga* (1986), Dominik Barbier, *Deux fois l'univers* (1991), Sandra Kogut, *Parabolic People* (1991), queste ricerche conducono tutte verso un'affermazione della superficie a detrimento di una illusione di profondità spaziale.

Allo stesso tempo che la percezione dell'immagine si complica, poiché le informazioni spesso sono più numerose rispetto ad una sola immagine a tutto schermo, l'identificazione di un'immagine di cui non appare che un piccolo frammento obbliga ad un reale lavoro di completamento; è il caso dei video di Marcel Odenbach (Germania, 1953) che non lasciano emergere altro che bande di immagini, talvolta molto strette, fenditure predisposte sulla superficie dello schermo che assumono il ruolo di maschera in un gioco voyeuristico nel quale il minimo di visibilità si confronta col massimo d'impatto immaginario.

L'alternanza di bande verticali, orizzontali, di dimensioni variabili, spesso separate da campiture nere come in *Die Distanz zwischen mir und meinen Verlusten* (*La distanza tra me e le mie sconfitte*), ma alcune volte giustapposte in *Als konnte es auch mir in den Kragen gehen* (1983), o, un poco più tardi, in *Dans la vision périphérique du témoin* (1986), tessi virtualmente una trama di immagini attraversate da microeffetti di spazializzazione, ritmi e alternanze temporali. Questi effetti producono una sorta di montaggio, vale a dire che lo spirito organizza i frammenti gli uni in rapporto agli altri così che le citazioni e i prestiti dal cinema e dalla televisione esprimano del senso: suddivisioni critiche differenti secondo i nastri.

In *Parabolic People*, Sandra Kogut (Brasile, 1965) organizza il quadro secondo una disposizione complessa di immagini ripetute e messe a distanza, di informazioni linguistiche che scorrono in differenti direzioni, di campiture di colore, ecc., che formano un mosaico saturato di informazioni, strutturato tuttavia in maniera relativamente chiara. In tutti questi casi, le immagini sono citate nella loro cornice geometrica e, talvolta, si mostrano come se fossero impilate o "poggiate" le une sulle altre, componendo così questa famosa stratificazione che caratterizza la gestione videografica delle immagini.

In tutti questi casi, lo schermo video assomiglia più ad un magazzino di cui giriamo le pagine una ad una, che alla fotografia piena e profonda del cinema. Ogni pagina è autonoma e dà da "leggere" informazioni visive complesse che si articolano tra loro all'interno della pagina e nel perimetro della superficie, non in un fuori campo indotto da una profondità prospettica o da un antropomorfismo dell'inquadratura organizzata intorno ai giochi di sguardo, come nel caso del cinema. Come si concepisce con difficoltà il fuori campo di un tappeto o di un quadrato di

tessuto che non sia loro eterogeneo, così l'immagine video resiste alla nozione di fuori campo in quanto la sua economia si pone all'interno dell'inquadratura, o subito sopra o subito sotto, oppure a lato, nella simultaneità. Essa è, prima di tutto, una superficie opaca, ciò che la differenzia dalla trasparenza dell'immagine cinematografica che premette il suo attraversamento immaginario e la comparsa del suo controcampo nella successione dei piani.

In questo caso, ben si vede come i parametri tecnici specifici del video (12) in un primo tempo abbiano condotto gli artisti, ma anche i creatori televisivi, a considerare una definizione maggiormente appropriata alle manipolazioni della superficie rispetto a quelle che erano utilizzate nel cinema. Alla nozione di montaggio, ad esempio, è stata sostituita quella di miraggio, egualmente preferibile nel designare le operazioni formali realizzate nella fabbricazione dei lavori videografici. Le prime macchine che permettono il trattamento dell'immagine partecipano a questo slittamento semantico.

Gli effetti

L'effetto è come la moda: in questione di stile caratterizza un'epoca. In campo artistico si hanno reticenze a parlare di moda; parliamo piuttosto di correnti, di influenze, di preoccupazioni condivise, di sincronizzazione con le disponibilità tecniche, industriali... che una società offre, preservando da ciò la scelta singolare e indiscutibile degli artisti e la loro libertà ontologica. La storia dell'arte ha spesso trovato eccezioni a quest'idea, e l'effetto video ne rappresenta una particolarmente evidente. Gli anni '70 hanno assistito a uno scontro di proposte espressive legate a questo medium ancora nuovo e numerosi artisti si sono associati ad ingegneri oppure essi stessi hanno fatto ricerche tecniche per mettere a punto apparecchiature che potessero permettere di lavorare sulle immagini come un pittore sulla sua pittura (13).

Questa infatuazione per ciò che subito si definisce effetto ha avuto come conseguenza la produzione di immagini simili le une alle altre, poiché le macchine producevano le stesse forme. La storia ha scelto tra questi effetti e oggi possiamo valutare quello che, in queste invenzioni, ha veramente costituito la singolarità di un "linguaggio" videografico specifico, assumendo di fronte a questo termine le precauzioni che si erano prese a proposito del "linguaggio cinematografico", cioè che il segno iconico non può essere confuso con il segno linguistico.

Tanto negli Stati Uniti quanto in Europa si moltiplicano le invenzioni di sintetizzatori di immagini videografiche da parte degli artisti, con o senza l'aiuto dei canali televisivi ma con l'aiuto degli ingegneri; citiamo i più famosi: Nam June Paik si associa all'ingegnere Shuya Abe per mettere a punto, nel 1970, il Colorizer Paik/Abe; Stan Vanderbeek realizza *Strofe Ode* (1977) con il Direct Video Synthesiser costruito nel 1970 a San Francisco; Peter Campus, Steve Rutt e Bill Etra concepiscono nel 1973 uno scansionatore d'immagine che porta il loro nome; Eric Siegel si serve del Processing Chrominance Synthesiser per *Einstein* (1968), video che tratta un'immagine di Einstein con effetti psichedelici; James Seawright, Aldo Tambellini, Walter Wright concepiscono opere fondate sul trattamento dell'immagine. I Vasulka (*Calligrams*, 1970) inventano un sistema numerico molto complesso su cui fanno commenti molto didattici; analogamente Dan Sandin (Chicago) tiene lezioni di elettronica in *5 Minutes Romp Through the IP* (1973), video nel quale egli spiega il funzionamento del suo sintetizzatore Image Processor; Skip Sweeney lavora il feedback, in particolare su un sintetizzatore suono-colore messo a punto da Bill Hearn nel 1969, e nel 1975 realizza *Illuminatin' Sweeney* (immagini psichedeliche, feedback, pop); nel 1974 Ernie Gusella utilizza lo stesso sintetizzatore (VideoLab) con un effetto di split screen (schermo diviso in due o più) per realizzare *Video-Taping*; John Sanborn e Kit Fitzgerald lavorano sull'apparizione e sulla scomparsa dell'immagine a partire dal centro grazie allo squeeze zoom.

In Francia, Marcel Dupouy (ORTF) mette a punto il Movicolor, colorizzatore e trucher (già citato nel primo capitolo). Questa macchina ha tre funzioni: generare e combinare forme sintetiche, geometriche o astratte; il colorizzatore permette, con l'ausilio di una palette elettronica, di aggiungere colore a un segnale video in bianco e nero e di apportare altre modifiche al segnale elettronico. Numerose di queste attrezzature sono costruite sul modello del sintetizzatore musicale, e d'altra parte gli artisti, in quest'epoca, spesso lavorano sull'interfaccia audio-video.

Una delle tentazioni di tutte queste apparecchiature è d'origine surrealista, e i figli di Méliès vi soccombono con giubilo; ed è spesso sotto gli auspici del piacere, sia esso poetico o iconoclasta, che si costruiscono in serie queste nuove immagini. Naturalmente anche in questo settore vi è il capofila: come Nam June Paik e Jean-Christophe Averty, di cui abbiamo già trattato. È qui che si situa *Global Groove*, famoso manifesto videografico (14) della durata di 28 minuti, innescato dall'artista coreano nel 1973.

Lo sguardo si è abituato alle immagini composite fatte di cambiamenti di dimensione, di sovrimpressioni, di colori non naturali, di zapping e di allontanamenti: la televisione ne ha fatto la norma del suo vocabolario espressivo. Ma Nam June Paik tratta ogni parte dell'immagine in maniera autonoma dissociando il corpo dalla scenografia, facendolo fluttuare in uno spazio anch'esso in movimento, sovrapponendo nella stessa inquadratura un dettaglio di piedi e una coppia pronta alla danza, moltiplicando lo stesso corpo e trattandolo come un semplice contorno, miscelando figure analogiche e grafismo astratto, variando i colori più scintillanti... ma miscelando anche immagini di danza, di performance, o immagini riciclate di documentari o di pubblicità, ecc., assoggettando l'immagine al suono: in tal modo egli realizza veramente uno stile di scrittura completamente nuovo che sarà all'origine di numerosi e ulteriori sviluppi successivi che riguarderanno sia la forma che i generi.

Melting pot culturale e mélange di immagini: proprio di questo si tratta, e il titolo *Global Groove* se ne fa eco, nel grande rimescolamento postmoderno procacciatore d'impurità. Qui l'immagine non è più né intera, né unica, né testimone di una qualunque verità, perché il suo aspetto cambia in permanenza e il suo rapporto col reale è soggetto a garanzia o è indecifrabile. Sono certi gli strumenti tecnici che permettono di realizzare delle incrostazioni (chroma key) e delle sovrimpressioni (iscrizione delle figure su sfondi cangianti, simultaneità dimensionale di piani differenti, punti di vista modificati, dunque, nella stessa immagine), effetti di feedback (moltiplicazione di un'immagine per stratificazione e allontanamento in rotazione), l'estrazione dei contorni di una forma (e variazioni di silhouette a linea come per *Crossings and Meetings* di Emshwiller visto precedentemente), la colorizzazione delle superfici e la connessione degli effetti di colore col suono; ma tutte queste possibilità formali sono anche ad immagine di una percezione contemporanea, informata in tempo reale e continuamente dalla radio, dalla televisione, dalla città, dalla pubblicità, ecc., che deve tentare di organizzare questo flusso di dati eterogenei.

Global Groove è una versione edonista della vita contemporanea: il piacere e la leggerezza sono espressi dalla brillantezza delle immagini e dal ritmo del rock'n roll che producono un effetto di fluidità spettacolare; ciò nonostante, la religione, l'alta cultura e la cultura pop, la ricerca, sono anch'esse presentate nella loro gravità ma senza pesantezza. Allen Ginsberg, il buddismo, la danza coreana, Charlotte Moorman e il suo violoncello a immagine, sono colti nella vertigine degli effetti elettronici e nella velocità dell'informazione videografica che non concepisce tregua. Più che un manifesto, *Global Groove* offre la sintesi di un periodo e della sua espressione tecnica e stilistica; in ciò risiede anche l'essere datata di quest'opera, nel senso storico ed estetico del termine; un effetto è essenzialmente effimero e rappresenta gli oggetti di fascinazione di un'epoca, anch'essi egualmente esauriti perché velocemente depauperati della loro potenzialità di fascinazione.

Nondimeno, i parametri estetici del video sono definiti in questo periodo, come testimonia, per esempio, il titolo di un video di David Cort, *Exploration in Videospace* (1973-74), declinazione di un corpo mostruoso attraverso l'uso dello specchio e delle incrostazioni, simile ai collage di Anna Höch, artista dada; Ernie Gusella, in *Exquisite Corpse* (1968), fa subire un trattamento analogo a un corpo diviso, incrostato, ricomposto, in questo caso con un'estetica molto surrealista. "L'uomo incrostato", definito da Jean-Paul Fargier come un essere di trama, risulta l'ovvia conseguenza della combinazione tra una tecnologia e l'aspirazione all'ubiquità legata alla diretta dell'informazione. Lo split screen, la suddivisione dello schermo in tutte le maniere possibili, l'utilizzazione del negativo, le sovrimpressioni di ogni tipo, sono altrettanti effetti non abbandonati ma, al contrario, resi ancora più accessibili sia a livello della ripresa (le piccole telecamere digitali hanno tutte un menu "effetti" disinseribile a piacere), sia a livello delle macchine di post-produzione e, per fare un grande salto nel tempo, dei programmi di montaggio attuali. Tutti questi effetti, ai quali si sono aggiunti i cambi di velocità di cui tratteremo più avanti, rallentamenti,

accelerazioni, fermo immagine, sono diventati luogo comune del video di creazione, per non dire di un'arte elettronica propriamente detta.

I video che seguono testimoniano della continuità nell'utilizzazione degli effetti, in particolare l'incrostazione e la colorizzazione. Ciò nonostante, "l'effetto per l'effetto" non è più di moda e spesso rappresenta un'utilizzazione volgare o, in tutti i casi, strumentale della tecnica, elemento che non risponde più a nessuna aspirazione del momento. Senza esautività, quindi: Zbigniew Rybczynski, *Tango* (1980); Pierre Lobstein e Teresa Wennberg, *Nuit blanche, Anatomie d'un regard* (1984); Tony Oursler, *Joe Ride TM* (1988); Michel Jaffrennou, *Vidéopérette* (1989); Pierre Trévidic, *Réflexion sur la puissance motrice de l'amour* (1989); Jean-François Neplaz, *Camino Austral* (1991); Gianni Toti, *Planetopolis* (1993). Ognuna di queste opere meriterebbe di soffermarvisi, dal momento che siamo molto lontani dal poterle ridurre ai loro effetti, che esse utilizzano con scopi che oltrepassano ampiamente il semplice piacere retinico o la fascinazione della percezione.

Il mixaggio

Anche se i sintetizzatori di immagini avevano avuto come scopo l'esplorare la visualità dell'immagine elettronica, essi hanno altresì contribuito a trasformare l'articolazione delle immagini tra loro, come è d'uso nella concezione cinematografica. In effetti, se il montaggio nel cinema si è storicamente costruito sulla successione di piccole unità (le inquadrature) collegate le une alle altre grazie a raccordi che definiscono, essi soli, una retorica del film (tagli, dissolvenze in chiusura, su bianco, a iride, ecc.), in video è la stessa nozione di montaggio che viene riconsiderata o abbandonata a favore di operazioni che consistono nel gestire flussi continui di durate e di velocità eterogenee, nel trovare e nell'attivare legami tra queste differenti temporalità, nel regolare gli slittamenti tra il suono e le immagini. All'occorrenza queste operazioni si legano maggiormente al lavoro sul suono ed è per questo che preferiamo il termine mixaggio, che designa il raggruppamento e l'equilibratura, su uno stesso supporto, di suoni di natura e supporto differenti, impronta d'anacronismo e simultaneità, a quello di montaggio che induce ad una cronologia e ad una successione di tipo linguistico. Coalescenza, fusione, flusso, miscelazione, confusione, equivalenze...: altrettante manifestazioni della superficie mixata del flusso videografico.

La sovrimpressione gioca sulla trasparenza delle immagini e permette di passare da uno strato d'immagine ad un altro, dando l'impressione che non vi sia separazione tra un livello e l'altro di questa fogliatura; in un certo senso, quindi, il mixaggio consiste nell'attivare uno strato o un altro, nell'evidenziarlo, nel porlo sopra gli altri. È ciò che, dopo Paik, fanno artisti come Robert Cahen, Alexander Hahn, Patrick De Geetere, Michèle Waquant in *Les Bruits blancs* (1990), ed anche Wolf Vostell in *TV Cubisme*, nastro del 1985.

La sovrimpressione può combinarsi con le incrostazioni fornendo immagini composite ancora più complesse, come quelle di Pierre Lobstein e Teresa Wennberg o di Jean-François Neplaz, citato più avanti. In quelle, la tessitura dell'immagine afferma veramente il suo spessore poiché ai suoi effetti di trasparenza si aggiunge, o piuttosto dovremmo dire si ritira, una parte di questa immagine che, facendosi "foro", permette d'accogliere un'altra immagine con la quale si salda per capillarità.

L'immagine mixata e composita del video ha rovinato o, perlomeno, ha messo a mal partito una concezione unitaria, intera, monoculare che corrisponde ad un regime di visibilità elaborato sul modello della camera oscura del Rinascimento umanista; questa era già stata decostruita dai movimenti cubisti, ma era ancora all'opera nelle apparecchiature e nella rappresentazione cinematografiche. L'immagine mixata presenta sullo stesso piano elementi, frammenti nel caso dell'incrostazione o fantasmi in quello della sovrimpressione, eterogenei (immagini realiste, schemi, testi, inquadrature a dimensioni differenti...) che prendono corpo e/o prendono senso da diverse manovre percettive e cerebrali che vanno dalla sensibilità visiva alla lettura, passando per ogni sorta di associazione, di rapporto mnemonico e di proiezioni immaginarie. È per questo che non possiamo più parlare di inquadratura ma di giornale di bordo, per riprendere l'espressione di Gilles Deleuze, o d'immagine integrata come si parla di cucina

integrata dove tutto è là a disposizione, sovrapposto, incastrato, ordinato in una superficie chiusa su se stessa poiché vi è tutto, e che non rimanda all'inquadratura successiva come nel cinema.

Indebolimento del fuori campo e obsolescenza del controcampo che organizza il realismo dello sguardo al cinema: così il montaggio stesso si effettua internamente alle dimensioni della superficie schermo, perché l'interno è anche l'esterno. Decisamente il video non è una finestra aperta sul mondo, salvo a far coincidere questo spazio omogeneo con un tempo che omogeneo non è.

È ciò che dimostra con molto brio e humour il film (15) di Zbigniew Rybczynski (Polonia, 1949), *Tango*, realizzato nel 1980. Film su canone, come si designano alcuni canti polifonici, *Tango* si apre su una camera la cui immagine si colloca sul piano del quarto muro trasparente del cubo prospettico classico. Questa camera, all'inizio vuota, semplicemente arredata con qualche mobile, è tagliata da una finestra e tre porte visibili. Progressivamente entrano ed escono, uno per uno e in un modo o in un altro secondo tutte le combinazioni porta/finestra possibili, una ventina di personaggi diversi e di tutte le condizioni, ciascuno dei quali compie un'azione precisa nella camera. La prima azione è un pallone che entra dalla finestra seguito da un ragazzino che lo recupera ed esce ripercorrendo lo stesso cammino. Non appena un personaggio ha fatto la sua apparizione e compiuto la sua azione, si iscrive nella finzione e resta in loop lungo tutto il video. Il successivo fa lo stesso e la sua azione si combina con quella precedente senza disturbarla, come se i due personaggi fossero effettivamente presenti insieme nella camera. Ciononostante, molto presto lo spettatore si rende conto che la reale coabitazione è impossibile, e che si tratta di una coabitazione truccata, vale a dire di un'incrostazione di ciascuno dei motivi girati separatamente nella scenografia che serve, in questo caso realmente, da spazio/superficie d'accoglienza; i personaggi diventano così numerosi che finiscono quasi per costituire una folla, proporzionalmente alle capacità d'assorbimento della scenografia.

La colonna sonora che accompagna questa variazione visiva è costituita da una melodia molto ritmata e ripetitiva, e dai rumori in relazione con le azioni dell'immagine: il grido di un uomo che prende la scossa cambiando una lampadina, il pianto di un bimbo che una donna cambia, rumore di piatti perché dei personaggi pranzano... La colonna sonora si satura progressivamente allo stesso tempo dell'immagine; in breve l'ambiente sonoro dà un accento di verosimiglianza alla situazione.

Qui, tutti sono nell'inquadratura e la scomparsa momentanea dei personaggi non corrisponde alla loro scomparsa dallo spazio rappresentato nell'immagine ma dalla visibilità. Tutto avviene qui e adesso, ma "il qui" è minacciato di saturazione da un "adesso" che non è un adesso reale ma una contrazione di momenti separati sincronizzati da un mixaggio elettronico che si assimila al semplice musicale di medesima fattura tecnica. L'immagine sembra generarsi essa stessa, essa non ha più nulla a che vedere con la realtà e di colpo si mette a parlare in maniera limpida: lo spazio comune è occupato da unità, persone, coppie, bambini con il pallone, che eseguono compiti al di fuori di ogni considerazione dell'altro. Ognuno è separato nella sua azione e nel suo essere, anche quando è portato a iscriversi nel luogo stesso dell'intimo: la camera. Questa camera non è più quella del soggetto/sguardo della sua antenata oscura, ma altresì quel luogo qualunque nel quale gli esseri funzionali fanno ciò che devono fare, cioè ripetere gli stessi gesti per i quali sono stati programmati, e fino a che il tempo non sia terminato, vale a dire fino a che lo spazio non sia riempito, saturato, al limite dell'impraticabilità: il massimo rendimento. Nessuna perdita, nessun impasto.

Il film termina con uno svuotamento progressivo della camera, come si era riempita, con una piccola variazione di scenografia alla fine. Ritorno indietro, riavvolgimento o effetto di rewind, *Tango* è un'opera programmatica basata sulla manipolazione e la combinazione di motivi eterogenei mixati insieme.

L'idea di mixaggio allo stesso modo rimanda a quella di materiale espressivo, manipolabile, fluido e duttile, morbido e poroso. L'immagine video è tattile ed è uno dei suoi paradossi poiché questa qualità deve accordarsi al suo contrario, la totale evanescenza visiva.

Tensione elettrica e dinamica dei fluidi

Accendere la televisione, collegare la camcorder, verificare la tensione delle apparecchiature, regolare le intensità di luminosità, di colore, di contrasto, centrare la frequenza corretta, spegnere la postazione: ecco una terminologia condivisa da tutte le macchine e da tutti i mezzi per produrre luce e calore che funzionano a elettricità. La fata elettricità ha d'altronde incontrato la fata elettronica al Museo d'Arte Moderna della città di Parigi per l'intermediazione di Nam June Paik nel 1989, anniversario della Rivoluzione francese. In questa occasione, Paik aveva concepito e installato robot video, Rousseau, Robespierre, Voltaire, Diderot, Olympe de Gouges, nella sala dove si trova *La fée électricité* di Raoul Dufy. Che si tratti dell'illuminazione di una sala espositiva oppure di collegare un'installazione o una scultura video in questa stessa sala d'esposizione, bisogna pigiare su un interruttore che, come indica il nome, interrompe o, al contrario, annulla l'interruzione del flusso elettrico, istantaneamente.

Nei due casi, abbiamo a che fare con una tecnica di onde e di flussi che non mancano d'influencare l'estetica degli oggetti che ne risultano. La fisica delle onde elettromagnetiche ha imposto, per esempio, la quantità di immagini al secondo necessarie per una buona trasmissione delle immagini televisive. Le onde hertziane o radioelettriche propagano i segnali sonori o videografici che si ritrovano così ad avere una parentela di natura se non di grado.

Il campo attivo d'illuminazione mobile che è l'immagine elettronica secondo Paik, immagine attivata nel presente della sua apparizione, in tempo reale, fa dire a Christine Van Assche che "essa deve maggiormente alla dinamica dei fluidi e alla metamorfosi delle molecole che alla fisica dei fotoni luminosi" (16). La fluidità caratterizza naturalmente l'elemento acqua, ed è perciò naturale che si sia operato lo slittamento omofonico del video al video-acqua (17); Woody Vasulka stima che l'immagine elettronica è "liquida, modellabile, è come la creta", rinviando ancora una volta al suo carattere tattile.

Anche i Vasulka (Steina e Woody) hanno prodotto numerosi "esercizi" negli anni '70, consistenti nel collegare un videoregistratore a un magnetofono per osservare gli effetti di passaggio delle onde audio alle onde video. È il caso ancora di *C-Trend*, realizzato da Woody nel 1975, con l'aiuto del processore Rutt-Etra: un'immagine della circolazione urbana, di cui si ode l'intensità sulla colonna sonora, è modificata nelle sue linee orizzontali da un'ondulazione che attraversa il quadro e generata dall'influenza del segnale sonoro. L'impressione visiva consiste nel vedere contemporaneamente l'immagine e il suono in un'immagine che non è più tanto un'immagine quanto un grafismo in movimento, una sorta di potenziometro in forma di superficie, una traccia visiva di un'informazione per definizione invisibile: il suono. Informazioni visive e sonore, in questo caso, sono elaborate sul loro comune luogo, l'elettricità, e la sua applicazione nel funzionamento interno del video. La sincronizzazione, simultaneità di suono e immagine, prende qui una forma visuale sintetica. Peer Bode fa lo stesso genere d'esperienza in *Music of Triggering Surfaces* (1978), creando un'interfaccia tra i sistemi audio e video.

Questa dinamica dei fluidi comporta l'utilizzazione delle diverse tematiche acquatiche dall'origine dell'immagine elettronica fino ad oggi. Ecco qualche riferimento tra i più caratteristici di questa simpatia che lega l'acqua al video. L'acqua diviene il tema centrale delle ricerche di Fabrizio Plessi a partire dal 1968; egli l'utilizza come medium tra natura e tecnica, artificio e realtà. Camminare sull'acqua, tagliare un getto d'acqua con un paio di forbici, praticare fori sulla superficie della Senna e tagliare un lago in due... sono altrettanti progetti ironici elaborati con precisione tecnica e argomenti teorici. In *Acquabiografico* (1972) e *Water Works Series* (1975-77), egli riunisce centinaia di progetti. L'installazione *Tempo liquido* (1989) dimostra il valore temporale dell'acqua: una ruota a pale costituita da ventuno monitor, come altrettante pale che tagliano geometricamente il cerchio della misura del tempo, è posta al di sotto di un circuito d'acqua reale e diffonde immagini d'acqua che scorre. Quest'acqua, materia attiva, è qui considerata sia nella sua dimensione metaforica che letteraria di scorrimento del tempo. L'immagine video libera la metafora grazie all'effetto di fluidità che sprigiona. Il dispositivo è certamente poco dimostrativo ma ha il vantaggio di essere chiaro. La ruota gira, l'immagine e l'acqua scorrono, il tempo passa; sincronismo della durata

del passaggio dell'acqua reale, e di quella della sua immagine nel monitor. L'immagine vale per la realtà che descrive grazie all'identità delle loro nature comuni: la fluidità.

L'acqua è il materiale preferito da Bill Viola da sempre, che egli utilizza essenzialmente come una metafora delle attività dello spirito: pensiero, memoria, inconscio, sogni e visioni, spiritualità. Da *He Weeps for You* (1976) a *Messenger* (1996), passando per *Reflecting Pool* (1977-1980) o ancora per *The Sleepers* (1992) e *Station* (1994), Bill Viola mette in scena l'acqua nelle sue dimensioni fenomenologiche e simboliche. Egli gioca sul fatto paradossale che l'acqua sia una materia immateriale (diafana), e ciò gli permette di materializzare cose dello spirito, astratte per definizione. Nell'installazione *He Weeps for You*, ad esempio, l'immagine dello spettatore, riflessa in una goccia d'acqua, è ingrandita alle dimensioni di un intero corpo attraverso una videoproiezione; lo spettatore assiste alla nascita della sua immagine sulla goccia d'acqua, quindi all'inevitabile distruzione, ma violenta, quando la goccia d'acqua s'infrange su un piccolo tamburo, da cui il suono viene amplificato. Qui la goccia d'acqua assume il ruolo di doppio del dispositivo di visione che è la telecamera e, allo stesso tempo, permette di concepire l'inserimento del microcosmo nel macrocosmo, dove le informazioni del tutto sono già contenute nel più piccolo (il genoma).

L'acqua come medium, materiale transizionale, l'immagine del dormiente di *The Sleepers* è immersa in barili riempiti d'acqua, e ciò consente che l'accesso visivo all'immagine, e mentale al sonno, venga effettuato attraverso l'acqua, trova in Bill Viola il suo doppio (18) analogico nel medium video che egli lavora per la sua fluidità, facendo spesso ricorso al rallenti che esprime ancor di più il carattere cangiante della materia videografica. Analogamente avviene in *Station* o in *Messenger*. La manipolazione del tempo di trasmissione produce sullo spettatore uno spiazzamento percettivo che favorisce l'introspezione e la riflessione, ponendolo in una situazione di sonno o di sogno ad occhi aperti. A tal fine, egli è ricorso alla creazione di una condizione sensoriale che priva l'osservatore dei suoi abituali riferimenti: oscurità o profonda penombra che caratterizzano numerose installazioni. L'immagine proiettata diviene, propriamente parlando, affascinante: essa capta l'attenzione e ipnotizza colui che è divenuto, in quel momento, uno spettatore che contempla il mondo in metamorfosi. Acqua lenta e immagine al rallenti diventano così il ricettacolo della memoria a lungo termine, permettendo ai ricordi più remoti di iscriversi sulla superficie della coscienza. È una vera poetica dell'acqua, cara a Bachelard, quella che conduce il lavoro di Bill Viola. Medium di traccia, come l'acqua che lungamente diffonde le onde prodotte da uno choc sulla sua superficie, figura impiegata in *Reflecting Pool*, il video primitivo iscriveva i movimenti rapidi in una durata per effetto di permanenza, persistenza della traccia luminosa nell'immagine, come una strisciata di luce. Ancora in *Reflecting Pool*, un effetto di dissoluzione della forma nel pixel del paesaggio era un altro mezzo di utilizzare l'analogia tra l'immagine videografica e il grafismo di un sottobosco luminoso, tra la tecnica e la natura. Infine, in quest'opera famosa di Bill Viola, vi è desincronizzazione tra i riflessi che si percepiscono sulla superficie dell'acqua e la sorgente di questi riflessi che, talvolta, non appaiono neanche, come se "la natura avesse messo in memoria degli eventi per farli, in seguito, risorgere in qualunque momento, riattualizzandoli in seno ad un presente continuamente rinnovato" (19). Questo lavoro si inserisce bene in una metafisica e in una spiritualità della trascendenza, come suggerisce Paul Virilio quando afferma: "Non possiamo comprendere le nuove tecnologie senza una cultura religiosa in senso ampio, perché le tecnologie inducono a porsi domande che sono state affrontate dal pensiero religioso" (20). Questa ricerca dell'invisibile, di un al di là delle apparenze, è il progetto di numerosi "videasti" come Dominique Belloir in *L'enfant de la haute mer* (1985) su testo di Jules Supervielle letto da Dominique Prado, Robert Cahen in *Hong Kong song* (1989) e *7 Visions fugitives* (1995), Seoungho Cho in *Forward, Back, Side, Forward again* (1995), per non citare che qualche esempio di concezione assai simile.

Infine, per chiudere questa piccola deriva sull'acqua, il lavoro di Marcel Dinahet merita d'essere citato, poiché è realizzato per buona parte sott'acqua oppure in spazi limite quali quelli ove si infrangono le onde (*Les Finistères*, 1996) oppure di linea di galleggiamento dello sguardo tra aria e acqua. Analizzando situazioni particolari (lo sguardo di un sommozzatore che fluttua in un paesaggio subacqueo con zone pressoché indefinibili, zone a metà, tra un luogo e un altro, tra uno stato e un altro), Marcel Dinahet non ha necessità di fare appello ad effetti tecnologici sofisticati, né ad una estetizzazione particolare dell'immagine. Gli effetti sono prodotti dalle immagini

grezze e dalla maniera in cui sono percepite dal visitatore. Messo in condizioni d'entrare in un cassettone per veder immagini girate sott'acqua, oppure d'adottare il punto di vista del tappo che fluttua sulla superficie (al di sopra e al di sotto) dell'acqua all'interno di grandi porti atlantici (*Les flottaions*, 2000), costui sperimenta l'immersione che gli procura sensazioni assai destabilizzanti e di una grande potenza evocatrice. Questo lavoro sulla sospensione, l'indecisione, i passaggi, attorno a territori e durate fluttuanti, poggia su un'immagine elettronica in particolare simpatia con le materie dell'acqua.

L'acquario, l'oblò, il cassettone sono figure che sono state sfruttate o utilizzate da moltissimi artisti, da Nam June Paik (*Video Fish*, 1979-1985), serie di monitor le cui immagini sono viste attraverso degli acquari riempiti di pesci esotici e, sul fronte, di piante acquatiche, a Pierrick Sorin (piccole immagini video dell'artista clonato che fluttua in un acquario con pesci rossi, 2001), o a David Larcher (*Ich Tank*, 1998, dialogo visivo tra uno psicanalista e dei pesci rossi). È soprattutto in riferimento all'oggetto televisione, cioè scatola di vetro, trasparente o riflettente, che si situano queste proposte che fanno sempre sorridere.

Declinate a partire dalla tematica della fluidità e dell'acqua, le figure dell'annegato, del salvataggio, della respirazione, del nuotatore, ecc., appaiono in maniera ricorrente. Nelle produzioni contemporanee, possiamo citare un pezzo di Stephanie Smith e Edward Steward, *Sustain*, 1995, in cui uno dei motivi è un uomo sott'acqua rifornito d'aria da una donna che regolarmente viene a soffiargli una espirazione vitale; un'installazione a due videoproiettori ad angolo di un'immagine a specchio, *Sip My Ocean* (1996), di Pipilotti Rist, passeggiata ludica e leggera girata sott'acqua in un paesaggio marino; un video, al rallenti e ad anello di 2 minuti, di Maria Friberg (Svezia, 1966), *Blown Out* (1999), mostra un uomo dal cranio glabro che emerge ad intermittenza da un mare lattiginoso ed agitato, di volta in volta minacciato di annegamento e giubilante nei flutti sensuali e voluttuosi dell'onda. In un genere analogo, la videodanza: bisogna menzionare *Waterproof* (1986) di Jean-Louis Le Tacon, realizzato su coreografia di Daniel Larrieu nel bacino di una piscina: con l'eccezione di alcune sovrimpressioni fatte in regia, le immagini stesse producono un loro effetto di luccichio, deformazione dei corpi, riflessione e sdoppiamento, in momenti propriamente allucinanti.

La temporalità è al centro della fluidità elettronica; le velocità vi passano in diretta per affermare il presente della vita, questa zona di fragile attività tra comparsa e scomparsa.

Velocità e scomparsa

1960: Standish Lawder realizza *Intolerance (Abridged)*, un film di 10 minuti in 16 mm., compressione di *Intolerance* di D.W. Griffith, film del 1916 della durata di 2 ore.

Paul Virilio ha condotto in Francia una riflessione indubbiamente feconda sulla questione della velocità e dei suoi effetti in relazione alle nuove tecnologie: da *L'Esthétique de la disparition* (1980) a *La vitesse de libération* (1995) passando per *La Machine de vision* (1988), le nuove modalità della percezione sono esaminate in rapporto alle condizioni moderne di relazione col reale, in modo tale che le macchine tecnologiche le riconfigurino. Il reale si percepisce sempre di più a partire da un punto di vista in movimento, secondo velocità più o meno rapide: l'automobile, il treno, l'aereo. Analogamente, le immagini in movimento (cinema e video) non si percepiscono che nella loro scomparsa, "ecco perché, egli dice, ho parlato dell'estetica della scomparsa: l'immagine non esiste che in fuga [...]. L'estetica della scomparsa è la fine dello spazio di rappresentazione organizzato dai punti di fuga" (21).

Un legame lega il regime di percezione video e le operazioni mentali proprie alla riconoscibilità ordinaria; la manipolazione delle velocità di scorrimento dell'immagine e dei rapporti rinforza questo legame "perché il rallenti e l'ingrandimento sono modalità, tra molte altre, di disposizione delle immagini della memoria" (22). Il rallenti raramente è percepito come tale, vale a dire come operazione tecnica che permette di dilatare il tempo, perciò artificiale, ma in realtà come una nuova modalità di percezione delle durate, intimamente riconosciuta poiché già sperimentata nelle attività mentali di sogno o di ricordo. Utilizzando gli effetti di rallenti del videoregistratore, le

persone "vogliono vivere il tempo della crescita delle piante; sono insoddisfatti del tempo che è loro dato a vivere, vale a dire la loro propria velocità" (23).

Il tempo della crescita delle piante è un tempo che non può essere concepito che mentalmente; è la necessità di una rappresentazione scientifica che produce questa visione accelerata della natura così affascinante, e che numerosi artisti utilizzano (in un'opera recentissima, Fiona Tan mostra lo sbocciare dei fiori di papavero); inversamente, trattare un'azione ordinaria nella durata della crescita delle piante permette di allontanare i parametri mimetici (riferimento al modello), a favore di un tempo di riflessione, di immaginazione, di introspezione. Il rallenti, questo microscopio del tempo, per restare nella metafora scientifica, è comunemente utilizzato nei media per sottolineare momenti importanti, preziosi o d'intensa emozione; esso magnifica l'azione amplificando la sua naturale durata, spesso rapida, che non permette allo spettatore di captarne tutti i dettagli. È un modo di designare un evento il quale, senza esso, avrebbe avuto meno impatto. Ciò che, nei media, tuttavia, non assume che un carattere eccezionale, per non abusare dell'impatto affettivo, può essere prescelto come velocità costante per decondizionare lo spettatore e farlo accedere ad un livello di percezione differente. Il rallenti nelle installazioni *Passage* (1987) o *The Greeting* (1995) di Bill Viola può essere affrontato proprio in questo senso; in *Passage*, le condizioni nelle quali l'opera si guarda, da molto vicino, fanno sì che il soggetto filmato (il compleanno di un bimbo) scompaia a favore di una viscosità dell'immagine molto tattile dovuta all'ampliamento temporale (26 minuti di tempo reale trasmessi per 6 ore e trenta). In questo caso si configura un'analogia tra il tempo e la materia. Per *The Greeting*, composizione videografica ispirata ad un quadro del pittore manierista Pontormo, il rallenti, tecnicamente molto sofisticato (45 secondi di immagini registrate per 10 minuti di trasmissione), fa apparire la grande sensualità della ricchezza delle stoffe e l'iridescenza dei colori nella luce. In modo totalmente inatteso, l'immagine videografica, il cui realismo subisce la distorsione del rallenti, rivela la natura della pittura prebarocca in modo molto convincente.

Robert Cahen, *Juste le temps* (1983), evoca le sensazioni di un viaggio in treno; Angela Melitopoulos, *Transfer* (1991), è un punto di vista assordato nel metrò parigino; Irit Batsry, *Scale* (1995), lavora su strisce di materia videografica che trascinano con loro silhouette appena percepite: questi artisti producono video nei quali il rallenti è l'ingrediente principale di una poetica della durata.

La velocità non è semplicemente l'espressione dello scorrimento meccanico; essa è altresì contenuta nell'immagine stessa. Una sola immagine composita può evocare numerose differenti velocità: i video di Nam June Paik lo mostrano costantemente, analogamente a Marie-José Burki. In *Celui qui a vu passer les éléphants blancs* (1986), fa coesistere, nell'inquadratura, l'attraversamento di una lumaca da sinistra a destra e il passaggio di navi, di treni, di camion, di autovetture e d'aerei, ognuno con la propria velocità. Il tempo può essere condensato con discreti effetti d'ellisse; è il caso di *I do not know what is it I am like* (1982) di Bill Viola, dove una serie di dissolvenze permettono di accelerare l'imputridimento di un pesce, o ancora di *Venisse* (1995) di Thierry Kuntzel, che ci fa passare dall'alba alla notte in qualche minuto di durata allo stato puro. Il tempo può anche essere rigirato attraverso manipolazioni di ritorno indietro, gesto conosciutissimo nella pratica del videoregistratore: Jean-François Guiton, per *Handle with care* (1984), riflessione sulla decostruzione di una scultura in frammenti; Ene-Liis Semper, per *FF/Rew* (1998), gioca sulla fatalità di un suicidio fatto e disfatto in un movimento concatenato e senza fine; Raphaël Ortiz estende a piacere il momento del contatto in *The Kiss* (1984-85), montando una sequenza di film per microritorni indietro. Spesso, gli artisti che reinterrogano il cinema classico manipolano il prima e il dopo del nastro per desincronizzare la logica formale del racconto. L'accelerazione di velocità può essere progressivamente messa in scena nel corso dello sviluppo del nastro: è il caso di *Retracer* (1991) di Michael Langoth (Austria), che rappresenta l'allontanamento sempre più rapido di una carrellata in avanti. Il movimento avviene in una camera dove entra un uomo che, presa una birra nel frigorifero, si dirige verso il fondo dell'inquadratura per accendere la televisione; la carrellata termina là dove inizia la nuova, nello schermo televisivo che, anch'esso, riprende la carrellata all'inizio. Accelerazione vertiginosa di una situazione assurda che si risolve in una negazione dell'immagine: questa scorre

così rapidamente da perdere ogni sostanza per non essere più che un movimento astratto, inghiottito dal centro dello schermo. Coagulare un'immagine, congelarla, è anch'essa una maniera di cambiare velocità.

Le forme sostanziali dell'immagine elettronica, legate alla sua qualità scintillante, hanno, per riprendere la classificazione operata da Dominique Avron, di volta in volta la caratteristica di essere vibratili, versatili e volubili. Tecnologia dell'evanescenza, terminologia evanescente.

L'immagine video viene lavorata nella sua stessa natura e nella sua struttura attraverso microfenomeni d'apparizione e di scomparsa che fanno sì che, in nessun momento, essa sia fissa ed intera. L'immagine video è sempre scomparsa, senza dubbio perché è idonea a costituirsi come condizione di ciò che per definizione è fuggente: il presente. Non è perciò così clamoroso che essa abbia modificato le nostre percezioni di questo presente.

Video, reale e visibilità. Come si vede in video?

Il video ha partecipato al vacillamento della sicurezza con una totale potenza della visibilità. Ciononostante, il video annuncia il colore: video significa "io vedo", azione condotta al presente da un soggetto che sono io stesso. Qualche volta l'etimologia di una parola estende il suo senso verso una rarità, un'accezione passata o affettata. Qui, al contrario, essa sembra essere al centro di ciò che definisce il regime di visibilità videografica. Sul modello del video, la retina è composta di cellule nervose e trasforma i segnali luminosi in impulsi elettrici. Gli artisti degli anni '70 (Peter Campus, Bruce Nauman, Steina e Woody Vasulka, Denis Oppenheimer, Bill Viola, ...) hanno esplorato questo nuovo spazio di visibilità che produceva la camera video ed hanno cercato di far apparire come la percezione, dovuta al reale e alle sue rappresentazioni, ne sia stata traumatizzata. In breve, hanno fatto un'indagine e delle investigazioni sul mondo fenomenico e sulle sue ambiguità.

Per questa indagine gli artisti utilizzano la caratteristica del video che è quella di produrre un'immagine in tempo reale. Essi possono, così, controllare tecnicamente questa immagine ma anche la messa in scena che la produce. È frequente osservare come gli sguardi degli artisti, che lavorano col proprio corpo, scivolino su uno dei lati del campo per verificare l'immagine ritrasmessa da un monitor posto in prossimità della camera. Essi compongono dunque l'immagine in diretta, senza differimento. Numerosi video sono realizzati così dagli artisti degli anni '70, a circuito chiuso, spesso da soli e nell'atelier. È il caso di *Double Vision* (1971), dove Peter Campus utilizza due telecamere installate a due estremità del suo appartamento per esplorare la sovrapposizione di due immagini di se stesso mentre evolve nello spazio. Sette termini definiscono una variazione sull'immagine e il suo doppio: *Frame, Disparity, Convergence, Fovea, Impulse, Inside the Radius*. Peter Campus gioca su un falso effetto di stereoscopia, poiché le due telecamere sono diametralmente opposte e confondono in effetti il campo e il controcampo sulla stessa immagine, mentre la stereoscopia mima veramente la visione binoculare e la percezione del rilievo che ne risulta. Qui l'immagine è ben più torbida e confusa, l'artista tenta nuove proposizioni di visibilità nelle quali il corpo si duplica; l'azione realizzata è unica, ma l'immagine su di essa è duplice: essa sovrappone per trasparenza due punti di vista, con tutti gli scarti legati alla profondità, ai rapporti tra i piani, alla confusione della prossimità o della distanza, ecc. L'esperienza del semplice presente diviene, nell'immagine elettronica che ne rende testimonianza, l'esperienza dell'ubiquità. Questo dispositivo dissocia la telecamera video dall'occhio e gioca così il paradosso di un soggetto che vede e che è visto nello stesso tempo.

Ciò che chiamiamo circuito chiuso, una telecamera che trasmette in diretta l'immagine che capta, su un monitor posto nel medesimo luogo, allo stesso tempo restituisce la questione della durata e la questione dello spettatore in rapporto all'immagine. Come precisa Bill Viola, "la telecamera è sempre accesa, c'è sempre un'immagine; questa durata permanente possiamo chiamarla tempo reale" (24). Questo tempo reale non ha forma, non ha asperità, ed è questo che esprime l'installazione di Nam June Paik *TV Buddha* (1974), la cui versione più semplice è un faccia a faccia tra una statuetta di Buddha e la sua immagine trasmessa in diretta da un monitor.

Antonio Muntadas presenta alcuni aforismi visivi concernenti il tempo e le sue percezioni in *Media Ecology Ads* (1982), mostrando il tempo reale di una candela che si consuma, lo scorrimento di testi dalle velocità variabili fino

all'illeggibilità, una clessidra che si svuota, il flusso di un filo d'acqua, immagini mixate con suoni che fanno anch'essi allusione a suoni del tempo (sveglia).

Al di là di queste contingenze che, benché d'altro ordine, non sono trascurabili (il guasto fa parte della macchina tecnologica), il tempo reale non si definisce con una durata, come il reale non ha durata in sé. È dunque su questa immagine senza durata, o di durata permanente, che l'artista lavora al presente: video.

Alcune esperienze di circuito chiuso degli anni '70 sono state oggetto di registrazione su nastro, oppure sono state concepite da subito come installazioni. Dalla fine degli anni '60 in Svizzera, René Bauermeister realizza un ritratto di se stesso composto da una metà del viso registrata precedentemente, l'altra registrata in diretta. Steina Vasulka propone con *Switch! Monitor! Drift!* (1976) una delle macchine da visione che elabora in questo periodo: due immagini video sono combinate e corrispondono l'una ad una telecamera che ruota su una tavola, l'altra ad una seconda telecamera puntata fissamente sulla prima. L'immagine mixata presenta un punto di vista impossibile per l'occhio umano, che designa sia l'immagine di una telecamera sia l'immagine prodotta da questa stessa telecamera, tutto ciò afferrato in un movimento a carrellata circolare ininterrotto. Talvolta l'artista attraversa il campo, anch'essa così integrata a questo presente visivamente complesso.

Bruce Nauman e Vito Acconci realizzano numerosi nastri nei loro atelier, soli molto spesso nel campo della telecamera video, sperimentando la durata di un'azione, il rapporto con lo spettatore prendendolo come riferimento per Acconci, testando con lui i limiti dell'attenzione, della pazienza, della sua identificazione con l'artista, in una economia del meno, della riduzione. In una certa maniera, questi percorsi mettono alla prova della realtà queste parole di Borges: "Vivere è perdere il proprio tempo" (25).

Al di là del circuito chiuso, gli artisti videasti esplorano nei mononastri i limiti della visione mettendo in gioco i limiti della visibilità. In *Chot el-Djerid (A Portrait in Light and Heat, 1979)*, Bill Viola mette in scena tecnicamente (utilizzando una lunga focale, 800 millimetri) e geograficamente (girando in un deserto sahariano e in un deserto di neve canadese) un'immagine enigmatica ed allucinante dove il reale vacilla sotto l'ambiguità della sua designazione: non si sa cosa si vede, anche se se ne dubita. Un punto nero aumenta di dimensione molto lentamente nel mezzo di uno schermo quasi monocromo. Alla resa dei conti, alla fine dell'inquadratura, del tempo, dell'attesa, un uomo ha preso forma.

Il deserto come paradigma dello schermo sul quale si iscrive, eventualmente, il testo del visibile. Bill Viola persegue la sua rappresentazione di un mondo fondato sulle percezioni, l'immaginazione, la coscienza, i sogni e la memoria dell'artista stesso. *Hatsu Yume (First Dream, 1981)* persegue questa ricerca di una visibilità parziale e polisensoriale delle cose, conferendo alla visione questa "densità carnale" di cui parla Jonathan Crary in *L'art de l'observateur* (26). Thierry Kuntzel, *Still* (1980), *Time Smocking a Picture* (1980), allo stesso modo lavora alla costituzione di un'immagine prelinguistica, un'immagine che non ha ancora nome, un'immagine del quasi nulla nella quale il tempo non fa ancora racconto.

Lungo tutta la sua storia, il video è stato il pretesto per riproporre la domanda sull'indeterminatezza del reale nella sua apparenza visiva. Due esempi molto più recenti di questa tenacia, al di là di ogni corrente estetica: Irit Batsry, *A Simple Case of Vision* (1991), e Franck Scurti, *Heineken Vision* (1998), nel quale il titolo ha effetto d'annuncio. *A Simple Case of Vision* si focalizza su un testo di Buckminster Fuller che narra dei suoi difetti di vista, in particolare la presbiopia; Irit Batsry cerca delle equivalenze videografiche a ciò che descrive il testo deformandolo. *Heineken Vision* è filmata attraverso un bicchiere di birra: il visibile se ne trova diffratto non senza ironia e, in una certa maniera, incorporato nella materia molto fotogenica del liquido dorato, leggermente alcolico.

Il presente, la telepresenza

La possibilità di fare l'esperienza del presente, e dunque di iscriversi delle durate, sarà certamente l'ultima specificità del dispositivo videografico. È sotto forma d'installazione che si realizzano le migliori condizioni di questa esperienza, perché il tempo vi si trova spazializzato (27) e l'osservatore è portato a investirvi una riflessione

che organizzi le sue sensazioni e la percezione del suo o delle sue immagini, in vista della costruzione di una soggettività. Dal circuito chiuso alla telepresenza, gli anni '70 fanno ancora il loro lavoro di dissodamento, e attraverso ciò rendono perenne l'importanza del video per la messa in opera di questa forma d'arte ancora balzubiente che sono le installazioni; esse disegnano i contorni di un nuovo spettatore "sovraccarico", ormai di impegnarsi in una valutazione dell'immagine, e sempre più spesso di un'immagine di se stesso. L'installazione è concepita come una specie di trappola, un dispositivo in attesa di una preda consenziente ma indispensabile alla legittimazione di questo dispositivo.

In questo tipo di installazioni, chiaramente si vede come il video, in quanto supporto di registrazione, non ha alcuna importanza: è certamente l'apparecchiatura che è attivata e che fa opera e non l'eventuale traccia che ne viene conservata. Martial Raysse (Francia, 1936) presenta, nel 1967 alla Galleria Iolas a Parigi, una installazione il cui titolo è molto evocatore: *Identité, maintenant vous êtes un Martial Raysse*, l'identità, vista l'ossessione di quest'epoca, essendo una questione sia dell'individuo sia del video. Si tratta di un pannello dipinto nel quale è incassato un monitor che trasmette l'immagine dello spettatore ripresa da una telecamera posta al di sopra di lui all'ingresso dello spazio dell'installazione. L'immagine di lui rappresenta dunque il dietro della sua testa, ma è rovesciata e in immersione; essa è in qualche modo "riflessa", vale a dire trattata da un pensiero nel monitor-quadro. Questo dispositivo, sicuramente il primo in Francia (28) a giocare sulla ciclicità della diretta, installa faccia a faccia uno spettatore e la sua immagine in diretta, ma deformata in rapporto all'idea che egli può farsi della propria immagine, ad esempio in uno specchio. Questo genere di installazioni "interattive" verrà declinato durante gli anni a seguire, da tutti questi artisti pionieri (vedi capitolo seguente).

Nella forma dell'installazione, il circuito chiuso attivo intriga e inquieta lo spettatore, la sua visione e la sua intera percezione, e ciò fino a quando l'artista, in rapporto a ciò che si aspetta lo spettatore, non introduce uno spostamento. Che sia spaziale (due azioni in luoghi differenti: Vito Acconci, *Remote Control*, 1971), temporale (differimento: Dan Graham, *Present, Continuous Past(s)*, 1974) o spazio-temporale (disgiunzione del vedere e del visto in *Going Around The Corner Piece*, 1970), il differimento ha per funzione di destabilizzare le rappresentazioni che ognuno fa di se stesso e condurre lo spettatore ad una coscienza di se stesso attraverso le immagini che il dispositivo genera.

Dispositivi non già artistici in sé, ma improntati al funzionamento ordinario delle tecnologie in campo sociale (socialità). Le installazioni-performance mettono in gioco il "feed-back della diretta": due situazioni distanti, spazialmente e geograficamente, vengono messe in relazione, legate da video interpolati. Senza ricordare tutte le esperienze condotte nell'occasione di *TV is a Creative Medium*, alla Galleria Howard Wise nel 1969 (Paul Ryan, *Everyman's Mobius Strip*; Nam June Paik, *Participation TV*; Ira Schneider e Frank Gillette, *Wipe Cycle*), evento citato successivamente in questo capitolo, Robert Morris e Lynda Benglis (USA, 1941) stabiliscono una relazione che concerne il loro lavoro attraverso video interpolati di cui *Exchange* (1973) è una risposta di Morris a *Mumble* (1972) di Benglis. Allo stesso modo, Dan Graham realizza delle performance nelle quali riunisce pubblico, specchio, immagine video e descrizione orale, giocando così sui differenti modi di rappresentazione del gruppo in tempo reale. È il caso di *Performer/Audience/Mirror*, 1975.

Queste esperienze anticipano una riflessione sulle tematiche della comunicazione in diretta come *Hole in Space* (1980) di Kit Galloway e Sherry Rabinovitz (29), basato su un collegamento satellitare di tre giorni tra il pubblico della costa est ed ovest degli Stati Uniti.

Questo rapporto al puro presente, di un dispositivo senza storia, interamente contenuto nel collegamento, vale a dire nell'apparecchiatura di rappresentazione, conduce ad un individuo giustamente a-temporale, tutto concentrato sulla sola sensazione di un presente che lo fa fuggire dalla sua rappresentazione della morte. La televisione genera questo genere di postura, come numerosi strumenti della moderna comunicazione basati sul tempo reale. È ciò che Paul Virilio ha chiamato il tempo del paradosso logico, "quello di quest'immagine in tempo reale che domina le cose rappresentate, questo tempo che ormai la trasporta nello spazio reale. Presenza paradossale, la telepresenza a distanza dell'oggetto o dell'essere supplisce alla sua stessa esistenza qui ed ora" (30). Gli artisti hanno sfumato,

sperimentandolo, l'aspetto un po' radicale di questa affermazione, non di meno stimolante, che ha il merito, soprattutto, di restituire il rapporto dello spettatore con l'immagine: al momento giusto e alla corretta distanza. Dal tempo del piacere e della scoperta, il video ha selezionato tra i suoi effetti. Oggi il loro utilizzo, senza reale necessità, è malvisto, nonostante se ne equipaggino tutte le telecamere digitali vendute sul mercato. Al contrario, gli artisti continuano ad utilizzare alcune delle sue specificità che consentono di ricorrere a questo supporto piuttosto che ad un altro. Le dimensioni temporali sono al centro di questa scelta, poiché è qui che le cose hanno luogo.

5. Dal monitor alla proiezione. L'installazione in tutti i suoi stati

Spazio e dispositivi

Regenfrau (I am called a Plant), "Femme de pluie". 1998. Pipilotti Rist. Video installazione

La cucina "rettificata" di Pipilotti Rist appare all'interno di un percorso che permette il passaggio dello spettatore (visitatore) da una stanza all'altra di una casa immaginaria. Gli elementi che costituiscono questa cucina sono tutti composti su un solo muro, immenso e altissimo; essi vengono esclusivamente illuminati da un'immagine video proiettata che, a poco a poco, ne rivela i dettagli. Perché inizialmente è l'immagine che si vede: un corpo femminile nudo, sovradimensionato, capigliatura magenta, sdraiato su un piano fatto d'erba e di rigagnoli di pioggia. L'immagine è in movimento e le inquadrature cambiano passando da campi d'insieme a piani ravvicinati del corpo e delle materie umide e terrose del suolo.

Poi si distingue la cucina: al di sopra di una prima fila di armadietti poggiati a terra si trova un lungo piano di lavoro punteggiato di elementi pratici e moderni: lavandino, fornelli, lavatrice. Ancora al di sopra e su tutta l'altezza del muro viene presentata una superficie smisurata di altri armadietti che formano una quadrettatura che ritmicamente gioca con quella della piastrellatura del muro del ripiano e la fila degli armadietti in basso. Questa disposizione frontale di superfici bianche disposte a quadrato costituisce lo spazio spettacolare di proiezione dell'immagine elettronica.

Una cucina "tutto compreso", razionale, moderna ma monumentale e defunzionalizzata. Una cucina di notte, quando più nessuna traccia organica, nessuna macchia, nessun resto di attività di trasformazione degli alimenti viene a disturbare l'ordine igienico e asettico dell'"ordine". Senza gusto e senza odore, questa cucina standard produce nell'immaginario del visitatore un corpo privato di sensazioni, senza umore e senza passione. Nella sua struttura architettonica, nella disposizione dei volumi e nel trattamento dei materiali, questa cucina è fredda, astratta e delocalizzata.

Per contro, la proiezione dell'immagine fa vibrare le superfici, risaltare i rilievi e risplendere gli elementi metallici. L'immagine ostenta, in tutti i sensi del termine, la disposizione di questa cucina, archetipo del modernismo. Come una pelle che si unisce ad un volume, essa veste la sua superficie dei fremiti del flusso di pixel mobili e colorati. Essa umidifica e ammorbidisce una costruzione rigida e disseccata; essa si incrosta nel bianco, abita negli angoli e veste gli oggetti; insinua un fantasma femminile, evanescente ma, al contempo, così carnale nella rappresentazione di una cucina disincarnata e desessualizzata. La cucina non è più il regno delle donne ma del femminile.

In breve, l'immagine proietta uno spazio in un altro. Da questo inscatolamento scaturisce un luogo definito da dimensioni visive e tattili: un luogo evanescente e tangibile, concettuale e fisico nello stesso tempo, un luogo complesso e paradossale. Ogni pezzo installato da Pipilotti Rist propone uno spazio di sensazione e riflessione nel quale giocano a più voci gli elementi riconfigurati delle categorie classiche della scultura e dell'architettura, del

video e del cinema, della musica e del canto. Le sue installazioni sono dispositivi materiali, fisici e mentali che permettono al visitatore di provare il pensiero camminando nelle sensazioni.

Installare, disporre, ordinare l'immagine elettronica: una certa pratica del nomadismo

L'ambientazione, l'installazione, l'evento, l'happening, la performance...: tanti termini servono a designare un certo numero di pratiche artistiche della seconda metà del XX secolo. A nuove pratiche, nuove terminologie. L'utilizzazione dell'immagine video è inedita intorno agli anni '60 ed è necessario che essa si ritagli un posto nel campo delle pratiche riconosciute dell'arte, sia dal punto di vista materiale che concettuale, per poter acquisire una legittimità artistica. Questa rivendicazione di far entrare un'immagine così triviale nel settore delle belle arti ha inizialmente obbligato gli artisti e le istituzioni a trovare modi specifici di presentazione che non potessero esser confusi col modo di diffusione "naturale" del video, vale a dire la televisione.

Dalla fine degli anni '70, Nam June Paik dichiarava che "l'arte video di domani è l'installazione, arte del tempo e dello spazio assoluti, e bisognerà possedere il codice di lettura di quest'arte nuova" (1); la storia non ha smentito queste proposte che cercavano di identificare il video nel suo rapporto con l'arte. È stato dunque necessario mettere in scena, scenografare in qualche modo, l'immagine elettronica, così che essa potesse confrontarsi, compararsi a pratiche nuove ma riconosciute dal mondo dell'arte, oppure facendo riferimento a categorie più classiche come la scultura, l'architettura, o il teatro. Questo lavoro di legittimazione non è stato facile; le resistenze furono numerose e tenaci contro l'introduzione di un media e di una tecnologia dell'evanescenza nello spazio delle composizioni perenni e dei reperti identificati dalla storia.

In questo senso, il video ha dovuto giocare il gioco della prova dalla modernità al quale si era sottomesso a suo tempo lo scultore Brancusi: è dell'arte o un'altra cosa?

Questa polemica sembra veramente sorpassata oggi dove, senza dubbio per un eccesso inverso, una manifestazione d'arte contemporanea non è veramente valida se non presenta qualche video sotto una forma o sotto un'altra. E le forme di presentazione sono molto varie e spaziano dalla semplice diffusione di un nastro in un monitor, a videoproiezioni monumentali passando per ogni sorta di combinazioni e forme d'immagine, di durata, d'oggetto, di materiali, di suono, ecc.

Nell'insieme dell'esposizione proposta da Pipilotti Rist (Svizzera, 1962) *Remake of the week-end (french)* a Parigi nel 1999, l'artista aveva elaborato l'immagine in ogni forma di presentazione: trasmissione di nastro su monitor installato in una specie di capanna-tenda arrangiata con tessuti recuperati; monumentale proiezione sul muro-cucina per il pezzo esaminato all'inizio del capitolo, *Regenfrau*; videoproiezione sul muro e sul soffitto nel bagno e nella cucina di questo appartamento immaginario; una videoproiezione multipla che ricopriva le superfici di uno spazio molto vasto; infine delle multiple, piccole proiezioni su oggetti (pezzi di libri, bottiglie), mobili (tavolo, divano, quadri incorniciati), eventualmente i visitatori posti sul fascio luminoso. Oltre all'utilizzazione di un campione molto ampio di modi di proiezione e di trasmissione dell'immagine, Pipilotti Rist aveva adattato il percorso ai luoghi che erano stati messi a disposizione a l'ARC: se il titolo dell'esposizione è corredato da un francese tra parentesi è proprio perché vi sono altre versioni e altre combinazioni dei diversi elementi che compongono questo insieme.

Da uno spazio all'altro, una installazione si sposta, si riconfigura, prende forma e luogo ogni volta secondo modalità diverse. È la caratteristica del regime allografico dell'opera d'arte come lo definisce, dopo Nelson Goodman (2), Gérard Genette in *L'Œuvre de l'art* (3), e che serve a designare le molteplici manifestazioni che può prendere un progetto d'installazione secondo i luoghi, l'identità delle strutture d'accoglienza, lo stato generale del lavoro dell'artista, la sua volontà di far evolvere e di modificare le sue forme da una mostra ad un'altra, ecc.

Nondimeno, vi sono dei tratti comuni in tutte le versioni di uno stesso progetto d'installazione; i nastri video di *Remake of the week-end* di Pipilotti Rist sono presentati in maniera differente secondo i luoghi dove il progetto viene "realizzato" (4). A differenza di Parigi, per esempio, dove erano disseminate in uno spazio complesso, nella versione della Hamburger Bahnhof, a Berlino, le immagini video erano proiettate su un'immensa tenda di plastica.

Esiste, quindi, un margine di manovra legato alle contingenze ed è per questo che noi non vediamo mai la stessa installazione (così come non vediamo mai la stessa pièce teatrale, né ascoltiamo mai lo stesso concerto).

Molteplicità delle forme di apparizione dell'immagine video, carattere unico di ogni versione di un'installazione, adattamento ai luoghi e alle circostanze, grande malleabilità dei parametri di realizzazione: ecco altrettanti elementi che configurano un certo modo di far esistere l'opera acquisendo positività sia dal nomadismo che dalla stabilità. Ciò che viene sottolineato qui è l'apertura e la molteplicità delle forme che può rivestire una proposta artistica che si oppone alla chiusura ferma e definitiva di una forma supposta ideale.

L'opera dell'artista polacco Krzysztof Wodiczko, *Il bastone da straniero*, portato dai suoi interpreti nel 1992 nello spazio pubblico per far conoscere la loro storia d'immigrati, grazie alla narrazione videografica trasmessa su un piccolo monitor incassato nel "bastone", è l'esempio perfetto di un lavoro che mutua allo stesso modo dalla performance che al lavoro dell'oggetto che al video: in un certo senso un'installazione mobile, nella quale ogni esibizione costituisce un'esperienza singolare.

Se l'immagine elettronica ha saputo prendere forme numerose così differenti, nelle sue prime manipolazioni essa è stata confinata nel suo contenitore, all'occorrenza nel televisore. È il contenitore in quanto oggetto che è stato installato, vale a dire spostato, rovesciato, disposto in altre situazioni e con altri elementi, in rapporto a preoccupazioni estetiche. Senza ritornare troppo a lungo sui lavori di Paik e Vostell, essi hanno questo in comune: pensare, fin dall'inizio, ai televisori come a forme scultoree, ad oggetti da porre nello spazio e mettere in relazione. L'immagine mutuata dalla televisione o costruita, sola e isolata, non ha mai interessato questi artisti; essa deve essere installata, messa in scena, utilizzata dagli scultori, ma sempre in stretta relazione con l'oggetto televisione, anch'esso estetizzato sia in una prospettiva nostalgica (gli apparecchi retrò di Nam June Paik nelle sue sculture video), sia cementificati o cromati in un progetto più concettuale in Vostell.

Nei due casi è sotto forma di un'installazione dell'apparecchio che avvengono le primissime proposte artistiche che includono materiale e dispositivo televisivi. Queste proposte si confrontano altresì con la più diffusa delle installazioni televisive: quella dello spazio privato e del salone.

Dispositivo

Gli anni '60 e '70 vedono gli artisti esplorare i dispositivi: che si tratti dei dispositivi degli apparecchi elettronici nella loro dimensione tecnica interna (lo si è visto nelle manipolazioni del segnale video grazie al sintetizzatore e ad altri collegamenti "contro natura" tra suono e immagine, magnetismi, ecc.) oppure quelli del feed-back della diretta, per esempio, i quali impegnano una messa in scena nello spazio e coinvolgono fisicamente il visitatore.

Il dizionario Robert propone una semplice definizione del termine "dispositivo": "maniera in cui sono disposti gli organi di un (apparecchio) insieme di elementi predisposti per ottenere un risultato". Questa disposizione si predispone col fine di ottenere certi effetti. Anne-Marie Duguet (5) ha fatto uno studio definitivo di questo periodo di attivazione dei "dispositivi di cattura/produzione/percezione", indicandoli come "paradigmi essenziali del video" in ciò che essi "manifestano il processo della sua produzione, rivelano le modalità della sua percezione grazie a nuove proposte", che essi sono un "sistema generatore che struttura l'esperienza sensibile" e che essi sono "necessariamente nell'ambito della scenografia".

Concepire una performance con del video, prevedere un'installazione video è, a partire da questi dati, immaginare un dispositivo nuovo oppure prendere in prestito da altri campi (il cinema, la sorveglianza, il teatro...) per mettere lo spettatore in condizione di un'esperienza specifica. Nell'installazione, il dispositivo espone le modalità di un pensiero del quale lo spettatore segue i meandri, al fine di costruire da sé le sue rappresentazioni mentali e le proposte che l'artista gli sottopone.

Questi dispositivi, di tipo cognitivo, riguardano tutte quelle opere che, in un modo o nell'altro, hanno turbato le rappresentazioni attese dagli individui in relazione alla loro immagine, la coscienza che essi potevano avere della loro presenza, di quella degli altri, qui e ora, della loro percezione del tempo e della loro capacità nel legare tra loro

le differenti informazioni sensoriali. Essi riguardano altresì, prioritariamente in quest'epoca, delle installazioni basate sulla simultaneità della ripresa e della trasmissione (esempi citati alla fine del capitolo precedente).

Spesso sono combinati con elementi costruiti, di tipo architettonico, che costringono il visitatore e forzano la coscienza del suo corpo: è il caso degli stretti corridoi di Bruce Nauman, o delle camere a specchio o a ritardo di Dan Graham e Keith Sonnier; o la mancanza di distanza imposta da Peter Campus al visitatore di *Mem* (1975), che è a disagio nel trovarsi, allo stesso tempo, nel campo di visione della telecamera che lo riprende senza interferire nel fascio di proiezione della sua immagine che, dunque, egli altera in parte, e sull'asse corretto in rapporto allo schermo sul quale è proiettata la propria immagine. È anche il caso di *He weeps for you* (1976) di Bill Viola poiché il visitatore deve porsi nella luce perché la sua immagine possa riflettersi nella goccia d'acqua ed essere così ripresa dalla telecamera posta di fronte ad essa.

Non appena costituita e l'identificazione narcisistica dello spettatore impegnata, l'immagine si spoglia, sfugge, si fonde, si allontana verso il punto di fuga o in una deformazione parallattica, abbandonando là e frustrando una pulsione scopica privata del suo oggetto. Sul piano dell'esperienza di sé, lo spettatore ha perduto al gioco del godimento narcisistico, ma ha guadagnato nella sua rappresentazione costruita, per l'intermediazione della sua immagine alla quale gli è impossibile identificarsi altrimenti che in maniera immaginaria. Quando ha lasciato i luoghi, il dispositivo ritorna alla sua celibe condizione e conferma il suo assurdo obiettivo di sorveglianza senza testimoni e senza controllo.

Poiché la sorveglianza è certamente l'applicazione più frequente ed evidente che la società, sia civile che istituzionale, ha prodotto attraverso la possibilità della diretta a distanza del dispositivo video, molto prima che gli artisti avessero accesso a questo materiale (il capitolo Politica e media tratta questo tema: Michael Snow, Vasulka, Antoni Muntala...), la versione contemporanea di questi dispositivi, mettendo in gioco la percezione dello spettatore e le rappresentazioni che egli si fa a partire da una tecnologia specifica, potrebbe situarsi nel settore dei dispositivi digitali che si definiscono interattivi, di cui il video degli anni '70 aveva prefigurato i grandi schemi.

Gioco d'azione corporale: pedalare su una bicicletta per circolare virtualmente in *The legible city* (La città leggibile), Manhattan (1989) di Jeffrey Shaw; agitare mouse per la maggioranza delle opere da visitare su schermi di computer; ma anche emettere suoni captati da sensori, circolare su una superficie sensibile e provocare i latrati di un cane che si sposta da un monitor all'altro seguendovi in *White Devil*, installazione interattiva di Paul Gerrin nel 1993...

In certo modo, le installazioni video hanno permesso di riconfigurare lo sguardo e la sua implicazione nel lavoro di rappresentazione e di costituzione delle immagini, tema che era stato abbandonato dai tempi delle ricerche formali delle avanguardie, da Cézanne a Duchamp; l'autorità dell'immagine fotografica o cinematografica, per esempio, era poco inquietante. Con le installazioni video, "la rappresentazione si apprende subito come un sistema, un processo di volta in volta tecnico, sensibile e mentale" (6).

Al di là dei dispositivi specifici degli inizi, tutte le possibilità di posizionamento dell'osservatore in rapporto alle immagini, e eventualmente agli altri elementi dell'installazione, rispondono a dispositivi molto vari: dalla posizione classica del telespettatore seduto di fronte ad un televisore al percorso complesso che deve effettuare il visitatore nelle installazioni in multiproiezione, ogni sorta di postura è considerata; e oggi più che mai, i dispositivi continuano a proporre modi di relazione all'opera assolutamente stimolanti (il progetto di Pierre Huyghe, per esempio, concepito per la Biennale di Venezia del 2001, consiste nel far entrare il visitatore in un programma informatico di cui egli scopre le fasi progressivamente).

Così possiamo registrare differenti configurazioni d'installazioni: l'osservazione di un'immagine attraverso una gemma (*La belle peinture est derrière nous*, 1989, di Pierrick Sorin); la semplice proposta su un monitor o due o parecchi, allineati od organizzati in muro (*Solo Scenes*, nel 1997-1998, muro di 128 monitor, di Dieter Roth), oppure in elementi d'architettura (*Arc Double Face*, nel 1985, di Nam June Paik); la proiezione in camere o spazi aperti o sotto altre forme; materiali e dimensioni dei supporti, sia in interni che in esterni; senza parlare della

combinazione di tutte queste proposte con altri elementi dell'immagine: le possibilità sono immense e continuano ad essere esplorate nelle produzioni più recenti.

L'installazione sembra essere ancora (7) una delle forme maggiormente propizie a esprimere le domande artistiche del momento, che essa integri o meno immagini elettroniche.

Il monitor, il contenitore, l'apparecchio

"Ai suoi esordi, l'apparecchio televisivo ha preso, nella casa, la posizione di un mobile specializzato: la posizione di una scultura. Era come gli altri mobili ma aveva delle differenze: non ci si poteva sedere sopra, come su una sedia, non ci si poteva accomodare come ad un tavolo; una parte del mobile, per derivazione, poteva funzionare come un contenitore, per sistemare degli oggetti, ma non la parte televisiva propriamente detta. Comparato ad altri mobili, l'apparecchio televisivo non poteva esser utilizzato, poteva solamente esser guardato; esso possedeva il carattere inutile che si associa all'arte" (8). Vito Acconci pone qui correttamente la natura paradossale dell'apparecchio tecnico verso il quale si focalizzano gli sguardi e l'ascolto del telespettatore. Oggetto di devozione, considerato come un totem, oggetto magico che si venera come una statua pietosa o un tesoro, spesso messo in scena con un piccolo altare, ricoperto di tovaglette e altri soprammobili che si ritiene sottolineino il suo valore più simbolico che venale. Chi non è stato, prima o poi, in occasione di una visita familiare, impressionato dall'attenzione estetica, indipendentemente dai riferimenti in materia di gusto, di cui "l'apparecchio" era oggetto? Sia legata all'arte popolare o all'high-tech, questo valore aggiunto estetico pone la televisione in una categoria a parte, nella classificazione degli oggetti di casa, tra il mobile e l'oggetto domestico, ma a forte connotazione simbolica. La televisione di marmo (1976) di Roland Baladi, oppure quella di Vostell in bronzo, che lascia intravedere 9 cm² Fluxus TV attraverso una piccola finestra ben posta sulla faccia del volume che racchiude un vero televisore collegato, sono ammiccamenti ironici alla dimensione scultorea di questo oggetto. La televisione scollegata, disfatta, rovinata e definitivamente muta diviene materiale per installazioni spesso critiche: Fabrizio Plessi installa, schermo verso l'alto, un insieme di tali oggetti ormai inutili e silenziosi, in una configurazione cimiteriale dove le tombe televisive spingono attorno ad esse delle lapidi incrinare, vestigia di un culto dimenticato (*Materia Prima*, 1989). Nam June Paik pone una candela accesa nello spazio interno, vuotato del contenuto, dello scheletro di una televisione: è *TV Candle*, una televisione scollegata dove ciò che sostituisce l'immagine è sia una realtà sia una vanità.

La lanterna catodica attira l'occhio. Poiché, anche se non ci si serve della televisione, la si guarda con un'attenzione che si pone solo verso pochissime altre cose della vita quotidiana. In effetti, vista la sua piccola dimensione, l'immagine televisiva si proietta nella zona retinica più sensibile, la fovea. Essa mobilita, a tempo pieno, lo sguardo che percepisce l'immagine come in primo piano, perché "lo scrutamento presuppone un effetto di zoom mentale, un ingrandimento virtuale, assicurato da un'intensa attività cognitiva dell'immagine captata dalla fovea e dalla foveola" (9). Questo effetto di focalizzazione che esercita l'immagine della televisione, associata al carattere scintillante della sua superficie e al suo formato quasi quadrato che non può che contenere poche informazioni alla volta (non d'interferenze), ha come conseguenza di attirare l'attenzione dello spettatore. Allorché un'immagine di tale natura apparve in un luogo espositivo o in una scena teatrale, fu spesso a detrimento di altri elementi meno accattivanti per l'occhio. Harvé Nisic (Francia, 1947) aveva puntato il dito, in senso stretto, su queste problematiche in *Feeling* (1979), nastro nel quale egli metteva in scena il desiderio di toccare questa immagine luminosa, di toccare l'impalpabile che la realizzazione del contatto con l'oggetto non risolve. Poiché questo oggetto si tocca: è massiccio ma fragile allo stesso tempo perché è chiuso frontalmente da un vetro che può rompersi, esplodere; racchiude un certo numero di elementi tecnici e, simbolicamente, contiene la fabbrica dell'immagine. Racchiude ma riflette anche, poiché questa superficie di vetro riflette i raggi luminosi che la colpiscono; quindi, talvolta, acquista la funzione di specchio e questa è stata utilizzata in alcune opere. Jean-Louis Accettone (Francia, 1962), per esempio, crea un dispositivo per *Un film par spectateur* (1997), nel quale si sovrappongono l'immagine trasmessa su

un monitor e l'immagine dello spettatore, due visi che si incontrano nella congiunzione di questo doppio modo di comparsa dell'immagine.

L'apparecchio televisivo, sostituito nella pratica video dal monitor, oggetto specialistico nella diffusione di nastri video e non nella ricezione delle onde hertziane, trova prestissimo una sua collocazione nell'installazione video, quella che trova tutto ready-made, oggetto fabbricato spostato nell'istituzione artistica. Questa lo "riconduce nell'ambito dell'arredamento; l'apparecchio televisivo, nella galleria/museo, è catturato nel dispositivo scultoreo dell'installazione, allo stesso modo nel quale esso, in casa, è attorniato dagli altri mobili della stanza" (10). A iniziare dal divano, dalla poltrona o dalla moquette sulla quale ci si accomoda per guardare.

Marcel Odenbach rappresenta il paradosso di una visione domestica della televisione: *Nella visione periferica del testimone* (*Dans la vision périphérique du témoin*, 1986) è un'installazione a due monitor posti uno di fronte all'altro, tra i quali si trova una doppia poltrona-conversazione. Lo spettatore ha la scelta tra due possibilità: sedersi su un lato o l'altro dello stesso posto, sia per guardare una sola delle due immagini trasmesse dai due monitor, sia per discutere con il suo vicino, il quale da parte sua ha un punto di vista sull'altra immagine. D'altronde, e nella logica del lavoro di Marcel Odenbach, le immagini sono esse stesse costruite su nastri diversi e provengono da sorgenti differenti: esse offrono molteplici punti di vista su spazi identici o distinti. La poltrona attraente e comoda diviene la trappola di uno sguardo che è obbligato a pensarsi per accedere alla proposta dell'artista: vedere oppure non poter vedere due cose nello stesso momento, discutere o guardare, discutere di cose che non hanno nulla a vedere con l'immagine, ecc. Tra la relazione con l'altro e la relazione con l'immagine, è sicuro che la visibilità dell'immagine scintillante tende a travolgerlo; ciò perché questa immagine non può offrirsi semplicemente.

Questa primitiva installazione, uno schermo televisivo e una sedia di fronte per accogliere uno spettatore, è ed è stata un dispositivo utilizzato in opere come *Reason for Knocking at an Empty House* (11) (1982) di Bill Viola. In questo caso, lo spettatore, invitato a sedersi su una sedia particolare (particolare come la "poltrona-conversazione" di Marcel Odenbach), in legno, massiccia, equipaggiata con cuffie audio, è di fronte ad uno schermo ed è di fronte contemporaneamente ad una figura specifica della televisione, un viso in primo piano che sembra rivolgersi a lui. L'uomo nello schermo guarda fisso di fronte a lui e, di tanto in tanto, riceve un violento colpo sulla testa, assestato da un personaggio che arriva dietro di lui. Le cuffie, indossate dallo spettatore, emettono suoni che provengono dal corpo dell'uomo ripreso, deglutizione, respirazione, e rumori di voci, finché un suono potentissimo non esplode nella sala, dove si trova l'installazione, nel momento in cui si fa colpire. Questa monumentale sedia che "ferma" la testa dello spettatore con gli altoparlanti ha qualcosa della sedia elettrica ma, come la doppia poltrona dell'opera precedente, essa è lì per interrogare la percezione dell'utilizzatore televisivo, il quale in questo spazio osserva le sue abitudini un po' trasformate.

Allo stesso modo, ma con una proposta estetica molto diversa, Carsten Höller (Belgio, 1961) installa un'amaca per lo spettatore che vuole vedere il suo video *Bonobo Sex* (1994), riciclaggio di un film scientifico riguardante la sessualità delle scimmie bonobo, molto simile a quella umana; a tal proposito, l'artista precisa di "aver creato un ambiente rilassante, soprattutto con l'amaca, con lo scopo che lo spettatore si ritrovi nella situazione di colui che guarda un film pornografico" (12). Il corpo dello spettatore è uno dei parametri dell'installazione e le sue percezioni sono condizionate dalla scenografia del progetto.

Il faccia a faccia schermo/spettatore mediatizzato da una sedia è egualmente il dispositivo minimo creato per ciò che si chiamano le "consultazioni a richiesta", che sono modi di trasmettere un insieme importante di video in un luogo espositivo. Questa considerazione può apparire molto superficiale in relazione al contenuto delle opere ma, in effetti, essa pone il problema dal punto di vista che lo spettatore può avere, non avere o rifiutare d'avere, sulle immagini elettroniche che "durano". È in rapporto a questo tipo di interrogazione che Dan Graham ha concepito, nel 1986, *Three Inked Cubes/Interior Design For Space Showing Videos*, organizzazione di piccoli spazi (vetri, specchi e strutture di legno) uno di fronte all'altro, che permettono ad alcune persone, sedute a terra su cuscini, di guardare dei video ascoltando il suono con le cuffie. La parziale sovrapposizione delle "cabine" vetrate produce un gioco di riflessi e di trasparenze tali che lo spettatore, relativamente isolato, resta cosciente della presenza degli

altri spettatori e dei video che guarda. Viene giocato così il rapporto tra spazio privato e spazio pubblico, tra una percezione di tipo intimistico, la presa di coscienza dell'altro e la sua interferenza sulla qualità di questa percezione. Se, come pensa Jean-Paul Fargier, "Il video è un certo modo di essere seduti davanti ad immagini, piuttosto che stare in piedi nel mondo" (13), allora questo "modo" è un elemento primordiale dell'ergonomia della ricezione videografica alla quale nessuno è abbastanza attento.

Il monitor e il suo doppio sono stati manipolati secondo ogni possibile combinazione, che costituisce ogni volta delle nuove regole del gioco percettivo e un'alternativa ad una visione "monoculare" delle cose. Le figure faccia a faccia (*Remote Control*, Vito Acconci, 1971), schiena contro schiena, fianco a fianco (*Good Boy, Bad Boy*, Bruce Nauman, 1985; *Glasses*, Gary Hill, 1991), uno sopra l'altro (Nam June Paik), uno dritto l'altro rovescio [*ANTRHO/SOCIO (Rinde Facing Camera)*, 1991 o *Think*, 1993 di Bruce Nauman], schermo contro schermo (*Heaven and Earth*, Bill Viola, 1992), eccetera, sono altrettante proposte binoculari del mondo che non esitano a produrre distorsioni o effetti di strabismo sia oculari che cerebrali. Lo sguardo gira o si sposta per ottenere una coerenza rifratta nello spazio tra i due elementi. Queste proposte, dialettiche o manichee, indicano che l'immagine unica non è più sufficiente, e ancor meno quando rinvia ad una monosemia televisiva alla quale spesso questi dispositivi si riferiscono, per testimoniare di un mondo dove i contrari si affrontano ma dove l'alternativa e la contraddizione sono ancora garanti dell'ordine democratico.

La qualità di involucro, di recipiente, di contenitore della televisione è stata trattata con molta ironia da Nam June Paik in *Video Fish* (1979-1985), ed anche dall'installazione a tre o quattro monitor sovrapposti di Michael Jaffrenou, *Le plein d'plumes* (1980), nella quale si vede passare l'immagine di piume che cadono dall'alto in basso, da uno schermo all'altro, come se i monitor comunicassero e come se l'immagine ne fosse la realtà. Troviamo qui una poetica dei fenomeni, una piuma che cade associata alla magia stupefacente degna di Méliès.

In una prospettiva più metafisica, i monitor che presentano immagini di dormienti, vasi di Pandora immersi sul fondo di contenitori riempiti d'acqua di *The Sleepers* (1992) di Bill Viola, sono simbolicamente assimilati a riserve di sogni e pensieri, a scrigni d'immaginario trovati dentro relitti contemporanei. In questo caso, il monitor è delocalizzato, tirato fuori dal suo contesto ordinario, piazzato in una situazione, anche in questo caso, contro-natura: l'acqua associata all'elettricità fa, in generale, saltare i circuiti e domanda, a causa di questo spostamento, che ci si sporga su di essa come ci si sporge per prestar attenzione, per raccogliere una confidenza o per assistere un malato.

Il contenitore può anche essere disossato, l'immagine denudata fino al tubo catodico; è ciò che fa Gary Hill (USA, 1951) in numerose opere, ma soprattutto in *Inasmuch As It Is Always Taking Place* (1990), installazione in un piccolo bugigattolo incassato in un muro, di sedici monitor ridotti allo scheletro, di diversa dimensione, che trasmettono dei frammenti di corpo.

In *Between Cinema and a Hard Place* (1991), quattro serie di monitor (ventitré in totale) di misure differenti sono posti, coricati su un lato, uno di fianco all'altro, a terra; i monitor trasmettono delle immagini o rimangono neri, le immagini sono le stesse o si susseguono passando da un monitor all'altro all'interno di ogni serie. Una voce, che legge *L'origine del linguaggio* di Martin Heidegger, emana da diverse serie di monitor. Continuità e discontinuità, interstizi e suture; come spesso in Gary Hill, quest'opera si interroga sul linguaggio e la sua capacità di produrre dell'immagine, dei paesaggi, del testo: le immagini scorrono da sinistra a destra nel senso della lettura. I monitor, resi scheletrici, proiettano le immagini in avanti, accentuando maggiormente la loro capacità di incrostazione in uno spazio senza dimensione. In queste opere, l'immagine acquista plasticità massima in rapporto al monitor, ma è solo con la proiezione che essa si libera veramente e completamente della materialità del mobile.

Numerosi artisti contemporanei utilizzano monitor in installazioni "multimedia" come altrettanti margini che attirano lo sguardo, organizzano le traiettorie visive e propongono elementi di significazione. Joan Jonas, Peter Bonde, Paul McCarthy, Jason Rhoades, Thomas Hirschhorn propongono vastissime ambientazioni punteggiate di monitor o di proiezioni video. Frédéric Leconte, per esempio, introduce spesso uno o più monitor, scheletrici o no, nelle sue installazioni complesse, mettendoli in relazione sia con oggetti reali sia con fotografie, sempre in un

rapporto ergonomico; reale e rappresentazione, allora, stabiliscono un dialogo nel quale viene indagata anche la coppia dialettica sacro/profano.

Installazioni a più monitor, organizzate in maniera seriale o aleatoria, offrono l'occasione per lavorare sulla simultaneità e i ritmi, essendo i monitor altrettante note musicali ripartite nello spazio che partecipano a un canto generale. È il caso, ad esempio, delle installazioni dell'artista cinese Zhang Peili, *Uncertain Pleasure* (1996), *Just for You* (1999) ed altre, in cui ogni monitor propone una variazione all'interno di un insieme polifonico: piani ravvicinati su una mano che gratta una parte del corpo, una collezione di visi che cantano uno dopo l'altro una canzone di compleanno, piani ravvicinatissimi di bocche che fanno scoppiare dei chewing-gum, parti di un tutto che non ne costituisce semplicemente la somma (come nei muri di immagini di Nam June Paik, ad esempio).

Infine, le dimensioni dei monitor possono influenzare la percezione. I minuscoli monitor incassati nei muri di Ann Hamilton per la sua opera *Untitled* (1993) mostrano immagini al rallentatore e montate in continuo: piani ravvicinatissimi di certe parti del viso, alle prese con un elemento, l'acqua per esempio, che gocciola in un orecchio, oppure materiali e oggetti, una bocca che fa rotolare piccole sfere di pietra. La piccolezza delle immagini obbliga il visitatore ad avere con esse un rapporto intimo quanto quello che esse mostrano.

Il monitor-oggetto, scheletrizzato o no (gli schermi al plasma, sottilissimi, sono liberati da ogni volume), dalle dimensioni e dai formati multipli, ha assunto proposte estremamente diversificate nello spazio, spesso lontano dalla posizione frontale corrispondente alla visione frontale ordinaria: posto a terra, schermo girato verso l'alto, sospeso in alto, attaccato al soffitto, schermo rivolto in basso, sottoposto ad ogni tipo di rivolgimento, girato verso il muro: tanti modi di installazione che potrebbero disegnare i contorni di un luogo specifico del video.

Il muro, il numero, la sequenza

In tutte le forme di installazione che sono state esaminate, il monitor è considerato come oggetto, e oggetto specifico, un ready-made rettificato. Un'altra utilizzazione del monitor o dell'apparecchio televisivo si riferisce più direttamente alla scultura e riguarda ciò che può essere definita "scultura video", in senso specifico quando si riferisce al tutto tondo, vale a dire una scultura intorno alla quale il visitatore può circolare, mentre l'immagine video richiama, più o meno sempre, una visione frontale. Nam June Paik ha fatto di questo genere una delle sue specificità. Egli costruisce robot fin dal 1964: il Robot K-456, in metallo e fil di ferro, era comandato a distanza in performance Fluxus e ha terminato la sua esistenza in un incidente d'auto, con apparecchi televisivi "d'occasione", riciclati in depositi d'oggetti e di materiali ibridi. Nel 1986 egli realizza una famiglia di robot, quindi ne declina il motivo come per *David & Marat*, ad esempio, presentato all'American Center di Parigi nel 1994. Alcuni schermi sono incassati in cabine di posta retrò, ricoperte di scritte: trasmettono "in velocità" delle immagini realizzate da Nam June Paik che citano, tra le altre, il quadro di David, *Marat assassinato*.

Se la scultura è una tentazione piuttosto marginale nelle pratiche videografiche, la pittura e la sua frontalità, la vetrata e la sua luce colorata, l'architettura e la sua monumentalità saranno vantaggiosamente coinvolte in numerose installazioni. Al di là di queste categorie dell'arte, sono altresì i modelli tecnologici ed economici che servono e ispirano certi modi di presentazione degli schermi: le organizzazioni murali, per esempio, fanno seguito alle disposizioni verticali delle regie o della sorveglianza. La sovrapposizione dei televisori ricorda anche l'accatastamento delle merci e dei beni di consumo delle società industriali: l'oggetto prolifera e si moltiplica in una logica di liberalismo economico. Produce cumuli, ammassamenti sempre meno organizzati in rapporto all'invecchiamento dell'oggetto: dal negozio supermarket del centro alla grande distribuzione della periferia, i muri di beni di consumo pullulano, e la televisione ha un posto di rilievo.

Il fatto di moltiplicare gli schermi su superfici monumentali, anche qui Nam June Paik stabilisce una sorta di record (14), riunendo centinaia di televisori, più di 300 per *Electronic Superhighway* del 1995, immensa ambientazione mediatica, è un modo per diversificare i punti di vista, oppure per obbligare il punto di vista a spostarsi per coprire la superficie nella sua interezza. In questo caso, la proposta plastica rivaleggia con l'architettura e il muro non è

tanto il supporto dell'opera quanto l'elemento strutturale di un'architettura di luce, come alcune città occidentali di notte, quando i neon sostituiscono visivamente i volumi pieni.

Al di là di questa concezione un po' decorativa del muro elettronico così come la concepisce Nam June Paik, il muro di schermi ha spesso avuto per funzione di presentare un racconto, sia di tipo documentale sia funzionale, manipolando le proprie temporalità oppure giocando sulla simultaneità di immagini identiche o eterogenee. In generale, un muro video è costituito da X monitor aventi la stessa dimensione; un'immagine può quindi esservi ripetuta come motivo ripetitivo, e la minima differenza tra di loro è percepibile, avendo tutte le immagini la medesima superficie equivalente. Dopo la visione di *Tamigi*, del 1977, in sette schermi dalle immagini sfalsate di Stephen Partridge (Gran Bretagna, 1953), la forma del ritardo è stata esplorata da Marie-Jo Lafontaine nella sua opera *Marie-Salope et la drague* (14b) (1980), il cui titolo ambiguo designa una barca a fondo piatto che desedimenta i canali. Il muro di immagini mostra, con un leggero spostamento temporale da un monitor all'altro, da un ritardo all'altro, delle inquadrature che vanno dal mare immobile all'interno della barca dove sono deposti i fanghi dragati. Il ciclo ricomincia una volta compiuto e questa impressione di movimento senza fine è accentuata dal ritardo esistente tra gli schermi, ritardo ottenuto dalla loro desincronizzazione, che distende il tempo anticipandone l'azione. Ma in effetti è l'immagine della totalità del dispositivo, costituito dalle immagini più piccole, che lo sguardo affronta nella sua visione generale. I ritardi da un'immagine all'altra producono così un movimento d'insieme, come una respirazione che attraversa tutta la superficie dell'immagine, creandovi una dinamica che sembra amplificare il movimento.

La frontalità del muro permette altresì di porre sullo stesso livello, cioè alla stessa distanza dall'osservatore, immagini di eventi che hanno luogo simultaneamente in luoghi differenti, sia in diretta che in differita; in breve, di visualizzare categorie di immagini eterogenee da un punto di vista spazio-temporale. Le prime esperienze in materia sono già state evocate: il piccolo muro di nove monitor di Franck Gillette e Ira Schneider, *Wipe Cycle*, installato nel 1969 alla galleria Howard Wise di New York, simulava una regia televisiva un poco speciale dove si affiancavano immagini registrate, immagini in diretta e immagini ritardate di qualche secondo. Gli spettatori, presi in questo dispositivo, erano obbligati a discernere le immagini proposte e a fornirsi una rappresentazione critica in relazione al funzionamento dei media. Attraverso il suo gusto per le liste e le declinazioni di uno stesso motivo, Bruce Nauman realizza, nel 1986, *Violent Incident*, progetto videografico su dodici monitor disposti su tre file. Questi monitor trasmettono quattro programmi diversi ripartiti senza un'apparente logica geometrica sull'insieme del dispositivo e senza un ordine particolare: quattro variazioni di una scena di violenza familiare tra un uomo e una donna durante la quale i corpi lottano e cadono. I ruoli s'invertono, l'immagine è rallentata, l'azione decomposta. Questo muro è una figura di decomposizione di un luogo comune: decomposizione formale realizzata dalla moltiplicazione dei monitor che, mettendone in diffrazione il motivo, impedisce l'identificazione funzionale ma permette la percezione delle implicazioni fisiche e mentali dei corpi-personaggi rappresentati. Qui, come in numerose opere di Bruce Nauman, è nell'adozione del motivo, che spesso mette in relazione due termini, che scaturisce la violenza di questo rapporto. Ripetizione e variazione: la scena familiare e la proposta di Nauman corrispondono termine a termine. L'unione formale si realizza nella moltiplicazione degli schermi e delle versioni di una stessa situazione, a cui lo spettatore fa fronte.

Il muro d'immagini può leggersi come una pagina di testo, linea dopo linea, da sinistra a destra. Questa linearità è spesso confusa da una "desincronizzazione" interna alla pagina. Essa può anche apparire fisicamente come una linea: è il caso di *Suspension of Disbelief (for Marine)* del 1991, installazione di Gary Hill sotto forma di una trave video sospesa orizzontalmente nello spazio. Questa trave è costituita da trenta monitor sincronizzati che trasmettono per flash rapidissimi immagini che originano da quattro nastri. Queste immagini, che non vediamo mai simultaneamente, sono frammenti di corpo nel cui ricordo si ricostruisce un uomo e una donna coricati, nudi, testa contro testa. L'insieme di questa linea elettronica funziona sul modello della scansione elettronica: gli spot si accendono per una frazione di secondo, gli uni dopo gli altri, su porzioni di spazio. Immagine di un desiderio che il fulgore dell'apparizione designa, la memoria si carica senza sforzo di guardarne la traccia, la permanenza retinica

lavora per essa: l'insieme dei corpi insieme si realizza mentalmente. Questa trave non sostiene l'edificio che la ospita, ma sostiene simbolicamente l'integrità immaginaria di una forma ritagliata e separata dalla realtà.

In un'altra installazione, *Disturbance (Among the Jars)*, realizzata nel 1988, Gary Hill ha disposto sette monitor su una linea scandita da spaziature irregolari; sette nastri corrispondenti ai sette monitor che mostrano talvolta immagini differenti ed eterogenee, ma che danno ogni tanto l'impressione di essere dei vasi comunicanti che lasciano passare degli elementi in movimento dall'uno all'altro (per esempio un serpente avanza, passando da uno schermo all'altro come se questi fossero trasparenti). Queste corrispondenze da un monitor all'altro trovano la loro equivalenza nel trattamento del suono da uno schermo all'altro. Lavoro sulla gnosi, dunque sul testo, l'installazione mette in scena la porosità degli spazi separati, delle parole, del testo e dei suoni.

Molti artisti hanno fatto dei progetti con muri di immagini: Dara Birnbaum realizza, nel 1989, *Videowall a Rio* (15), commissione privata per un monumento situato al centro di un progetto architettonico; Nil Yalter; Studio Azzurro, Thierry Kuntzel, ecc. utilizzano i monitor in configurazioni multiple spesso legate all'architettura, conservando il rapporto delle due dimensioni. Un altro modello è indagato dagli installatori: lo spazio a tre dimensioni della camera.

La camera: un modello di visibilità

In questa architettura virtuale, definita dai diversi dispositivi dell'installazione video, il muro, la trave, l'arco (come *Arc Double Face*, 1985, di Nam June Paik), manca il modo di ottenere la sala (lo spazio della televisione) e la camera (il luogo delle proiezioni immaginarie); questo elemento mancante è l'androne o il corridoio. Luogo di passaggio, spesso concepito come soglia, ha anche come funzione quella di decondizionare lo spettatore, facendolo abituare progressivamente all'oscurità tra uno spazio molto illuminato e uno spazio in ombra, per esempio, oppure, molto semplicemente, serve a permettergli di vivere un'esperienza sensoriale e percettiva particolare. È il progetto realizzato dai Corridoi di Bruce Nauman, di cui alcuni sono stati concepiti a partire da un dispositivo video.

L'andito o corridoio non è un ambiente dove si rimane, ma un luogo dove si passa più o meno rapidamente camminando: vi si è "in movimento". Per riprendere una metafora cinematografica, camminare lungo un corridoio è fare una carrellata in avanti.

Live-Taped Corridor (1970) funziona esattamente su questa figura: lungo corridoio che introduce il visitatore, che vede alla sua estremità una sua immagine di schiena, che diminuisce di dimensione man mano che egli vi si avvicina, e un altro monitor che trasmette l'immagine degli spazi vuoti. Bruce Nauman commenta così il suo lavoro: "Vi è lo spazio reale, poi vi è l'immagine dello spazio reale, che è un'altra cosa (...). Ciò che mi interessava era di riunire questi due tipi d'informazione: un'informazione fisica e un'informazione visiva o intellettuale. L'esperienza risiede nella tensione che si instaura tra le due, nell'incapacità di metterle insieme" (16). Il processo di identificazione di se stessi è difficile da realizzare in quest'opera poiché l'immagine sfugge quando il visitatore si avvicina ad essa: "Quando si prendeva coscienza della nostra presenza sullo schermo, trovarsi nel corridoio procurava le stesse sensazioni che si hanno quando si scende una scogliera o in un buco (...), è come quando si montano le scale nel buio e che si fa ancora un passo pensando che vi sia ancora un gradino quando invece si è già arrivati in alto" (17). È la percezione dello spazio che suggella l'impossibilità di avvicinarsi alla propria immagine e dunque di riconoscersi; un inconveniente nato da questa disgiunzione tra sé e l'immagine di sé.

Questo impossibile raccordo sull'asse è egualmente in opera in un lavoro di Bruce Nauman dello stesso anno, *Going Around The Corner Piece* (1970), la quale propone un luogo che non è più un corridoio ma non è ancora una camera; questo dispositivo sembra infatti un corridoio aperto su uno dei suoi lati che attornia un vano quadrato e chiuso. Il visitatore è dunque invitato a fare il giro di questo gioco, che ricorda il gioco dei quattro canti, dove si trova un monitor a terra e una telecamera in alto; ma invece di verificare sul monitor l'immagine della telecamera che lo sovrasta, egli guarda ciò che registra la telecamera posta nell'angolo diametralmente opposto, angolo dove è già passato o per il quale passerà più tardi. Questa ripresa a circuito chiuso mette in scena l'immagine in diretta

inverificabile visivamente, un'immagine di sé differita, impraticabile. Come l'installazione rigetta l'osservatore al di fuori del proprio centro, l'immagine impedisce di vedere, intralcia lo sguardo, lo racchiude.

Dan Graham (USA, 1942) pone lo stesso genere di pastoie alla visibilità, alla trasparenza, nei dispositivi basati su specchi e ritorni d'immagini video ritardate. Ma questa volta egli apre il lavoro, ed è all'interno della camera che si produce l'esperienza della dissociazione del vedere e del visto. Per uno dei più semplici di questi dispositivi, *Present Continuous Past(s)*, nel 1974, Dan Graham ha costruito una sala nella quale due muri sono ricoperti di specchi; nel terzo, uno schermo ed una telecamera sono incastrati uno sull'altra. Un visitatore che entra in questo ambiente vede un'immagine che non è in diretta ma in leggera differita. Questo ritardo è esasperato grazie agli specchi che riflettono l'immagine del monitor prolungandone così il ritardo all'infinito. In tal modo l'attualità della propria immagine, che il dispositivo suggerisce, è negata e rifiutata allo spettatore che deve aspettare prima di vedersi. Il confronto tra l'immagine dello specchio e quella del falso specchio elettronico crea uno scarto, un difetto di riconoscimento che conduce ad una rappresentazione critica dell'immagine di sé da parte del soggetto dell'esperienza. Il presente, l'immediatamente passato e l'immediatamente futuro sono messi in relazione in questa camera temporale, camera d'eco visiva.

La camera, luogo dell'intimità nella geografia dell'architettura domestica grazie alla quale, fin dal Rinascimento italiano, si raffigura la visibilità, cui la caverna di Platone era servita da modello e di cui le buie sale cinematografiche saranno il risultato moderno e il paradigma regressivo allo stesso tempo, la camera è rimessa in gioco, in dubbio, riverificata nei dispositivi video postmoderni. L'impressione di realtà che gli spettacoli delle camere oscure producono si fonda sulla percezione di una "rappresentazione-(immagine)-che-si-dà-come-percezione" come l'ha analizzata Jean-Louis Baudry (18). Questa indifferenziazione che il cinema fa nascere tra rappresentazione e percezione costituisce una regressione molto vicina allo stato del sogno, dell'allucinazione.

Questo movimento di regressione, legato a dispositivi di camera oscura, è stato particolarmente indagato da Bill Viola in opere come *Tiny Death*, *Threshold*, *Pneuma*, nelle quali si penetra come nelle sale nere di un tempo precedente l'immagine, precedente il linguaggio, precedente ogni rappresentazione umana costruita. In effetti, in queste tre opere, lo spettatore è calato in un'oscurità totale un po' inquietante; non è se non dopo un lasso di tempo particolarmente lungo durante il quale l'occhio si abitua all'assenza di luce e di riferimenti, che la pupilla si dilata e che cominciano ad apparire dei frammenti d'immagini in bianco e nero di corpi, di dormienti, tracce d'immagine-ricordo incomplete, come filtrate da un foro stenopeico mal regolato.

In questo caso le immagini sono proiettate; ciò perché vi si ritrova, largamente amplificato nel lavoro di Bill Viola, il paradigma cinematografico sopra descritto da Jean-Louis Baudry: lo spettatore è decondizionato, sprofondato nel nero e poi avvolto da una debole luce, così da assistere ad un teatro d'ombre in bianco e nero molto vicino all'allucinazione, al ricordo, alla fantasmagoria.

Pertanto l'esperienza del visitatore di installazioni non è la stessa di quella dello spettatore cinematografico, poiché qui non si tratta di veder sfilare delle immagini, sottoponendo un corpo immobile e passivo al loro assetto. Come ha ben percepito Raymond Bellour, "l'installazione video riempie questo scarto tra la scena-schermo e la sala suscitando presso lo spettatore peripatetico una follia che prende il posto della "visione bloccata" dello spettatore cinematografico: ogni volta, essa inventa in un senso la sua camera oscura; essa impegna così più direttamente il suo soggetto sia in un'esperienza individuale del corpo sia in una costrizione del pensiero" (19).

È ancora Bill Viola che è riuscito a porre, in un'installazione particolarmente forte, *Room for St. John of the Cross* (1983), il rapporto tra interno ed esterno, camera chiusa con monitor e voce e spazio aperto con proiezione e brontolio della natura, cioè il rapporto tra la realtà, la macchina psichica, la sensazione e il lavoro di rappresentazione. Il visitatore circola liberamente all'interno di questa camera complessa, girata verso l'esterno, che genera pensiero.

Le installazioni hanno permesso di ricollocare un rapporto col mondo e col reale che la camera oscura del Rinascimento e poi il cinema avevano fissato sia nell'immobilismo e nella permanenza della rappresentazione, sia in quella dello spettatore; lo spettacolo si è mutato in osservazione, lo spettatore in osservatore attivo, l'immagine

piena, intera e incorniciata in eventualità, verificando una volta ancora che "le garanzie d'autorità, di identificazione e universalità fornite dalla camera nera appartengono ad un'epoca che si è compiuta" (20). La camera è stata rivisitata dalla postmodernità e se il modello della costruzione/prospettiva classica è stato dimenticato a causa delle preoccupazioni moderne, è certamente sotto forma di una reminiscenza che essa risorge in numerosissimi progetti artistici degli ultimi trent'anni.

Proiezione, l'uscita dallo schermo, l'effetto presenza

Se la camera contemporanea non esiste se non per meglio mettere in discussione il dispositivo di registrazione mimetico della realtà luminosa messo a punto nel Quattrocento, al quale il cinema aveva fornito la sua forma moderna, è di nuovo col cinema che il video si misura, utilizzando ciò che ne costituisce la natura fin dalle lanterne magiche del VII secolo: la proiezione. Fintanto che l'immagine elettronica era rimasta nell'apparecchio, "il proiettore e lo schermo erano riuniti in uno stesso dispositivo ridotto" scrive Dominique Païni, che continua: "l'indissolubilità supporto/immagine e il raggio luminoso effimero si fondono nell'immagine video, macchina ad immagini tanto quanto immagine-macchina" (21). La solidarietà immagine-macchina viene sciolta quando i videoproiettori sono tecnicamente e commercialmente messi a punto e accessibili, e ciò avrà numerose conseguenze a livello estetico e formale. Estrahendo l'immagine dal suo contenitore, ogni immagine-in-scatola di questo genere ha la tendenza ad essere un ready-made, cioè un apparecchio televisivo estratto dal suo ambiente naturale e spostato nei luoghi dell'arte; gli artisti hanno permesso all'immagine video di esistere al di fuori della televisione. L'hanno, in certo modo, liberata della televisione e riabilitata in quanto immagine artistica. Allo stesso tempo, servendosi del dispositivo cinematografico, la videoproiezione ha incoraggiato le dimensioni spettacolari e, talvolta, monumentali che il cinema dispiega quando ha la possibilità di esporsi nelle migliori condizioni tecniche e finanziarie. Possiamo legittimamente ritenere che una grande quantità di installazioni focalizzate su una reinterrogazione del cinema, classico o più moderno, non avrebbe visto la luce senza la possibilità di questa identità tecnica tra proiezione cinematografica e videografia. La postura malinconica adottata da alcuni artisti e, di conseguenza, dagli spettatori di questi lavori non è estranea alla proiezione come "ritorno" ad un cinema forse scomparso.

In tutti i casi, la proiezione ha permesso una vera liberazione delle immagini e della loro manipolazione da parte degli artisti che sono passati, nelle loro pratiche, dal lavoro sui monitor a quello sulla proiezione, come testimonia Tony Oursler: "Provo continuamente a superare i confini dello schermo, che trovo molti costrittivi come problema formale, poiché siamo obbligati a guardare oggi una cosa su un apparecchio concepito da qualcuno negli anni '40, che ha le sue proporzioni e che, in qualche modo, limita l'immagine. Quindi, io tento continuamente di sperimentare con specchi, vetro, riflessioni, differenti modi di estrarre questo medium fortissimo dal suo schermo, perché lavorare con questo schermo è come dire ad un pittore: Lavora con un unico formato di tela" (22). Nella stessa prospettiva, Bill Viola parla de "l'immagine liberata dalla proiezione, in relazione a quella del monitor" che egli associa ad un "oggetto casalingo"; "si può indirizzare su qualsiasi superficie in una stanza e questa superficie diventa l'immagine (...) quando ho estratto il video dalla sua scatola, ho capito che essa aveva un piede in quest'altro mondo e uno in quello, che era alla frontiera". Bill Viola si riferisce all'immagine mentale, alla traccia che la proiezione lascia nello spirito, "là dove sono le immagini, in questo bello spazio senza cornice che nessuno arriva a rappresentare in maniera adeguata" (23).

La proiezione realizza la tentazione nomade dell'immagine come l'aveva immaginata László Moholy-Nagy negli anni '20: "Sognavo degli apparecchi che permettessero di proiettare delle visioni luminose nell'aria, su distese di nebbia o di gas (...), muri piani o convessi, ricoperti di materiali artificiali come la Galalite, la Trilite, il cromo e il nichel che un solo movimento di commutatore avrebbe trasformato in luce radiosa" (24). L'immagine così muove, si trasporta, incontra tutti i supporti possibili; tutto ciò che può fare schermo è valido, dopo gli schermi cinematografici spostati, inclinati, messi in scena come in Douglas Gordon, che ha fatto dello schermo posto al centro della sala sia il suo marchio di fabbrica, sia l'archetipo di un cinema che si espone, alle bambole di pezza di

Tony Oursler che sembrano abitate da un essere elettronico quasi vivente. L'immagine video non ha più un luogo designato (25): come lo spettatore contemporaneo, essa circola, si sposta e con essa sposta i punti di vista moltiplicati attraverso i quali possiamo avvicinarla e costruirla le significazioni, le interrogazioni e le figure dell'assenza di cui essa sempre testimonia. L'immagine video si muove nello spazio reale, pubblico o privato, nel quale è esposta, ma si muove anche da un campo all'altro, da un genere e da un periodo della storia a un altro, ricostruendo in permanenza le condizioni d'apparizione della propria storia, cioè quella di tutte le immagini.

Il modello della pittura è stato ripreso da questi artisti, le cui referenze sono naturalmente derivate più dalle arti figurative che dal cinema: l'immagine in movimento, liberata dalla camera oscura e dallo schermo unico, adotta l'antica forma del dittico, o polittico, prima di invadere la totalità dei muri di un ambiente come gli affreschi delle chiese del Medioevo e del Rinascimento. Bill Viola, Gary Hill, Douglas Gordon, Stan Douglas e, più recentemente, Doug Aitken, Pierre Huyghe, ecc. realizzano proiezioni di grandi dimensioni a una, due o multiple immagini. Quando Bill Viola installa la sua opera di formato verticale *The Greeting* (1995), nel dicembre del 2000, nella chiesa di Sant'Eustachio a Parigi, ambiente particolarmente scuro, nel quale egli circonda lo schermo di tendaggi neri e vi dispone di fronte delle sedie per i visitatori, egli scenografa un'immagine religiosa in un luogo idoneo. Il video, ispirato ad un quadro del Pontormo *La Visitazione* (1528-1529), mostra in un rallenti estremo l'incontro di tre donne, tra cui Maria ed Elisabetta sono incinte; tra mobilità ed immobilità, l'immagine si iscrive nel quadro della chiesa come un quadro religioso, un quadro che "dura" dieci minuti e che ricomincia, di fronte al quale possiamo restare o raccoglierci. Lo stesso Bill Viola ha già utilizzato la scenografia cristiana per la rappresentazione della sua installazione *Trilogy – Fire, Water, Breath*, nel 1996, nella Cappella San Luigi della Salpêtrière a Parigi: tre schermi occupano ciascuno il coro e due cappelle laterali, formando così un trittico "a intervalli". Un'immagine centrale, più grande delle altre, presenta un corpo nell'acqua che viene a respirare alla superficie prima di immergersi nelle profondità che deformano il suo corpo; le immagini laterali mostrano un uomo alle prese con una cataratta d'acqua e un fuoco ardente. Tutte le immagini sono trasmesse al rallentatore, in modo da favorire una percezione sublimante e "spirituale" dell'installazione.

Le proiezioni possono riferirsi alla pittura senza avere, per altro, connotazione religiosa, come è il caso della maggioranza delle proiezioni realizzate sui muri dei musei e delle gallerie che, grazie alle performance tecniche dei proiettori "in luce diurna", domandano sempre meno oscurità per esser percepite; le immagini appaiono, allora, come quadri animati.

Completamente diverse sono le proiezioni su supporti voluminosi, come quelle di Pipilotti Rist per *Remake of the Weekend (francese)* (1999), che abbiamo prima citato. L'immagine sposa allora il rilievo come un guanto, come una seconda pelle; viene così generato un effetto di presenza più o meno efficace che può giungere fino a simulare la presenza di qualcuno. È ciò che ottiene Tony Oursler in lavori come *Switch* (1996), *Fear* o *Hello?* (1996), installazioni composte da oggetti diversi: da una bambola di pezza dal viso bianco, da un piccolo videoproiettore col suo supporto e da un videoregistratore. Tutti questi dettagli sono importanti poiché dimostrano che la visibilità del dispositivo non impedisce in alcun modo l'effetto di presenza che l'immagine proiettata acquista sul suo supporto. Le bambole, spesso insaccate negli angoli, per metà bloccate, sospese a travi, emettono lunghi lamenti, flebili e laceranti che il visitatore sente ben dopo aver lasciato il perimetro dell'installazione. Il realismo dell'espressione che si libera dai visi animati dal medium favorisce il contatto col visitatore che facilmente si identifica a questi esseri impediti e fobici.

Natacha Nisic, in quanto a lei, proietta immagini di personaggi su delle chaises longues in tela bianca che fungono da schermo in *Attitudes, salle d'attente n°1* (1997); ogni corpo si "allunga" sulla sedia con una postura d'attesa, come dal dentista o dal medico: leggere una rivista, incrociare le braccia, seguire un bebè, silenzio. Il tempo è sospeso a questi fantasmi indecisi. L'immagine e il suo supporto non sono che un tutt'uno: l'oggetto presta il suo volume all'immagine. L'illusione è conturbante e implica nuovamente il nostro rapporto sempre ambiguo con la mimesis.

Un'altra proposta, l'installazione-performance di Laurie Anderson, *El Vivo*, realizzata a Milano nel 1998, unisce l'illusione di un'immagine in tre dimensioni a quella della telepresenza. Questo progetto consiste nel proiettare in una galleria d'arte l'immagine in diretta di un prigioniero detenuto a San Vittore; la proiezione avviene su un blocco di schiuma ritagliata secondo il volume di un uomo seduto, mentre il resto dell'immagine è soppresso, così che il contesto dell'uomo reale è rimpiazzato da quello dell'installazione, su un suolo di ghiaia. L'immagine, trasmessa in tre momenti della giornata, è trasmessa via cavo tra la prigione e la galleria; è Santino, il detenuto, che controlla la sua posizione, essenzialmente immobile, su un piccolo monitor che presenta l'immagine della proiezione sul posto. La sua attenzione per rimanere nel quadro definito dal volume di proiezione e la tensione che ne risulta fanno immancabilmente pensare alle condizioni nelle quali la fotografia primitiva realizzava i ritratti delle persone: durata della posa e postura assicurata dei modelli; ciò che ha fatto dire a Walter Benjamin che "c'era un'aura attorno ad essi, un medium che conferiva, quando vi penetrava, pienezza e sicurezza" (26). Il volume di schiuma riprende il ruolo delle strutture di sostegno del corpo usate durante i tempi lunghi di posa delle prime riprese, e la solennità della situazione equivale alla sicurezza della borghesia nascente della metà del XIX secolo che vedeva nella fotografia il mezzo per fissare l'immagine di questo nuovo potere. L'effetto di presenza di Santino non è altro che l'aura fotografica trasposta in video: la diretta riabilita un'aura esaurita da lungo tempo dell'immagine riprodotta di continuo. Ma qual è la sua funzione nel progetto di Laurie Anderson? Illusione di libertà (27), telepresenza, altre forme di sorveglianza? Questo progetto, molto polemico in ragione della sua dimensione politica ambigua, serve soprattutto a lusingare le pulsioni voyeuristiche delle persone di fuori, poiché non vi è un vero ritorno di questo esterno verso la cella del prigioniero; ha il merito di porre altrimenti la questione della tele-visione, questa visione a distanza che disimpegna il corpo, ma fino a quale punto? Santino non "assomiglia" a un prigioniero ma rimane comunque; la sua rappresentazione proiettata non porta con sé la realtà del suo "essere là".

Semplici proiezioni su muri che non sono lisci e bianchi possono allo stesso modo produrre un forte potenziale d'effetto di presenza (28), per incrostazione dell'immagine nella materia reale del muro. Numerosi progetti giocano su questi fenomeni: le opere monumentali di Krzysztof Wodiczko sugli edifici pubblici come *Monument au Dome (Hiroshima)*, ad esempio, che consiste nella proiezione, su un basamento la cui struttura è in rilievo, di immagini in piano ravvicinatissimo di mani di persone di cui ascoltiamo le voci testimoniare delle esplosioni atomiche. Il fine di una proiezione su un monumento commemorativo, scrive l'artista, "non è di 'dargli vita', di 'animarlo' né di prestar man forte alla 'socializzazione' burocratica del sito, gioioso, incontestabile, ma di rivelare e d' esporre agli occhi del pubblico la vita implacabile del monumento" (29). Egli aggiunge: "La strategia della proiezione consiste nell'attaccare di sorpresa..."; l'immagine vi si attacca e ne esprime la solidità e la realtà materiale che le mancano.

È ciò che avviene similmente nelle opere, più modeste nella loro formazione, di Isabelle Lévénez (Francia, 1970) o di Samuel Rousseau (Francia, 1971), in lavori concettualmente molto diversi ma che proiettano entrambi figure umane in difficoltà o in sofferenza, che coinvolgono più o meno il visitatore, su muri molto identificati: il muro di una camera d'hotel, il muro di una cantina, per *Silence, il joue* (1999) di Isabelle Lévénez; l'alzata dei gradini di una scala per *P'tit Bonhomme* di Samuel Rousseau. Antoni Abad (Spagna, 1956) proietta al suolo delle immagini di topi che sembrano nascere dal luogo e non dall'immagine. La dimensione della proiezione si adatta alla dimensione dei muri o dei suoli e inserisce allo stesso modo dei colossi o dei lillipuziani in una realtà difficile a definire.

Magali Desbazeille (Francia, 1971) realizza, in collaborazione con la coreografa Meg Stuart, l'installazione-performance *La table de sable* (2000); si tratta di proiettare immagini di corpi di danzatori in scala uno a uno su una distesa di sabbia manipolata da danzatori reali. L'immagine si deforma, gocciola, si scolla dal resto del corpo grazie alla fluidità e alla plasticità della sabbia. Si instaura così un gioco falsamente interattivo tra le immagini preregistrate e le azioni operate sul supporto di sabbia.

In tutti questi dispositivi ove l'immagine fa corpo col suo supporto, quest'ultimo è, come dice Marie-José Mondzain (30), "una specie di pensiero" ed essa è certamente "la modalità specifica della presenza attraverso la quale si manifesta l'assenza di ogni oggetto". Nutrita dalla carne dei materiali possibili, l'immagine evanescente rende

ancora più sensibile l'assenza del suo referente_profession: perché dà la voglia di andare a vedere per verificare l'equivalenza e la realtà delle sensazioni percepite al contatto dell'opera.

In tal modo il supporto è pensato nella sua materialità più o meno forte. Tra gli schermi inclinati o staccati dal muro di Douglas Gordon (ad esempio *Fuzzy Logic*, 1995) che offrono uno spessore qualitativo all'immagine, si ha l'impressione di vedere dei pezzi o dei blocchi di immagini, e i fantasmi quasi olografici delle proiezioni-riflessi dei piccoli teatri di Pierrick Sorin, è certamente il supporto fisico che fornisce la sua qualità fenomenica all'immagine. Il supporto si dimentica poiché l'immagine ne ha assorbito le caratteristiche tattili di cui si è appropriata.

L'immagine video proiettata colonizza nuovi territori e spinge egualmente i cineasti a "esporre delle proiezioni" nello spazio sia fisico sia critico delle discipline artistiche. In tal senso operano Chantal Akerman, Raoul Ruiz, Peter Greenaway, Raymond Depardon, Atom Egoyan, Johan Van der Keuken che, parallelamente alla loro attività di cineasti convenzionali, cercano di sottomettere il loro lavoro allo spazio tridimensionale della mostra. Atom Egoyan, cineasta dell'intimo e delle sue immagini, nell'installazione *Early Development*, proietta in continuo un film girato in video e trasferito in pellicola nel quale espone il tragitto nello spazio che separa il proiettore dallo schermo; la proiezione, dunque, viene fatta in parte sul suo proprio supporto.

Atom Egoyan (31), che vede nei film a sfondo familiare il luogo sintomatico per eccellenza della vita psichica dei soggetti contemporanei, si abbandona ad un esame estetico approfondito? Su questo soggetto, l'installazione, che mostra il figlio di Atom Egoyan nei suoi primi gesti di socializzazione su un'immagine molto sgranata, fa eco ad un'altra installazione di Bill Viola, *Passage* (1987), nella quale il periodo dell'infanzia è concentrato in un'immagine resa vischiosa dalla visione troppo ravvicinata, e dunque allucinata, del rallenti. La proiezione acquista in questi casi una dimensione psicoanalitica: diviene l'esposizione dei dispositivi psichici dell'artista, in un certo momento della sua vita. Il ribaltamento di questo spazio così privato in uno spazio pubblico è un elemento importantissimo dell'installazione contemporanea, poiché è un modo per proiettare, in senso stretto davanti a sé, uno spazio mentale, questo "bello spazio senza cornice" di cui parlava Viola.

La relazione, la giusta distanza. Interno/esterno pubblico/privato.

Poiché nell'arte, più che altrove, un pensiero si sviluppa sempre in uno spazio, l'installazione video definisce uno spazio reale che lo spettatore, a sua volta, ritraduce in uno spazio mentale. Se Bruce Nauman, Dan Graham, Bill Viola hanno costruito delle vere architetture che hanno come scopo quello di "costringere" lo spettatore a fare l'esperienza del proprio corpo e delle proprie immagini in uno spazio dato, tutti gli spazi immaginati dagli artisti che utilizzano il video non sono della stessa specie (per evocare Gorge Perec che è stato così lungimirante sulle nostre pratiche sui luoghi). Pipilotti Rist immagina che il museo possa diventare una abitazione durante il periodo di una mostra; in tal modo ella attualizza un motivo già classico in Christian Boltanski, Jean-Pierre Raynaud, Absalon e Martine Aballéa; Pierrick Sorin, recentemente, ha dato come titolo l'indirizzo della Fondazione Cartier di Parigi, segnalando, così, la funzione abitativa dello spazio artistico. Se il luogo ospita l'opera è altrettanto corretto che essa si adatti alle condizioni spaziali che quello può offrirle; spesso, le installazioni video possono adattarsi ai luoghi grazie alla loro plasticità, una proiezione può ingrandirsi, uno spazio tra due elementi allungarsi, senza cambiare fondamentalmente la loro natura (32). Lo spazio dell'esposizione diviene così lo spazio dell'opera, lo spazio domestico installazione artistica, il museo spazio privato. Il luogo comune di queste configurazioni è lo spazio, che sia narrativo, discorsivo, percettivo, e il visitatore ne è lo sperimentatore e il costruttore al pari dell'artista.

Lo spazio si riempie (Kurt Schwitters), lo spazio si compenetra (Soto), lo spazio si installa provvisoriamente (sito, situ) e si sposta altrove (non-luogo); lo spazio agisce ed è agito nell'ambientazione moderna; più ancora, nell'installazione postmoderna, condiziona la percezione del visitatore e muove i suoi comportamenti. Quando lo spazio è definito da immagini e suoni, sono particolarmente i punti di vista e i punti d'ascolto che vengono sollecitati. James Coleman (33), artista che lavora essenzialmente con fotografie diapositive proiettate, è

particolarmente attento a questa dimensione e controlla molto precisamente le dimensioni delle sale e dello schermo, la posizione e il numero degli altoparlanti, il livello del suono, la qualità di riverberazione dei muri: in breve, tutti i parametri formali che orienteranno la percezione dei suoi montaggi. In ciò, "egli abbraccia le convenzioni della teatralità e del racconto, contro la doxa della visualità modernista" (34). Numerosi artisti che utilizzano il video sono stati egualmente puntigliosi, se non semplicemente esigenti, sulle condizioni fenomenologiche della ricezione del loro lavoro, problema che non è sempre stato ricambiato dalle istituzioni e dai diffusori delle opere, per i quali questa "cultura" audiovisiva è estranea al mondo delle arti figurative.

In effetti, per poter funzionare in maniera ottimale, l'installazione deve velocemente "catturare" l'attenzione del visitatore e permettergli di trovare il suo posto, cioè la o le buone posizioni, il o i punti di vista e ascolto più corretti e più efficaci all'interno dello spazio impegnato dall'installazione. In tal modo si configurano i più diversificati regimi di visibilità: vedere da lontano, vedere da vicino, vedere distintamente o approssimativamente, vedere di traverso, vedere d'angolo, vedere parzialmente. Steve McQueen, in *Just Above My Head* (1996), mostra la testa di un uomo che cammina; essa sembra sfuggire all'inquadratura ad ogni momento. Alcuni pezzi adottano punti di vista estremi come vedere da sotto o da sopra: in *Ultimos Deseos* (1995), Antoni Abad proietta sul soffitto delle immagini di un funambolo che cammina nudo su un filo visto dal basso, e sul pavimento immagini di persone viste dall'alto. Come eco a questo pezzo, Steve McQueen realizza *Five Easy Pieces* nel 1995, mostrando immagini dei piedi di un funambolo visto da sotto il filo, poi la sua visione soggettiva sovrastante il suolo. Tutti questi punti di vista definiscono uno spazio reale e una rappresentazione mentale di uno spazio talvolta in contraddizione con quello.

Già nel 1974, nella sua installazione "cartografica" *Manhattan in a Island 1974*, Ira Schneider dispose ventiquattro monitor sullo schema di Manhattan tracciato a terra; questi monitor fornivano punti di vista diversissimi della città, rappresentando così una specie di soggettivismo panoptico al quale si aggiungevano dei punti d'ascolto diffusi attraverso magnetofoni, rumori di strada, di televisione, di radio, musica. Immagini e suoni definivano una geografia reale, quella dell'installazione, all'interno della quale lo spettatore/visitatore deambula e costruisce la sua propria rappresentazione, mentale questa, della città evocata dall'artista. Si uniscono, così, uno spazio esterno, pubblico, rappresentato dalle immagini, e uno spazio interno, privato, definito dalle dimensioni dell'installazione. La dualità originale dell'installazione video è qui all'opera: la struttura del dispositivo reale e tangibile, la carta per terra, i monitor, le immagini e i suoni in quanto elementi del dispositivo, e le immagini e i suoni in quanto rappresentazioni di una realtà esterna, i quali rispondono ad altri sistemi simbolici e immaginari.

Tenere l'immagine a distanza o camminarvi sopra, avvicinare in modo immaginario una o più immagini separate, doverla osservare con la lente o annegarvi dentro, andare verso essa o camminarvi attraverso, soppesare il suono o farsene una guida per un percorso auditivo: tanti i gesti che il passeggiatore effettua. Egli è sempre più sollecitato dalle proposte degli artisti e delle opere, come: *Été (double vue)* del 1989 di Thierry Kuntzel, due punti di vista, molto vicini o molto lontani, sono impossibili da abbracciare simultaneamente quando due immagini sono una di fronte all'altra; *Intercorse* (1993) di Stéphanie Smith e Edward Steward, due schermi su due muri adiacenti sono messi in relazione grazie all'azione rappresentata, due bocche in primo piano, una sputa un getto d'acqua/saliva nell'altra; *Sip My Ocean* (1996) di Pipilotti Rist, due immagini speculari si toccano nell'angolo di un muro dove lo spazio sembra sfuggire; *World Peace (Projected)* di Bruce Nauman del 1996, numerosi punti di vista con suoni differenti, lo spettatore si smarrisce tra le immagini di visi che discutono da uno schermo all'altro, e non afferra che frammenti di testo; tutti questi dispositivi richiedono uno sforzo di messa in relazione e di costruzione da parte dell'osservatore che partecipa così alla produzione singolare di un'interpretazione dell'opera. Che lo spazio sia narrativo, puramente simbolico o entrambi al contempo [*Vorstadthirn (Suburb Brain)*, di Pipilotti Rist del 1999, installazione complessa con modellini di casa, illuminazione, immagini proiettate, testo che scorre, una tenda], che richiami un esterno, un altrove in diretta o no, che faccia appello alla memoria, e dunque alle esperienze intime dello spettatore, o che capti la sua attenzione immediata e intera, senza possibilità di rappresentazione sul momento [*Title Witheld (shoot)* di Kendell Geers del 1998-99, lo spettatore è preso in sandwich tra due schermi

sotto il fuoco alimentato dagli eroi di serie B che gli vengono sparati addosso]: in tutti questi casi complessi e ibridi, lo spazio è la condizione dell'esistenza e della possibilità dell'operatività dell'arte. Costringente, avviluppante, disimpegnante, più un'atmosfera che un'impressione precisa, l'installazione produce un ambiente che fa nascere un sentimento spaziale nello spettatore e apre ad interpretazioni, a costruzione di senso, talvolta a risoluzione di tensioni, ma che non sono né monolitiche, né chiuse, né esclusive. Questo sentimento non nasce sul campo ma durante il percorso, nelle relazioni e nelle durate che il visitatore sperimenta. Paradigma dell'opera contemporanea per eccellenza, l'installazione video non si dà né si consuma all'istante: essa prende il tempo che le si concede per aprirsi e aprire la memoria del visitatore attraverso il gioco delle sensazioni e delle elaborazioni mentali. L'immagine gioca un ruolo fondamentale in rapporto agli altri tipi di installazione ed ha lo statuto di doppio reale: la proiezione che ha luogo là sotto i nostri occhi, ma anche il reale che rappresenta; essa ha anche la capacità che tutte le immagini posseggono d'accogliere l'immaginario di ognuno: le due immagini, una di fronte all'altra, che Victor Burgin propone nella sua opera *Remémoration/répétition*, proposta alla Biennale di Lione nel 1995, sono immagini generiche, al rallentatore, un uomo inciampa e cade in una città araba (reminiscenze cinematografiche ed emozione universale della caduta); di fronte, un convoglio di metropolitana aerea attraversa la notte, degli uomini circolano su tapis roulant (figura notturna della solitudine urbana): il visitatore completa questo montaggio mentale con le sue proprie immagini, le sue proprie finzioni e i suoi collegamenti.

Questo lavoro spesso prosegue al di là della presenza dell'installazione. Questo lavora da solo, come il sogno o il subconscio.

Produzione di un nuovo osservatore, spettatore attivo

Nell'insieme di questi dispositivi, non soltanto "l'osservatore fa il quadro" secondo l'adagio già ampiamente verificato di Marcel Duchamp, ma fa nascere uno spazio coerente, introduce un racconto, partecipa alla costruzione della rappresentazione, dispone di uno spazio critico, pone lui stesso le domande e, senza pretendere di rispondervi, poiché l'arte non si concepisce senza una qualche opacità, egli può avere il sentimento di una soluzione. Ed è certamente essendo là, con la sua presenza attiva, che egli permette all'opera di esistere nei suoi aspetti fenomenologici e concettuali. In un certo senso, visitare un'installazione è paragonabile ad una performance in senso artistico, le pratiche d'altronde sono contemporanee, ma qui è lo spettatore che prende il posto dell'artista. Questo scambio di ruoli è particolarmente vero per le installazioni che vengono attivate dal visitatore, i dispositivi a circuito chiuso o quelli nei quali l'immagine del visitatore condiziona l'efficienza del progetto. In apparenza paradossalmente, è all'insegna dell'assenza che la presenza del visitatore può generare la rappresentazione. In effetti, in tutti questi dispositivi a circuito chiuso, le condizioni di esistenza dell'immagine sono molto costrittive, e l'immagine stessa del visitatore si spoglia, si nasconde e, alla fine, si mantiene sul filo della scomparsa; vedere non è più il corollario dell'essere visto, il soggetto e l'oggetto della visione si dissociano ed è questa figurazione dell'assenza che prende allora il valore di rappresentazione. È perché il visitatore è là che la sua immagine può costruirsi e, in tempo reale oppure con un differimento (o con un ritardo nel ritorno di questa immagine), che questa può significare la sua assenza. Un cospicuo numero di artisti della fine degli anni '70 hanno lavorato in questo senso: i più importanti sono già stati citati, Campus, Nauman, Viola, Graham, ma anche Noel Harding e Les Levine (Canada), Gerald Minkoff, René Bauermeister e Jean Otth (Svizzera), David Hall (Gran Bretagna), Catherine Ikam (Francia) hanno realizzato installazioni a circuito chiuso che mettevano in gioco degli scarti temporali tra la ripresa e la trasmissione dell'immagine oppure tra lo schermo di proiezione e il punto di vista dello spettatore, partecipando così alla definizione di questo nuovo spettatore per il quale la sola visibilità non è più sufficiente nell'approccio a queste nuove forme d'arte. Essere là e comprendere che il sé non si confonde con la rappresentazione di sé, che il sé può anche essere assente.

La visibilità non è sufficiente a sperimentare l'installazione; la polisensorialità e l'intera mobilità cerebrale hanno avuto definitivamente ragione dello spettatore immobile e contemplativo, la cui scomparsa, con l'avvento della

modernità, era già stata sottolineata da Benjamin. Questo nuovo essere peripatetico discendente da Apollinaire, mobile e solo, deve far qualcosa in più per accedere alle opere; deve impegnarsi, entrare in relazione. Quando Vito Acconci interpellava un interlocutore immaginario dal contenitore televisivo, mette lo spettatore in una situazione di proiezione e d'implicazione molto sensibile; se questa tendenza deriva dall'apparecchiatura televisiva, essa diviene di natura teatrale in Tony Oursler e nelle sue bambole chiacchierone e gementi. In questi due casi, vi è proiezione affettiva del visitatore, preoccupazione di comunicazione ed estetizzazione di questa comunicazione. L'arte gioca qui il ruolo di un oggetto transizionale che permette all'"utilizzatore" d'accedere ad una conoscenza di sé e delle sue capacità emotive. In *Negative Crossing* (1975), Peter Campus propone al visitatore una conchiglia vuota nella quale dovrà entrare e circolare per sperimentare il lavoro della rappresentazione nel suo farsi e nel suo di-sfarsi: preso in sandwich tra un monitor sormontato da una telecamera che lo riprende e uno schermo di grande formato sospeso in mezzo ad una sala, sul quale è retroproiettata una versione insolita e manipolata della sua immagine, costituita da un negativo e da un positivo, il visitatore cerca di capire, camminando e muovendosi, come ciò che vede sullo schermo possa essere una rappresentazione di se stesso. Infine, in *Placing Sense* ⇔ *sens placé* (1995), Gary Hill invita lo spettatore a spostare quattro grandi monitor mobili in uno spazio quadrato; sui monitor sono trasmesse immagini che rappresentano movimenti di camera aleatori e senza un oggetto preciso in un interno abitato. Sui monitor i movimenti iniziano e si arrestano nello stesso istante con un rumore secco; la disposizione dei monitor nello spazio, così come le immagini trasmesse, fanno emergere uno spazio dislocato, tanto più in quanto esso si iscrive nel cubo vuoto e immobile della galleria nella quale l'installazione è esposta. Lo spettatore può modificare, se vuole, e ciò non muta fondamentalmente la percezione della sala, la disposizione di questo scollamento giocando sullo spazio reale: distanziando più o meno i monitor, egli fa variare la sua sensazione e la sua percezione del volume e delle dimensioni dello spazio.

Il visitatore si appropria dell'opera articolando la sua "presa" sugli elementi materiali del dispositivo proposto al proprio sguardo, al proprio ascolto e ai propri sensi in generale, attraverso la sua "comprensione" delle modalità del percorso intellettuale che quest'opera gli propone. Entrare in *Remake of the Weekend* di Pipilotti Rist è circolare in un percorso ricco e complesso di oggetti, di mobili, di materiali, di immagini e di suoni; è passare da parti installate che evocano assemblaggi a spazializzazioni avvolgenti nelle quali il corpo è immerso; e, contemporaneamente a questo approccio sensoriale stimolante, si costruiscono mentalmente le figure dell'abitazione, i ricordi d'infanzia, i fantasmi sensuali e sessuali, tante possibilità d'interpretazione e di appropriazione dell'opera di cui il visitatore si impossessa confondendole con le proprie esperienze, i propri riscontri identitari, la propria fantasia. Entrare nell'installazione *Electric Earth* (1999) di Doug Aiken è immergersi in un'ambientazione di immagini e di suoni a forte impatto, in un percorso di quattro spazi in linea nei quali sono distribuiti otto grandi schermi di proiezione; è ricevere delle immagini molto leggibili, ciascuna di per se stessa, immagini notturne, televisive, urbane, legate al consumo, abbandonate, un uomo, un corpo, che danza, che guarda, che riempie lo schermo. Poco a poco, e al di là delle immagini, comincia a crearsi una storia o dei frammenti di racconto; poi, nella costruzione di questo universo mercantile e desolato, si riscontra una dimensione critica, così come un'estetica di questa desolazione, una stilizzazione del corpo preso tra dollaro e coca-cola; allora si immagina, dal portabastoni dimenticato nel parcheggio, una metafora dei "dimenticati" del mercato. Infine si elaborano, in un ritmo e in una configurazione personali, delle rappresentazioni arborescenti o incrociate nelle quali ciascun visitatore propone una versione singolare. L'opera, in questo senso, appartiene veramente a colui che l'avvicina.

L'opera non acquisisce la sua legittimità che nella compresenza con lo spettatore in una sola unità spazio-temporale; il progetto di includere la presenza di un destinatario nella concezione stessa del progetto artistico, e quindi di condizionare la possibilità d'esistenza dell'opera a questa presenza, è ciò che ha fatto sorgere nel 1967 una critica radicale, e la condanna in Michael Fried (35) di ciò che egli chiama la "teatralità" della scultura minimalista: "Per lui si trattava, commenta Benjamin Buchloh, di affermare che un oggetto, dalle caratteristiche specifiche del suo rapporto materiale, poteva essere esaminato senza considerare lo spettatore né il quadro discorsivo e istituzionale che costituisce la specificità dell'esperienza artistica" (36). In effetti, l'installazione non è

una forma autonoma, contrariamente a quella prodotta dall'operatività modernista; essa richiede una sperimentazione, che infatti la realizza, attraverso un'istanza che le è esterna ed eterogenea a priori. La durata impegnata dalla "visita", l'attivazione dell'apparecchiatura, il riferimento al visitatore, l'invenzione di una finzione o la costruzione di un racconto, la dimensione scenografica talvolta spettacolare che le installazioni implicano, ne forniscono senza ambiguità la dimensione teatrale. Se questa tentazione del "teatrale" è potuta diventare l'oggetto di una violenta critica in rapporto alla purezza modernista della fine degli anni '60, la questione si è posta in modo completamente diverso man mano che l'idea dell'identità dell'arte, definita dal suo medium, è divenuta completamente obsoleta. La questione si è spostata sul versante della performance, negli anni '70 e '80, e sul versante dello spettacolo cinematografico nel passaggio al XXI secolo. Secondo i tipi di installazione proposti, il modo di condurre lo spettatore fino all'opera pone differenti problemi. Non tutte le installazioni sono installazioni: spesso, un nastro video proiettato su uno schermo è definito come installazione, mentre si tratta di una proiezione o, per esser più precisi, dell'esposizione di un video. Ora, la predisposizione del destinatario non è la medesima nei due casi: lo spettatore di una proiezione, per attivo che possa essere cerebralmente, deve essenzialmente mobilitare il suo apparato visivo e auditivo, poiché non deve muoversi fisicamente per ricevere l'opera, e la durata della sua presenza corrisponde alla durata del video; mentre il visitatore di un'installazione circola, ritorna, cambia punto di vista all'interno del dispositivo, e resta il tempo che egli giudica necessario per approfittare di ciò che gli viene proposto. Da un lato l'apparecchiatura di riferimento è il cinema, dall'altro il teatro; e il distinguo non è sempre chiaramente effettuato dai divulgatori artistici, e le opere ne soffrono. Come si può restare in piedi in uno spazio aperto, di fronte alla proiezione di un nastro di una mezz'ora (senza che lo spettatore sia informato della durata), che è necessario vedere interamente per afferrarne il senso? Bisogna immaginare delle sale di proiezione per il video nei musei e nei centri d'arte? Oppure delle sale "tele" confortevoli?

Lo spettacolo, gli schermi in scena

Il video non è un medium esclusivamente utilizzato nel settore delle arti visive, ma lo è sicuramente in tutto ciò che concerne lo spettacolo. La storia degli schermi in scena è una storia specifica che inizia ora ad essere scritta (37); essa è nondimeno legata a quella delle discipline artistiche, poiché i percorsi delle due discipline si sono spesso incrociati durante tutto il XX secolo ed hanno comportato talune problematiche estetiche e tecniche comuni ai due campi. Si è già fatto riferimento alle realizzazioni e progetti dei creatori degli anni '20 (38) come László Moholy-Nagy e Erwin Piscator, in Germania, che utilizzano proiezioni, oppure, in Russia, Vsevolod Meyerhold e El Lissitzky che elaborano dei dispositivi scenici con proiezioni di immagini fisse o in movimento. L'interazione tra le arti suscita, in quel periodo, una reciproca curiosità che tende ad allargare i territori e le possibilità di ciascuno di essi. Alla fine degli anni '50 e subito dopo, a Praga Svoboda crea esperienze di proiezioni multiple che integrano la televisione e, a partire dal 1965, il video; negli Stati Uniti, negli stessi anni, l'avanguardia integra nelle sue performance e alle sue installazioni dei ballerini e degli attori che si integrano con l'immagine: Robert Rauschenberg, Robert Whitman, Robert Blossom fanno parte di questi artisti-performer-progettisti.

La fine del XX secolo vede fiorire una moltitudine di progetti teatrali, per designare questi nuovi oggetti ibridi, che attingono tanto dalla fotografia che dal video o dai media, ancora non si parla, in ogni caso, di teatro ma di performance di genere nuovo: Peter Sellars trasmette immagini televisive delle sommosse razziali del 1992 a Los Angeles nel suo spettacolo *Il mercante di Venezia* (1994), che, nel campo delle arti visive, si legano storicamente alla performance e all'installazione in quanto tali. La danza, ancor prima e più naturalmente del teatro, ha sentito la necessità di utilizzare le tecnologie elettroniche: da Yvonne Rainer al Wooster Group negli Stati Uniti, da Pina Bausch a José Montalvo in Europa, numerosi coreografi integrano il video nei loro lavori facendo appello a dei tecnici o, meglio ancora, ad artisti per coconfirmare gli spettacoli. Richard Serra ha lavorato con il ballerino Buto Tanaka Min. La coreografa americana Meg Stuart si è riferita a Gary Hill per *Slayed Mind Out* (1998): nello spettacolo, Gary Hill, in persona, riprende in diretta sulla scena fornendo proposte d'immagini e di strumentazioni,

in una collaborazione equilibrata con la coreografa. Gli artisti del collettivo Dumb Type (Giappone), nei loro spettacoli, propongono delle serie di performance e di installazioni/strumentazioni con il video e ogni sorta di immagine elettronica. Essi non esitano a malmenare le sensazioni degli spettatori sottoponendoli a livelli d'illuminazione (stroboscopia) e di suono (musica techno, ultrasuoni e basse frequenze) al limite del sopportabile: attraverso questi mezzi essi pongono la questione dell'impatto che hanno le tecnologie sull'integrità fisica e mentale degli utilizzatori, ed espongono un corpo fabbricato dalla tecnologia, controllato dalle macchine e assistito da protesi, che le riducono o le fanno scomparire. Nel pezzo *(Or)*, creato nel 1997, un ciclorama semicircolare fa da fondo della scena e da schermo di proiezione; la fine dello spettacolo suggella la scomparsa di un corpo reale in un corpo schermo, un corpo divenuto immagine. L'immagine proiettata è una carrellata in avanti ripresa da una macchina che circolava su una strada; essa è trasmessa accelerata e dà l'impressione di precipitare il corpo nella velocità e nella scomparsa. Questa figura potrebbe facilmente essere isolata dallo spettacolo per costituirsi come performance vicina al lavoro d'artista visivo. Questo spettacolo ha, d'altronde, dato luogo ad una "versione" installazione, richiesta dall'Inter Communication Center (ICC) di Tokio.

I progetti estetici che si sviluppano da tutte queste pratiche giocano spesso sul rapporto del corpo con l'immagine, che sia registrata, Pina Bausch danza di fronte alla proiezione di immagini video di pesci esotici che fanno evoluzioni in un acquario in *Danzon* (1995), e in effetti dà l'impressione di essere nell'immagine, o in diretta. L'immagine in diretta, inaugurata nel 1978 da Wolf Vostell in un *Amleto* montato al Schauspielhaus di Colonia, nel quale gli attori disponevano di telecamere con venti monitor di controllo, e la cui fine si concludeva su un centinaio di televisori, può essere utilizzata in modo diverso. Essa può servire a duplicare un personaggio reale sulla scena, disponibile ad essere manipolata da una regia in tempo reale; è ciò che fanno il canadese Robert Lapage, ad esempio, nei suoi spettacoli ricchissimi di contributi in diretta, oppure il Wooster Group di New York. In *House/Light* (1999), spettacolo costruito intorno alla scrittura "cubista" di Gertrude Stein, un'attrice reale ed il suo viso registrato in diretta e trasmesso su monitor sono posti uno di fianco all'altro; l'immagine può subire degli scarti, dei ritardi, e può essere congelata, mentre il movimento dell'attrice prosegue. Lo sguardo dello spettatore si sposta dall'una all'altra senza posa, prendendo l'immagine come commento del reale o viceversa. L'immagine in diretta può anche portare in scena un attore che si trova dietro le quinte; è il caso di *Woyzeck* montato da André Ligeon-Ligeonnet nel 1980, nel quale un solo attore era in scena, attorniato dai primissimi piani dei visi degli altri personaggi trasmessi dai monitor attorno a lui; analogamente avviene nello spettacolo di Jean-François Peyret, *Storia naturale dello spirito* del 2000, dove abbondano proiezioni di natura e formato diversi, tra le quali appaiono degli attori esclusi dalla visione diretta, dei quali si ritroverà presenza nello spettacolo un po' più tardi. Si profila in questi casi un ragionamento sulla memoria e sulla scomparsa, sulla sorveglianza e sulla tele-visione, e sull'esplosione dei punti di vista su una stessa situazione; in questi progetti, l'unità spaziale del cubo scenico è messa in crisi dal blocco temporale delle proiezioni o delle installazioni video. L'esplosione dello spazio e dei corpi dovuta alla moltiplicazione degli schermi sulla scena, come fa, ad esempio, Peter Sellars in *Il mercante di Venezia* con i monitor, che hanno sempre una presenza luminosa e materiale più forte delle proiezioni, è la proposta inversa ad un lavoro senza immagini elettroniche, che produce nondimeno immagini potenti benché dematerializzate. Così il lavoro di Bob Wilson si basa sulla luce ed un'economia formale.

Queste nuove ibridazioni trasformano l'economia artistica del teatro; come sottolinea Béatrice Picon-Vallin: "il lavoro con gli schermi e le immagini modifica in profondità la pratica teatrale, tipi di creazione collettiva specifici si diffondono, raggruppando gente di teatro, artisti, videasti, informatici ..." (39). Gli artisti, già attenti alla scenografia nella presentazione del loro lavoro, sono portati a collaborare con dei registi. Questo interesse per il teatro, negli anni '70 tanto vituperato dalla critica modernista in relazione alla scultura minimale, che introduceva tempo e racconto in un oggetto che doveva darsi sul campo e nella sua totalità, era pure contemporaneo all'irruzione della performance e dell'installazione nelle attività artistiche. Dopo quest'epoca, sono state compiute tutte le ibridazioni e tutti gli incroci possibili, e il tempo e lo spettatore vengono integrati come elementi maggiori di ogni proposta artistica. Per contro, certe ambiguità appaiono dopo gli anni '80 tra un'arte spettacolare, nella

quale, talvolta, le dimensioni non hanno che un obiettivo deduttivo, e lo spettacolo dell'arte basato sul piacere immediato e il consumo.

Le installazioni videografiche impegnano un'importantissima disponibilità dello spettatore e le condizioni materiali e tecniche devono produrre nel visitatore il desiderio di restare: le dimensioni spesso monumentali delle immagini partecipano all'attrazione che un'opera può procurare. Questi impressionanti formati derivano dal cinema: "Mai un volto si era chinato così sul mio" diceva Jean Epstein a proposito del primissimo piano cinematografico; e le camere oscure, nelle quali il visitatore penetra come nelle catacombe, evocano le sale buie del cinema. Abbiamo qui un rapporto spettacolare con l'arte che nulla ci dice della sua qualità estetica e artistica. D'altra parte, non di rado le installazioni si presentano come un gioco a sperimentare; la sperimentazione è una dimensione fondamentale del rapporto contemporaneo con l'arte ma, troppo spesso, si confonde con un gesto consumistico che si esaurisce nel medesimo tempo che appaga. Passare un buon momento, sognare un po', alleviare le proprie tensioni, cedere alla magia dello "spettacolo", ecco ciò che non è disdicevole in sé: l'arte ha sempre una, più o meno, grande capacità terapeutica; ma certe proposte si rivelano molto fragili una volta scomparsa l'attrattiva della novità, cioè dell'immagine scintillante che cattura l'attenzione affascinandola, ma che può anche farla fuggire senza lasciare alcuna traccia nella coscienza e nella memoria.

Gli ultimi spostamenti dell'installazione

La scenografia delle mostre video è una questione che è lontana dall'essere sussidiaria. Oggi, che la legittimità del video è acquisita, dopo essersene disinteressati, è effettivamente sulle condizioni di esposizione che gli artisti e le istituzioni riflettono. Come "installare" il visitatore? Per tornare all'inizio del capitolo, la televisione in sala è un'installazione, come una videoproiezione a doppio schermo di quattro metri di base, posti uno di fronte all'altro. Trasmettere un nastro video di trenta minuti e far girare a ciclo continuo una proiezione di due minuti corrisponde a due progetti espositivi diversi che, dunque, richiedono risposte adeguate. Una proiezione non è un'installazione, essa lo può essere quando lo spazio è veramente messo in gioco, altrimenti non è che un riferimento al cinema. Il "sentimento dello spazio" è quindi considerato e indagato dagli artisti che si preoccupano sempre più delle modalità dell'esposizione e del suo impatto sulla ricezione. Dan Graham e il suo *Interior Design For Space Showing Video* (1986), apparecchiatura di trasmissione di un unico nastro video nello spazio pubblico, è già stata ricordata; parallelamente possiamo citare quello che Johan Grimonprez e Herman Asselberghs concepiscono nel 1997 per il Centro George Pompidou e Documenta X: *Prends garde! À jouer au fantôme on le devient*. Una collezione di video proposta negli spazi, oppure che gli spettatori potevano portarsi, venivano visionate su monitor disposti in un vasto salone, mimando, nello spazio del museo, le caratteristiche di uno spazio privato: poltrone e divani confortevoli, tazze di the e telecomando. Questi progetti hanno il vantaggio di tener conto dei formati e delle tempistiche impegnate dalle opere e della loro gestione da parte degli spettatori; in effetti il fruitore dell'arte contemporanea è abituato a muoversi e a trovare la postura migliore per capire le opere. Se tale non è il caso, il visitatore ridiventa spettatore, accetta di "andare al cinema" e di mettersi nella disposizione di restare per un certo tempo, previsto dal programma, seduto su una poltrona a guardare uno spettacolo. Se l'immagine migra, si esteriorizza proiettandosi, per esempio, all'esterno, di giorno come di notte, se può esser presa in mano, essere manipolata, ecc., allora essa deve poter mantenere la propria dimensione artistica e non cedere semplicemente ad un effetto d'atmosfera, d'ambiente o di scenografia. L'installazione non è uno spettacolo e l'arte, anche se è corruttibile nel suo involucro fisico, deve lasciare delle tracce nella memoria e nello spirito.

La molteplicità dei dispositivi proposti all'esperienza dello spettatore produce talvolta delle confusioni nelle quali è necessario poter scegliere in tutta libertà, poiché in caso contrario "non si finisce più sgranare, seguendo le esposizioni e le proiezioni, le enormi e sottili migrazioni secondo le quali si effettuano questi mixaggi di apparecchiature" (40), scrive Raymond Bellour rifugiandosi nella descrizione

Le immagini del corpo a rischio elettronico

Drunk 1997-1999, Gillian Wearing

Installazione a tre schermi, 23 minuti a ciclo continuo, bianco e nero, sonoro.

Difficilmente un oggetto artistico sprofonda il visitatore in un turbamento così singolare come questo lavoro di Gillian Wearing; non è che la sua forma si presti a confusione, che il suo scopo sia dubbio o la sua visione oscena, ma tutto ciò si mescola man mano che questo visitatore si lascia andare alla situazione proposta dalle tre grandi immagini proiettate. Una grandissima emozione, fatta d'empatia e di resistenza, sigilla la relazione dello spettatore con l'opera.

Di cosa si tratta? Di una tripla videoproiezione su tre schermi posti uno vicino all'altro, ciascuno di tre o quattro metri di base circa, secondo le versioni. Durante un ciclo continuo di ventitré minuti, i tre schermi, essenzialmente bianchi, "accolgono", secondo formule spaziali diversificate, l'immagine di persone isolate, a due o a gruppi, che hanno quale caratteristica comune quella di non dominare più il proprio corpo, abbandonati ad un rallentamento dei loro gesti e delle loro reazioni: segni che identificano comunemente lo stato di ebbrezza. Lo stagliarsi dei corpi su fondo bianco conferisce una rafforzata leggibilità dal punto di vista della telecamera, frontale e mantenuta ad una certa distanza. Queste persone non sembrano interpretare un ruolo, sembrano "vere" o realmente là; non sono attori in senso teatrale, né modelli cinematografici nel senso in cui Robert Bresson intendeva lo statuto dell'attore: sono individui. Queste persone soffrono: cadono, sprofondano, lottano, hanno difficoltà a compiere gesti semplici a priori (come ad esempio togliersi il maglione o semplicemente stare in piedi), e si abbracciano con lo stesso doloroso abbandono. Noi siamo testimoni-voyeur di questo dolore che provoca compassione; tuttavia non si tratta solo di questo: noi siamo messi di fronte ad un buon documentario su una comunità di alcolizzati.

Ora, l'allontanamento imposto dall'astrazione della scenografia (decontestualizzazione) e dal bianco e nero, la frontalità (il punto di vista non ha nulla di soggettivo), l'articolazione delle azioni in "quadri", il gioco di permeabilità degli schermi gli uni in rapporto agli altri e, in un dato momento del ciclo, l'insorgenza che nei tre schermi forma una sola immagine di un corpo allungato (caduto, abbandonato), sovradimensionato, che gli conferisce un valore di monumentalità; tutti questi elementi, derivanti da una scelta formale e concettuale, pongono lo spettatore in uno stato sentimentale contraddittorio. Fra trivialità e sublime, tra collera ed empatia, tra laidezza e bellezza, tra repulsione e adesione, il visitatore entra, se vuole lasciarsi catturare, in una condizione o in una disposizione non semplicemente d'alcolista ma d'uomo o di donna separato dal proprio corpo in momenti d'estremo abbandono affettivo, sociale, politico, colpiti dall'abbandono esistenziale o religioso, o solamente desiderosi di mollare la presa. Chi non ha in sé tracciata la memoria di un tale stato? Gillian Wearing estetizza (è anche una funzione dell'arte) un corpo particolare per farne un corpo comune, che non è più trattato in funzione di un umanesimo compassionale logorato, tanto è sollecitato a riassorbire tutta la colpa della riuscita. Lo spettatore sobrio non guarda più con emozione una comunità che non lo riguarda se non perché è messa al bando, perché "è necessario", perché "è bene", ma si unisce egli stesso e considera l'alcolizzato che è in lui, cioè la parte di lui quando il corpo l'abbandona, e quando può, forse al di là dei giudizi benpensanti, nondimeno gioire di questo stato. È il senso stesso dell'esistenza, o della sua assenza di senso, che qui viene messa in gioco, e non l'economia "compassionevole" di uno choc emotivo. Attraverso una contraddizione fondamentale e sul filo di una morale "accettabile", l'artista raggiunge una sorta di grazia mortifera in questa proposta decisamente sconcertante.

Azione/performance – constatazione, memoria, trasmissione

Il corpo è sempre stato uno degli scopi principali della rappresentazione visiva, sia esso considerato in quanto tale, sia che abbia un valore allegorico o d'intercessione tra il profano e il divino. Il corpo della modernità, seguendo in ciò altri motivi del mondo reale, aveva poco a poco cessato d'esser rappresentato per presentarsi (essere presente) in maniera più letterale, con un forte valore indexicale, ad esempio sotto la forma delle Antropometrie di Yves Klein. Infine, corrispondendo al termine del modernismo ma ancora appoggiato sulla ringhiera dell'identità dei medium, l'arte corporale o body art nella sua versante anglosassone ha fatto del corpo di volta in volta l'utensile, il medium e il supporto dell'espressione artistica. Oggetto temporale come mai, il corpo vivente monta, alla fine degli anni '60, sulla scena della performance o dell'azione, eseguendo, in uno spazio delimitato, rituali più o meno programmati e di durata più o meno lunga. Oggi noi siamo a conoscenza di questa parte importante della storia dell'arte contemporanea grazie ai "documenti" fotografici, cinematografici o videografici che hanno conservato un'impronta visiva e sonora di questi eventi. Cosa resterebbe, infatti, delle azioni e delle performance di Bruce Nauman, Richard Serra, Joan Jonas, Denis Hoppenheim, Marina Abramovich, Ulay, Jochen Gerz, Paul McCarthy, Michel Journiac, Gina Pane, degli azionisti viennesi, Chris Burden e molti altri, senza i film e i nastri video che forniscono ancora una "realtà" al loro lavoro?

Questa constatazione è così vera che le performance eseguite in quest'epoca hanno la tendenza a confondersi col loro supporto, soprattutto per ciò che concerne il video, e in misura minore col cinema, poiché è attraverso il video che si è diffuso l'insieme di queste registrazioni. Pensiamo, ad esempio, al video *Coyote (I Like America and America Likes Me)* di Joseph Beuys che è innanzitutto una performance realizzata nella galleria René Bloch a New York nel maggio del 1974, poi la realizzazione di un film in 16 mm. ed infine un video trasmesso nei musei o nelle istituzioni artistiche. Senza registrazione analogica questa performance non esisterebbe che nella memoria dei testimoni oculari. I media sono dunque indispensabili alla comunicazione e alla conservazione delle tracce dell'arte d'azione. Il film sostituisce l'opera stessa e non è da sottovalutare l'aspetto commerciale di tale confusione: si tratta di vendere un oggetto tangibile, che sia una fotografia o un film, e non un tempo spettacolare il cui valore non è identificabile nel campo delle arti visive. Nel caso di *Coyote* il video è trasparente, la forma del film non interviene e, in ogni caso, questi documenti raramente sono commentati; il film non è dunque preso in considerazione nella sua forma specifica d'immagine in movimento, organizzata secondo una retorica formale e discorsiva particolare: solo l'azione di Beuys è importante. Vi è identità tra l'immagine e il suo referente, il video: l'azione. Il lavoro dell'operatore, che spesso non è l'artista, per ciò stesso consiste semplicemente nel cogliere, constatare la performance, cioè filmare ciò che succede, il meglio possibile, ed essere nel posto giusto nella maggioranza delle situazioni. Questo tipo di figure è molto diffuso, ma un'analisi particolarmente superficiale fallirebbe le interferenze ben più complesse che esistono tra l'arte dell'azione e la sua registrazione, che certamente si costituisce in quanto "prova" ma anche in quanto utilizzazione, che viene effettuata nel luogo e nel momento della performance, di un'immagine in diretta, immagine che l'artista può controllare guidando così la sua azione.

Anche quando il modo di riprendere è il più semplice, il più neutro e il più obiettivo possibile, la registrazione di un'azione costituisce un secondo livello di rappresentazione in rapporto all'azione stessa; il video ha, spesso, il valore di commento di una realtà e una situazione. Gli anni '60 vedono gli artisti esplorare il corpo in quanto volume, produttore di gesti, organo di percezione, soggetto di un'identità sessuale ed espressione di una psiche. Questa espressione raggiunge i limiti: limite del supportabile, del tollerabile, della noia, del dolore, della provocazione. Ovviamente lo spettatore è preso nel gioco e vi assume un ruolo essenziale: la sua presenza reale, il giorno dell'azione, si trasferisce verso quella del "tele" spettatore del video. Vito Acconci, per esempio, usa spesso indirizzarsi verso lo spettatore guardando diritto nell'obiettivo della telecamera, cioè negli occhi dello spettatore, rafforzando così l'effetto di identificazione di quest'ultimo con la situazione proposta dall'artista. Per strano che possa apparire, per i suoi video che mettono in scena il suo cane Man Ray e i suoi "amici", William Wegman, tra il 1970 e il 1978, utilizza lo stesso processo di identificazione quando pone la telecamera di fronte ad essi,

intervenendo egli stesso da dietro l'obiettivo per attirare l'attenzione degli animali. È il caso di *Two Dogs and a Ball*, ad esempio, nel quale i due cani occupano il posto di un interlocutore televisivo con il quale ci identifichiamo.

Questa esplorazione dei dati fondamentali del corpo e della sua coscienza corrisponde a un periodo nel quale tutti i settori dell'arte si ridefinivano e tentavano di ritrovare la loro natura profonda. Tutto ricomincia da zero. Bruce Nauman si interroga: "Che cosa è l'essere artisti?". Risponde: "Innanzitutto avere un atelier poiché ogni movimento fatto in questo spazio potrà avere un valore artistico". Realizza allora dei modelli in cera o in fibra di vetro di parti del proprio corpo, gioca sulla scrittura del proprio nome col neon, effettua gesti minimalisti.

Analogamente, numerosi artisti iniziano l'esplorazione di gesti semplici, di respirazioni, di seduzioni... e riscrivono una grammatica dei gesti e delle attività, alla maniera degli "Events" di George Brecht. Acconci, Nauman, Serra... lo stesso Denis Oppenheim, a partire dal 1969, nei suoi *Body Works*. Come indica il titolo, l'artista vi compie delle azioni semplici utilizzando molto le mani: distruggere, a mano, un bouquet di foglie, ricoprire una mano con frammenti di specchio oppure dei sassi, imprimere il segno di un'unghia su un dito, ecc. Come sovente nei periodi di crisi, si ritorna alle definizioni semplici e fondamentali dei movimenti e delle funzioni.

Per Bruce Nauman, questa constatazione minimalista sarà declinata in ogni forma in un insieme di performance registrate in studio, come misurare lo spazio *Stamping In The Studio* (60 minuti, 1968), girare su se stessi su un piede solo *Revolving Upside Down* (10 minuti, 1968), ribalzare contro un muro o in un angolo per un'ora *Bouncing In The Corner 1 and 2 (Upside Down)* (20 minuti, 1968-'69), suonare quattro note di violino *Violin Tuned D.E.A.D.* (1968), ecc. Ma per andare al di là del semplice documento, Bruce Nauman utilizza le possibilità del medium e manipola l'immagine: "La telecamera era spesso girata su un lato o completamente rovesciata, oppure mi servivo di un obiettivo grandangolare per effettuare delle distorsioni" (1). In tutti questi casi, la telecamera è fissa e non richiede la presenza di un operatore; l'artista lavora nell'atelier da solo con la sua telecamera che "sorveglia". Il gesto è ripetuto fino all'esaurimento: esaurimento della significazione del gesto per semplice ripetizione, esaurimento fisico dell'artista, esaurimento del supporto di registrazione. Le azioni possono combinare questi tre modi di esaurimento.

Per *Violin Tuned D.E.A.D.*, Bruce Nauman spiega: "Ho suonato il violino quanto più ho potuto ma, siccome non so suonare questo strumento, era molto difficile servirsi di quattro corde il più velocemente possibile e per lungo tempo; avevo dieci minuti di film, ho suonato per sette minuti poi ho cominciato ad affaticarmi, ho dovuto fermarmi, fare una piccola pausa e poi finire". Periodo di apprendimento, di valutazione, d'invenzione.

I primi film di Vito Acconci e Richard Serra durano tre minuti, il tempo di una bobina da 16 mm.; i video possono durare venti minuti, un'ora o la durata del nastro magnetico, in seguito quella della cassetta: la durata del supporto determina il formato dell'opera. La durata può anche essere fissata dalla programmazione dell'azione stessa: *Shoot* di Chris Burden dura qualche secondo, l'azione in sé una frazione di secondo. Queste programmazioni temporali ci riportano alla memoria *À regarder de près pendant une heure* di Marcel Duchamp o *4 minuti e 33* di silenzio di John Cage, opere le cui durate, reali o virtuali, sono decise dagli artisti. In tutti questi casi, il tempo misurato delle opere provoca, nello spettatore, reazioni che spaziano da un interesse vivissimo per l'intravisto alla noia provocata da un'immagine che sembra interminabile; figura beckettiana per eccellenza, l'attesa di un evento che non arriva mai rimanda alla vanità della condizione umana e alle sue impazienze, senza immaginarsi che esse conducono irrimediabilmente alla morte. Nessuna distrazione per questi artisti dell'assoluto esistenziale: semplicemente l'insistenza del gesto che non raffigura più le cause e gli effetti, ma coreografa il corpo e la sua meccanica come eco di uno stato d'animo o di pensiero, uno stato di coscienza.

Sono le esperienze nelle quali la telecamera non si accontentava più di registrare "obiettivamente" l'azione che si stava sviluppando, ma quelle nelle quali era utilizzata dall'artista o dai suoi rappresentanti. È il caso di *Roll* (1970) e di *Body Press* (1970-1972) di Dan Graham. In quest'ultima installazione-performance, il corpo è doppiamente rappresentato, dal punto di vista soggettivo che è un punto di vista dal corpo, e poi da quello che viene inquadrato, immagini del corpo nudo. Questo è il dispositivo percepito dallo spettatore: una proiezione su due muri, uno di fronte all'altro (grazie a due proiettori cinematografici 16 mm. equipaggiati per il movimento continuo, posti nel

centro della sala), di due immagini che mostrano una il corpo di una donna e l'altra di un uomo. I due si muovono (simmetricamente) con una piccola telecamera pressata contro i loro corpi, orientandola verso l'esterno, secondo un circuito a spirale, fino al momento in cui, "quando ogni telecamera si ritrova dietro la schiena dell'operatore e riprende l'altro corpo, i due performer si scambiano gli apparecchi, modificando così l'"identità" dell'obiettivo" (2). Dietro ogni corpo, uno specchio cilindrico restituisce l'immagine dell'altro. I corpi sono nudi e l'immagine complessa perché, al corpo ripreso direttamente, si aggiunge la propria immagine e l'immagine dell'altro, riflesse nello specchio. Il riflesso dell'apparecchiatura della telecamera confonde la leggibilità delle immagini e confronta la visione diretta a quella di un riflesso. L'interno di un abitacolo riflettente è un motivo di cui Dan Graham farà, negli anni a seguire, un elemento essenziale del suo vocabolario artistico.

Il campo e il controcampo (3) di questa azione corporea di otto minuti, perfettamente sincronizzati, sigillano, mostrando il corpo dell'uomo visto attraverso quello della donna, e inversamente, la separazione tra il vedere e il visto; l'immagine è descrittiva e mostra i movimenti talvolta scorretti degli "operatori" e delle loro applicazioni nell'adottare lo stesso ritmo. Ma la separazione delle immagini e dei corpi resta il segno della differenza sessuale e rende percettibile la visualizzazione del procedimento stesso della visione.

In quest'opera di Dan Graham, la sincronizzazione delle due riprese è importante ma le immagini non sono trasmesse nello stesso tempo dell'azione; si tratta di cinema, quindi di differimento. Per contro, altre esperienze d'arte corporea o di performance hanno utilizzato il video per la sua caratteristica di registrazione e di trasmissione simultanea. Nam June Paik e Charlotte Moorman (violoncellista di formazione classica) realizzano, dopo *TV Bra for Living Sculpture* nel 1969 (azione nella quale la musicista indossa un reggiseno costituito da due piccoli schermi televisivi), la serie delle performance *TV Cello* (a partire dal 1971) nelle quali il violoncello, analogamente, è costituito da numerosi schermi; questi trasmettono l'immagine, ripresa da una telecamera tenuta da Paik, dell'azione di cui la violoncellista è il centro. Jean-Paul Fargier così commenta l'apparecchiatura: "Charlotte Moorman è una stazione televisiva per se stessa. Emette e riceve. Il suo corpo è un territorio di immagini istantanee. È il circuito chiuso più aperto possibile. Tutto è là sotto i nostri occhi, il reale e la sua immagine, e i nostri occhi stessi (se la telecamera li riprende)" (4). Le immagini realizzate in queste occasioni saranno molte volte riciclate da Paik in diversi video, installazioni e sculture.

Apparecchiature di registrazione trasparenti dalla tipologia "sorveglianza" di genere soggettivo nelle quali la telecamera è la partner dell'artista, che obbligano lo spettatore a identificarsi col punto di vista dell'"attore", e ogni altra sorta di strumenti sono messi in atto per testimoniare un'azione effimera. Il supporto filmico è velocemente rimpiazzato dal video per ragioni economiche nella maggioranza dei casi (gli azionisti viennesi, Bruce Nauman, Richard Serra, Denis Oppenheim...) e per ragioni tecniche quando le azioni e le performance necessitano di un'immagine in diretta (Paik, Acconci, Ulrike Rosenbach, Mary Lucier, Les Levine) o su schermo di controllo (Gina Pane, per esempio): l'immagine video può avere, allora, la funzione di specchio. Il video in diretta può altresì permettere di interagire col pubblico di una performance: è il caso di *Claim* (1971), performance nella quale Vito Acconci, con gli occhi bendati, si trova nel sottosuolo di una galleria d'arte, in uno spazio chiuso che, contro eventuali attacchi, egli difende proferendo minacce, armato di una sbarra di ferro; la sua immagine è trasmessa al piano superiore dove si trovano gli spettatori. Lo spazio privato e lo spazio pubblico sono così identificati dalla separazione del corpo tra i due: il reale e la sua immagine in diretta definiscono due spazi distinti, la realtà della contiguità dei quali è assicurata dai gridi dell'artista che attraversano le pareti della sala.

In questo genere di pratiche, la performance è basata sul medium video, il quale non si accontenta più di registrare un'azione per mantenerne le tracce ma, al contrario, giustifica il contenuto artistico del progetto. Fare un video impegna sempre, più o meno, una performance, performance che si realizza e si controlla, per esempio, grazie al ritorno dell'immagine che acquista allora la funzione di specchio: una grande parte dei video prodotti negli anni '70 risponde a questa struttura.

Le figure del narcisismo. Lo specchio, il corpo tra parentesi.

Lo specchio è uno strumento di conoscenza poiché permette di vedere ciò che non possiamo vedere direttamente; a partire dai Greci, è anche il simbolo della femminilità (*speculum*) e della chiusura del mondo femminile su se stesso. Apertura e chiusura sono i due assi paradossali sui quali si appunta lo statuto dello specchio, sia nel suo aspetto fenomenologico che storico e sociale. Quando Bruce Nauman fa vivere al suo visitatore l'esperienza del corridoio video *Live-Taped Video Corridor* (1970), non fa altro che segnalare questo paradosso: è lo stesso movimento che spinge il visitatore ad andare verso l'immagine di se stesso, per curiosità e pulsione visiva, avido di "conoscenza", e che lo chiude nel più profondo del corridoio, nel vicolo cieco della propria azione. Il dispositivo riflettente, che è il falso specchio video, cattura il soggetto nell'illusione identitaria: l'immagine di sé non è che l'illusione di un altro che si spoglia del desiderio (che se ne va in fondo all'inquadratura), come Narciso che, avendo rinunciato a Eco (Eros, l'altro), è castigato dall'attributo femminile: annega nel proprio riflesso.

L'analogia strutturale tra specchio e video istantaneo, simultaneità della "ripresa" e della "trasmissione" delle immagini, che permette all'artista di entrare in relazione con la sua immagine, ha imposto l'idea che l'apparecchiatura video sarebbe un modello di autoriflessività narcisistica. È Rosalind Krauss che le dà un assetto teorico, nel suo famoso testo "Video: The Aesthetic of Narcissism" (5), pubblicato nel 1976, per il quale si appoggia su un nastro di Vito Acconci *Centers* (1971). In questo video di 20 minuti, Vito Acconci, immobile al centro dello schermo, inquadrato in primo piano, il braccio e l'indice tesi, indica lo spettatore. Il video è quasi silenzioso; si sentono soltanto piccoli rumori emessi dall'artista, che testimoniano del suo sforzo man mano che passa il tempo. L'apparecchiatura di realizzazione mette il soggetto tra parentesi, tra due macchine, la telecamera e il monitor di controllo sul quale Acconci regola la sua posizione, e raffigura effettivamente il gioco narcisistico tra lui e la sua immagine; tuttavia, quello della trasmissione, designando lo spettatore e non se stesso, sottomette l'ego all'alterità: è perché l'altro mi guarda che ho coscienza di me stesso (6). In effetti, l'apparente narcisismo di questo video apre al tema dell'alterità.

Due anni più tardi, Vito Acconci realizza *Art Time*, che rappresenta risolutamente una figura di primario narcisismo chiuso su se stesso: egli si riprende in obliquo dall'alto di fronte ad uno specchio; con un microfono in mano, parla al suo riflesso per quaranta minuti, passando alternativamente dall'"io" al "tu". Figure della regressione che rinviano allo stadio dello specchio lacaniano, secondo il quale si fa apprendimento di sé come unità soggettiva separata, tra differenza ed identità. Molti artisti esplorano la dimensione narcisistica del video nelle rappresentazioni di sé dove la rappresentazione si confonde con la presentazione, cioè dove si opera la confusione indexicale (7) tra l'oggetto e la sua immagine: la mia immagine sono io. In maniera più generale, tutte le autoinquadrature sono basate su un certo rapporto col narcisismo: che sia l'artista di fronte alla propria immagine (ciò appare logico), oppure che riguardi lo spettatore che si identifica col soggetto del film, identificazione basata anch'essa su una pulsione narcisistica. Se, negli anni Sessanta e Settanta, anni di ricostruzione del soggetto e della sua identità dopo la disaffezione minimalista, la maggioranza delle opere video mette in gioco il narcisismo in maniera cosciente e controllata, fase regressiva necessaria per costruire saldamente, come testimoniano le opere di Vito Acconci o di Lynda Benglis, per esempio, possiamo dire che molti artisti hanno fatto e ancora fanno della fascinazione narcisistica uno scopo del proprio lavoro, in tal modo affine ad un fantasma auto-erotico, qualche volta tanto sterile quanto ripetitivo.

Rosalind Krauss lo constata in un testo nel quale fustiga l'ossessione narcisistica del modernismo: "... Il videasta trova delle immagini che funzionano sempre come dei sostituti di questo incontro erotico con se stesso che è il narcisismo"; e aggiunge: "Le soddisfazioni che procura questa forma d'arte non sembrano offrire nessuna promessa di contatto con le altre" (8). È dimenticare troppo velocemente a quale punto Vito Acconci, perché di lui si discute nell'analisi della Krauss, abbia saputo porre la relazione con l'altro, che sia immaginario o che si confonda con lo spettatore, al centro dei suoi dispositivi.

Sempre in questo periodo, il video e lo specchio sono definiti e ridefiniti uno in rapporto all'altro per segnarne le differenze. Joan Jonas, nel suo video *Left Side – Right Side* (1972), opera una dimostrazione metodica delle differenze tra un'immagine nello specchio e un'immagine in video. Utilizza la simmetria e l'inversione del senso (la destra e la sinistra) nell'inquadratura: le braccia dell'artista in primo piano; dietro, fianco a fianco, uno schermo video e uno specchio. Indica col dito, nominandole, le parti del corpo rappresentate: "This is my right Eye, this is my left Eye". L'immagine di sé non è più un'evidenza e l'illusione intrappola lo sguardo e la coscienza. In una versione molto più ludica, David Cort sottopone il proprio corpo alla prova dello specchio elettronico per produrne un'immagine deformata e mostruosa.

L'evocazione di questi lavori emblematici non sarebbe completa senza la considerazione delle camere di Dan Graham, con video e specchio che, ogni volta, rappresentano un enigma per il visitatore. Tra il 1970 e il 1977, Dan Graham realizza un certo numero di installazioni e di performance, da *Body Press* (1970-1972) a *Performer/Audience/Mirror* (1977), passando per *Present Continuous Past(s)* (1974), installazione già citata (capitolo V, La camera), oppure *Opposing Mirrors on Time Delay* (1974), nelle quali la presenza simultanea di specchi ed immagini video, in diretta o in differita, gioca un ruolo di stimolo nella presa di coscienza dei processi sociali d'identificazione e di identità. Dan Graham così commenta le sue opere con specchi: "L'osservatore prende coscienza di se stesso, in quanto corpo, soggetto che percepisce, e di se stesso in rapporto al gruppo. È l'inverso dell'abituale "perdita di sé" dello spettatore che guarda un'opera d'arte classica" (9). In *Performer/Audience/Mirror* (1977), Dan Graham, collocato tra uno specchio-schermo e un pubblico seduto, realizza un lavoro di descrizione del pubblico e del suo comportamento, standogli di fronte e poi guardando il suo riflesso nello specchio, continuamente cambiando posto, obbligandosi a girare la schiena alle persone presenti. Ogni individuo può misurare lo scarto tra ciò che vede direttamente nello specchio e il modo col quale Dan Graham situa le cose nella sua descrizione, forzatamente lenta in rapporto all'immediatezza dell'immagine dello specchio. Lui stesso descrive così questo lavoro sull'enunciazione: "Dapprima, una persona si vede "oggettivamente" in atto di guardarsi ("soggettivamente"), poi ascolta ("soggettivamente") la sua descrizione "oggettiva" corrispondente alla descrizione del performer. Il lieve ritardo della descrizione verbale confonde e scuote l'immagine istantanea (pienamente presente), individuale e collettiva, che lo specchio rinvia allo spettatore" (10). L'immagine video e i suoi ritardi, come instaurati da Dan Graham, hanno la stessa funzione di questa descrizione orale spostata in rapporto alla pura presenza dell'immagine dello specchio. Il lavoro di Dan Graham ha una evidente dimensione politica, che Thierry de Duve sottolinea comparando le sue opere ad "allegorie politiche". Dall'identità del corpo individuale all'identità del corpo sociale, il punto comune è il codice di rappresentazione.

Anche le donne utilizzano lo specchio e l'immagine video in quanto specchio per portare alla luce l'alienazione della loro storia speculare. Ulrike Rosenbach (Germania, 1943), ad esempio, nel suo video *Glauben Sie Nicht, dass ich eine Amazone bin* (Non crediate che io sia un'amazzone) del 1975, sovrappone una figura di madonna, la sua e quella dello spettatore, inquadrare dallo stesso obiettivo. In *Now* (1973), Lynda Benglis (USA) realizza un confronto tra se stessa e la propria immagine trasmessa su uno schermo televisivo: il reale e il suo doppio registrato precedentemente. L'immagine finale, realizzata partendo dai due profili simmetrici, esprime il mimetismo e l'auto-erotismo del dispositivo. Valie Export (Austria, 1940) mette in scena il corpo della donna in performance e installazioni, in margine alle azioni viennesi, e in una prospettiva femminista e critica. Analogamente, essa esplora il linguaggio del corpo e gli ambiti della percezione in un nastro come *Schnitte; Anemie; Body Politics; Hyper Bulie* (1973-1975): variazione sul corpo incorniciato, tagliato, frammentato, desolidarizzato da se stesso a seguito della manipolazione dell'inquadratura e dell'immagine videografica. Le donne si riappropriano dello specchio elettronico per ridefinire i fondamenti di una nuova identità femminile costruita su principi femministi.

Il paradigma del narcisismo è ben lontano dall'aver fatto cilecca: se, negli anni '70, ha contribuito alla conoscenza di sé, vent'anni più tardi si giova di un ritorno d'interesse, ma questa volta in una prospettiva e in un'epoca disincantata, nella quale l'individuo solitario, spesso, sembra essere l'unica rappresentazione immaginabile dell'uomo. Così, con un narcisismo che si indirizza al collettivo, i dispositivi di Pierrick Sorin si avvalgono di un

narcisismo nel quale ciascuno si riconosce. *C'est mignon tout ça* (1993), che si presenta sotto forma di nastro di 3 minuti e 45 secondi, mostra l'artista che indossa un paio di calze, mutandine e scarpe coi tacchi, tutti attributi dell'erotismo femminile (o piuttosto maschile); a carponi su un tavolo, egli commenta la situazione. Ha il viso pressoché incollato ad uno schermo che trasmette in diretta l'immagine del suo posteriore che egli accarezza, ripreso da una telecamera posta dietro di lui; questa gli serve da specchio per permettergli di vedere una parte del corpo che non può osservare direttamente. Il riferimento alla pornografia domestica è certamente evidente ma la presenza e la leggibilità dell'apparecchiatura impediscono ogni identificazione dello spettatore a quello che non sarebbe altro che uno spettacolo pornografico, per porlo, al contrario, a distanza dell'immagine, "rimandandolo alla sua solitudine di voyeur, di amante allontanato, abbandonato per conto dell'immagine" (11). Un'inquadratura mostra Pierrick Sorin guardare attraverso la sua mano chiusa ad "obiettivo", così che il foro del voyeur rimandi completamente all'apertura dell'obiettivo della telecamera, anch'esso puntato sul taglio delle natiche accarezzate dalla mano e pudicamente nascoste dalle mutandine. Questo incatenamento di penetrazioni ottiche non conduce che a se stesso in una sorta di tautologia visiva. Il ciclo continuo della diretta, il circuito chiuso, il feedback, molte delle figure emblematiche del dispositivo videografico sono qui riunite, in un progetto che non manca di evidenziarne ironicamente la disperante mancanza di impasse.

Questo genere di progetto potrebbe essere, forse, una delle ultime trasformazioni di una credenza nell'immagine come illusione di un reale che non sarebbe più creatore d'immaginario: una definitiva messa in lontananza del corpo, e soprattutto del corpo dell'altro, nel beffardo simulacro di una sessualità "idiota", prigioniera della sua sola visibilità.

In tal modo, in numerose pratiche video, lo schermo-specchio sostituisce l'occhio nel visore: il ritorno dell'immagine in diretta su uno schermo, sul luogo di ripresa o durante la performance, ciò che viene chiamato controllo, o immagine di controllo, ha effettivamente la funzione di specchio. L'installazione di Bill Viola *He Weeps for You* (1976) è un buon esempio di immagine controllata in gran parte dal visitatore, che viene qui ancora avvolto dalla parentesi narcisistica evocata da Rosalind Krauss. Un lavoro come *Studies in Myself* (1973), nastro di Douglas Davis, pone altrimenti la questione dello specchio di riflessione, tentando di fare dello schermo uno specchio del suo pensiero immediato; a tal fine l'artista sovraimpressiona l'immagine di se stesso, seduto davanti ad un computer con tastiera, e il testo che sta scrivendo, il più velocemente possibile, alla maniera di una scrittura automatica. Gli errori e i tagli si accumulano di pari passo con l'accelerazione della scrittura (e del pensiero?). La superficie dello schermo diviene luogo d'introspezione: lo specchio dà forma ad un'immagine mentale codificata nella lingua; la scrittura ne tradisce le esitazioni e le associazioni intime. Siamo ancora nello stesso ambito, nelle problematiche d'ordine psicologico, legate alla conoscenza del soggetto. Allan Kaprow, in *Rate of Exchange* (1974) o in *Seven Kinds of Sympathy* (1976), lavora nello stesso modo utilizzando lo specchio e la registrazione magnetica come interfacce tra due personaggi impegnati nell'analisi del loro modo di comunicazione: lavoro sistematico ispirato dall'osservazione scientifica.

Il godimento dello spettacolo di sé è senza limiti, anche quando poggia sull'autocompassione. È ciò che sembra proporre l'installazione di Wendy Clarke (12), *Love Tapes* (1981): gli spettatori parlano d'amore in una cabina guardando simultaneamente la loro immagine. Qui non si tratta di introspezione e di conoscenza di sé e del proprio io, ma di un reale ritorno al mito fondatore e alla scomparsa di sé nell'amore della propria immagine, e non dell'altro risolutamente separato.

Il corpo cristologico, la sofferenza, il sacrificio, il rituale

In che modo lo strumento video ha permesso di trattare questa parte di performance e di Body Art che mette in scena il corpo straziato e disincantato del dopoguerra, il corpo come sofferenza? La performance spesso si rifà ai rituali inventati dalle religioni per riportare in vita le scene primitive del sacrificio, della crocifissione e dell'incarnazione, per rimanere nei riferimenti cristiani, la maggioranza nelle produzioni artistiche del corpo negli

anni '70. Il rituale, in quanto messa in scena formalmente codificata, ha potuto dar vita a registrazioni di immagini più o meno elaborate: Yann Beauvais, a proposito dei film che testimoniano delle performance degli azionisti viennesi (13), dice che "a un uso documentaristico del cinema si è sostituita una concezione più dinamica del medium". E prosegue: "Così a fianco di Carolee Schneemann, Günter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch e Valie Export hanno saputo adottare modi radicali di riprendere le loro performance, le quali non ricercano il verismo ma bensì di ritrovare, attraverso il montaggio, le inquadrature, i movimenti di camera e le lavorazioni, la dimensione emotiva, affettiva della performance, restituendole la sua violenza" (14). Gli azionisti, per riprendersi, collaborano con veri cineasti, Kurt Kren, Hans Scheufl e Ernest Schmidt: insieme elaborano strategie di ripresa che giungono ad una ri-formazione, per il cinema, delle azioni concepite in partenza per essere viste in diretta.

Eccezion fatta per l'azione *Shoot* che Chris Burden realizza nel novembre del 1971 e di cui è testimonianza un video di soli otto secondi, il suono anticipa leggermente l'immagine e rende testimonianza dello scambio verbale tra l'artista e il suo amico che si prepara a sparargli addosso, è spesso nella durata che la violenza della sofferenza si fa sentire. Il video è così lo strumento maggiormente in grado di restituire questa durata. Quando Gina Pane (1939-1990) realizza la sua azione in tre tempi, *Autoportrait(s)*, alla galleria Stadler di Parigi l'11 gennaio 1973, realizza un video che dura il tempo della performance, cioè quarantacinque minuti e cinquantatré. L'apparecchiatura di ripresa è diversa per ciascuna delle parti. Nella prima, l'artista allunga il corpo su una gabbia metallica, elevata di una cinquantina di centimetri da terra e nella quale bruciano quindici candele; essa è ripresa molto sobriamente con pochissimi movimenti, in modo da aderire alla fissità del corpo, attraversato solamente dalle contrazioni del dolore provocate dall'intenso calore emesso dalle candele. Infatti, il calore emanato da una fiamma si misura nella durata; tutti sanno toccare una candela con le dita senza bruciarsi all'ultimo stadio. L'osservazione del video sostituisce lo spettatore nell'esatta temporalità dello spettatore dell'azione diretta, e gli permette di condividere il dolore dell'artista durante il tempo nel quale essa rimane sul "grill", cioè ventiquattro minuti: in questo caso, la percezione fisica è al suo culmine. Una semplice fotografia, arresto nel tempo, non sarebbe riuscita a trasmettere nello stesso modo la sensazione di un dolore insistente. In questo la fotografia ha maggiormente una funzione di reliquia: oggetto simbolico che rimanda ad un'azione ma "spogliato" della sua dimensione sensoriale. La fotografia rimane una rappresentazione dove il video è una parte del vivente ancora percepito come tale. Questa azione è accompagnata, d'altra parte, da fotografie e oggetti che sono, essi stessi, delle vere reliquie, resti di ciò che è successo.

Allo stesso modo, è grazie alla durata del video che lo spettatore fa risuonare l'immagine del viso di Gina Pane nella sua memoria: questa versione moderna delle madonne del dolore del Medioevo ricorda altri volti cinematografici, una Giovanna d'Arco personificata dalla Falconetti nel film di Dreyer, o da Florence Carrez in quello di Robert Bresson che tratta dello stesso soggetto, quello del destino delle donne che scelgono di sacrificarsi, o ancora le numerose figure di Ingrid Bergman, in particolare nei film di Rossellini. Volto del dolore che attira la compassione: la Vergine cattolica e le figure della redenzione sono al centro del lavoro senza compiacenza di Gina Pane. L'immagine filmata della performance acquista valore di icona e, come nota correttamente Yann Beauvais, essa è la "manifestazione paradossale di un'eternità laddove non è questione che di istantaneità" (15).

Ritroviamo questi stessi riferimenti ai riti cattolici in opere come *Messe pour un corps* di Michel Journiac, azione realizzata per la prima volta nel 1969 alla galleria Daniel Templon, nella quale l'artista offre al pubblico del budino fatto col proprio sangue. Nel 1975, alla galleria Stadler, con l'aiuto di Gérard Cairashi e Carole Rossopoulos, viene girato un video di ventuno minuti che rende bene il carattere e religioso e profanatore di quest'azione di grande violenza psicologica.

Spinto nei suoi ultimi recessi, ai limiti della scomparsa, il corpo dell'arte corporale soffre più di gioire, anche quando si tratta della relazione fisica con l'altro, come nel caso della scenica Marina Abramovic (Jugoslavia, 1946) e Ulay (Germania, 1943), oppure di Vito Acconci (USA, 1940). Nei video di questi artisti, l'inquadratura ravvicinata e la durata delle azioni rivelano tutta la violenza dei progetti. In *Relation in Space* (Biennale di Venezia, 1976), Abramovic e Ulay si incrociano urtandosi, nudi, davanti ad una sorta di schermo che permette una buona leggibilità

dell'azione. Essi ritornano alla carica per dodici minuti di video che sintetizzano cinquantadue minuti di una performance sfibrante, come sfibrante è il bacio carnivorale che gli artisti si scambiano in *Breathing in, Breathing out*, performance di diciannove minuti realizzata nel 1977 a Belgrado e riportata, in dodici minuti, in un bacio videografico ai limiti dell'asfissia; il piano ravvicinato aumenta l'impressione di soffocamento che si sviluppa dall'azione. Abramovic e Ulay, in generale, si riprendono di profilo poiché le loro azioni li pongono faccia a faccia, e la visione di profilo è quella che permette di far emergere l'espressione plastica più efficace in rapporto alla loro espressione psicologica. In *AAA/AAA*, la coppia urla faccia a faccia fino all'esaurimento della voce: la linea dei profili disegna così la violenza dei gridi così come il suono ne restituisce la potenza e l'intensità. Egualmente in *Imponderabilia* essi giocano, nudi, il ruolo di una porta attraverso la quale devono passare i visitatori di un'esposizione a Bologna, nel giugno 1977. Il quadro "inquadra" la porta vivente, sufficientemente stretta perché anche i visitatori più fieri (il passo deciso, la fronte altera) abbiano un po' d'imbarazzo a superare questo Rubicone così carnale.

Molti aspetti della relazione di coppia sono anche riuniti in *Relation Works*, la cui traccia videografica è così commentata dagli artisti: "Per catturare questi momenti esistenziali sul video, noi abbiamo sempre usato una telecamera statica, che inquadrava lo spazio immediato della performance. La telecamera era in registrazione e girava a velocità normale, in altri termini, in tempo reale. Noi non copiamo mai e non facciamo mai montaggio; i video erano utilizzati integralmente come documenti registrati. Queste registrazioni creavano con molta autenticità un effetto di accentuazione del reale" (16). Durate senza premeditazione, focalizzazione sull'essenziale dell'azione, astrazione o abbandono della scenografia: elementi formali che effettivamente permettono d'accentuare l'effetto di realtà delle azioni filmate.

Con lo stesso spirito di relazione con l'altro, Vito Acconci realizza un certo numero di performance con una partner, Kathy Dillon. In *Prying* (1971), l'artista, in ventuno minuti, tenta di aprire a forza gli occhi della sua partner che non vuole. Il video sonoro inquadra il corpo a corpo dei due personaggi il più vicino possibile, ciò che, ancora una volta, rafforza la violenza dell'azione alla quale l'osservatore non può sfuggire. In quest'azione nessuna progressione drammatica: l'azione dura e, se vuole restare tutto il tempo, lo spettatore, a poco a poco, apre gli occhi sulla dimensione simbolica di questa azione estremamente banale. La visione vi è definitivamente suggellata come atto volontario e inviolabile.

Il corpo crocifisso della Storia è stato l'oggetto di una messa in scena videografica in un'installazione più recente di Gary Hill, costruita a partire da un corpo equipaggiato, munito di protesi, che produce di per se stesso un'immagine frammentata e dispersa nello spazio. L'opera, il cui titolo è semplicemente *Crux* (1983-1987), consiste in cinque monitor, uno per la testa, due per le mani, due per i piedi, che sono disposti sullo spazio di un muro in modo da suggerire una croce, il cui centro è vuoto. Una visione frammentata delle estremità del corpo appare sui monitor, le immagini dei quali sono state riprese, durante la performance, dalle telecamere poste nelle posizioni prima indicate, sul corpo in movimento di Gary Hill. L'artista conduce la sua croce elettronica più di quanto la porti, in un paesaggio arboreo che egli percorre a piedi nudi aprendosi spesso un varco tra i rami. Le immagini non rappresentano più, come negli anni '70, un'azione in maniera obiettiva; infatti esse sono il prolungamento del corpo dell'artista: non più la sua visione soggettiva ma la sua visione corporea, incorporata. Le immagini sono carnali e, visto il soggetto e la sua configurazione spaziale, possiamo pensare che esse si riferiscano all'incarnazione cristiana. Se Dio crea l'uomo a sua immagine, l'uomo-immagine sembra qui cercare il suo Dio come unità, come tutto. Eppure, con maggior forza, questa installazione fa appello alla dislocazione simbolica del corpo, che riceve sensazioni sparse dalla deflagrazione dell'unità corporea. L'unità è virtualmente presente nel centro vuoto, il divino come invisibile?, che lo spettatore colma e ricompone legando le immagini, messe in tensione nello spazio.

Come certe installazioni a carattere religioso o almeno fortemente spirituali di Bill Viola, *Crux* è stata esposta in una chiesa medievale, spazio "che rinforza il sentimento di una rivelazione che, in maniera metaforica, richiama la propria rovina, la propria negazione, e lascia sforzare vanamente lo spettatore nel riunire i tropi e i paradigmi

smantellati" (17). Lo sguardo unitario umanista è qui annientato nell'esplosione e nell'autonomia delle differenti parti del corpo.

L'immagine videografica ha permesso di mantenere un'impronta delle azioni di redenzione o, al contrario, di profanazione condotte dagli artisti dell'arte corporale; in questo senso essa sostituisce la tradizione della vera icona, questa immagine che, per impronta della realtà tanto quanto la presenza di Dio o un atto trascendentale, testimonia di un rituale nel quale il corpo è stato sottoposto alla prova della sofferenza per estrarre la violenza della sua ordinaria banalizzazione mediatica, e non per redimere i mali del mondo.

Nella continuità della fotografia e del cinema, l'immagine video inquadra il corpo e lo seziona, lo riduce e lo dimensiona e, talvolta, definisce esattamente il suo spazio di movimento: l'inquadratura prende allora il posto della scena. Bruce Nauman determina delle porzioni di spazio nel suo atelier e, una volta che queste sono inquadrature, vi iscrive tale o tal'altra azione ripetuta. *Bouncing in the Corner* (1968-1969), ad esempio, propone due inquadrature a piombo su un angolo di muro e su un muro, girate di 90 gradi la prima e di 180 gradi la seconda. Nei due casi Bruce Nauman si muove avanti e indietro urtando i muri con un movimento violento. La testa è sia tagliata dall'inquadratura sia nascosta dal punto di vista a piombo, ciò che conduce tutta l'attenzione sul gesto, sul movimento disequilibrato, sul trasferimento del peso del corpo, impedendo quella lettura psicologica che sarebbe stata indotta dalla presenza del viso nell'inquadratura. Questo spazio non si collega a nessun altro, non ha controcampo: è il luogo unico dove ha luogo la performance. Ha dimensioni misurabili che determinano il genere di movimenti che vi si possono dispiegare. L'inquadratura determina in questo caso uno spazio di chiusura nel quale il corpo si dibatte.

Si pensi all'uso indotto dalle strette inquadrature architettoniche che Absalon (Israele, 1964-1993) impone al corpo, sia nelle sue costruzioni tridimensionali sia nei video che ne derivano: *Soluzioni* (1992), *Battaglie* (1993). Queste ultime propongono delle brevi sequenze nelle quali l'artista compie dei gesti in un cubo bianco, frontale, occupato con alcuni elementi d'arredamento caratteristici del suo lavoro: si sdraia sull'alto di un mobile, si masturba dietro il tavolo dove è seduto, gira intorno, picchia la testa contro il muro, si gratta la testa, si spoglia in modo metodico, si sdraia in una botte. Questo lavoro, di un rigore e di una gravità di sconvolgente attualità, definisce perfettamente il corpo grazie a una sfera di prossimità, una specie di bolla ergonomica che, lungi dal situarlo nel mondo, dal momento che il progetto è collocato nell'utopia, tenta tutt'al più di iscriverlo in una spazializzazione immediata.

Questa parte limitante che l'inquadratura impone al corpo, incluso anch'esso in uno spazio ristretto, era stata esplorata dagli artisti videasti degli esordi; si pensi, in particolare, a *Remote Control* (1971) di Vito Acconci, installazione video basata su una performance. In essa Vito Acconci e Kathy Dillon sono chiusi, accovacciati, ognuno in una scatola di legno di un metro di altezza, scatole poste in due ambienti diversi. Gli attori sono collegati tra loro da un'immagine video a circuito chiuso che li inquadra in ravvicinatissimo e attraverso l'intermediazione della quale essi comunicano. Vito enuncia ad alta voce dei gesti che compie virtualmente e che consistono nel legare la sua partner con una corda reale che si trova vicino a lei; la partner effettua i gesti descritti e si lega veramente, come sotto l'influsso di una trasmissione del pensiero.

L'installazione derivata dalla performance viene così descritta dall'artista:

"Due monitor sono uno di fronte all'altro a un metro di distanza; sono poggiati su cavalletti della stessa lunghezza e profondità dei monitor e di un metro e mezzo d'altezza. Uno spettatore potrà tenersi tra i due e girarsi per guardare alternativamente l'una e l'altra immagine" (18).

L'installazione restituisce la separazione dei due spazi attraverso una discontinuità visiva dei due schermi: il visitatore non può avere nel campo visivo le due immagini allo stesso tempo. Egualmente essa restituisce la prossimità e l'angustia degli spazi dei performer, ponendo le immagini all'altezza degli occhi del visitatore e limitandone la possibilità di indietreggiare: anch'egli ha lo sguardo incollato alle immagini ed entra nella sfera intima dei corpi.

"Bisogna ricordare il contributo del video alla rivalorizzazione degli spazi di prossimità, ai contorni del soggetto reinvestito come localizzazione essenziale dove ogni atto trova, di volta in volta, il suo posto e il suo senso?" interroga Laurence Louppe dal suo punto di vista di specialista della danza. E prosegue: "La visione ravvicinata, eliminando tutti i fuori campo fatti della kinosfera, anche se il suo occupante non si vede (se orienta la telecamera a partire da se stesso, ad esempio, processo familiare a Gary Hill e ad altri), ha generato il microcosmo che muove da una nuova soggettività che riorganizza il mondo intorno ai limiti del corpo" (19).

La performance aveva già dispiegato uno spazio prossimo intorno al performer; il video fissa le forme di questo avvicinamento nell'immagine e attraverso l'inquadratura. In questo caso si vede fino a qual punto si possa avere corrispondenza tra spazio reale e spazio rappresentato, tra sensazione di una distanza reale e sensazione di uno scarto nell'immagine e, più in generale, tra territori di ricerca artistica diversi ma reciprocamente influenzati.

Da quando la danza americana degli anni Sessanta ha proposto i suoi modelli di gesti e attività a performer come Bruce Nauman, Vito Acconci, Richard Serra o Denis Oppenheim, le relazioni tra arte figurativa e danza si sono sempre più rafforzate. Il video e la danza non sono al loro ultimo avvicinamento. La forma dell'intimo e il rapporto con la pelle e il pannello sono altre sfaccettature del loro luogo comune, che verranno esaminate più avanti.

Gli anni Novanta vedono schiudersi video che mettono in gioco un corpo simile a un corpo coreografico, che si muove in uno spazio specifico definito dall'inquadratura. Che si tratti di persone "del reale" che rappresentano un ruolo in un dispositivo inquadrato, come in *Drunk* di Gillian Wearing – installazione che definisce scene che possono comunicare oppure, al contrario, restare impermeabili, all'interno delle quali questo reale è captato o catturato – oppure di artisti-attori come Chantal Michel (Svizzera, 1968) o John Wood e Paul Harrison (Gran Bretagna), che interpretano situazioni corporee in uno spazio-tempo dalle quali non è esclusa la fiction, tutti questi corpi esplorano, misurano, si urtano e lottano con uno spazio che determina assolutamente i loro movimenti e il loro immaginario.

Chantal Michel costruisce il proprio lavoro sull'idea dell'incastonamento del proprio corpo in spazi abitativi, in oggetti, in cumuli di mobili, producendo così una reale reinvenzione degli spazi banalizzati dall'abitudine. Nel suo video *Sorry Guys* (1997), vestita di raso blu, danza in una sala minuscola prendendo via via posture sempre più acrobatiche tra i muri, il soffitto e il pavimento uniformemente colorati di questa strana scatola spaziale. A poco a poco lo spettatore percepisce che l'inquadratura è rovesciata e che ciò che egli riteneva essere il pavimento in realtà è un muro verticale. Tutte le tensioni, i punti d'equilibrio, la ripartizione del peso sono così riconsiderate in uno spazio inedito: uno spazio videografico ma che ha tutto dello spazio reale, nel quale il corpo appare in una configurazione straniante e inventiva che produce una nuova gestualità.

Quasi con lo stesso spirito, in *Climbing Around My Room* (1993), performance fisica e mentale nella quale il corpo umano deve pensarsi come quello di un ragno o di un animale che cammina in verticale, Lucy Gunning fa il giro della sua camera in 7 minuti e 28 secondi senza mai posare un piede per terra. Lo spazio inquadrato ostacola il corpo ma al tempo stesso lo costringe a trovare i mezzi per praticarlo e dispiega le sue possibilità: l'esercizio è pericoloso ma favorevole all'immaginario.

Sempre ad esercizi pericolosi si consegnano anche John Wood e Paul Harrison nei loro brevi video realizzati in serie tra il 1993 e il 1997. La loro inquadratura definisce uno spazio neutro e bianco, in scala con le dimensioni dell'essere umano, nel quale misurano i loro corpi. Con l'aiuto di accessori, oggetti o gesti e movimenti che richiedono un dispositivo di tipo teatrale molto particolare – ingranaggi, acquari, corde, caduta di oggetti dall'alto, cioè fuori campo – essi eseguono un programma scritto e definito in precedenza.

In *Heat Stand*, per esempio, un uomo manipola in altezza una scatola nella quale è collocato un altro uomo; la scatola, snodata alla metà, si piega e l'uomo fa lo stesso all'interno, piegato a livello del bacino. Il corpo si piega dunque alle contingenze spaziali. Nel video *Harry Houdini* l'inquadratura racchiude esattamente un acquario nel quale si trova un uomo immerso per metà; quasi impercettibilmente l'acquario ruota di 360°, trascinando con sé

l'inquadratura. Il corpo subisce così condizioni del tutto inusuali e, passando sott'acqua, è obbligato per un momento a diventare anfibio.

Piccoli aforismi visivi che non rifiutano giochi linguistici e scherzi, né una critica aspra delle istituzioni: *Volunteer*, ad esempio, mostra un uomo in posizione di saluto militare, teso con le braccia in alto da una corda il cui capo non è visibile. Metaforicamente l'inquadratura rende visibile, sottraendola alla vista, l'istanza limitante che presiede all'impegno patriottico.

In tutti i casi l'inquadratura, contrariamente all'uso che se ne fa nel cinema, installa uno spazio di tipo plastico e scultoreo nel quale il corpo rivela i paradossi esistenti tra superficie e illusione, reale e virtuale, interno ed esterno, distanza e prossimità, resistenza e fragilità. Che tagli il viso o l'occhio (Tony Oursler), le mani (Richard Serra) o la schiena (Cathy Sisler, *Backwards*, 1971), l'inquadratura è la condizione di comparsa del corpo che si inventa e si racconta senza posa.

Gli uomini che cadono: tra trionfo e disfatta

Il video, interessandosi al corpo nel suo movimento, è particolarmente adatto ad afferrare ciò che vacilla nel corpo quando abbandona la posizione assolutamente verticale o assolutamente sdraiata e si impegna nel rischio del disequilibrio indispensabile al movimento. Dopo le serie di *Animal Locomotion* di Eadweard Muybridge e gli *Études de sauts* di Étienne-Jules Marey alla fine del XIX secolo, l'immagine, scomponendo il movimento, ha mostrato quanto quest'ultimo non sia che una successione di fasi di disequilibrio. Il rischio del movimento è perciò la caduta che, dal salto allo sprofondamento, esprime in un ventaglio infinito di figure i diversi stati del corpo fisico e mentale.

In effetti, lungi dall'essere la parte oscura di uno spirito di conquista tanto spirituale quanto materiale (la Caduta degli Angeli non è più un motivo operante e la caduta dei titoli di Borsa non provoca più grandiosi suicidi), lungi dal rappresentare lo scacco della scommessa sulla pesantezza, lungi dall'essere la regressione di un uomo che ha acquisito così faticosamente il linguaggio raddrizzandosi ed erigendosi ampiamente al di sopra delle sue estremità, oggi la caduta consiste in una vera riconquista del suolo. Certamente, le innumerevoli rappresentazioni di caduta che gli ultimi decenni del XX secolo hanno prodotto non sono esenti da un'interpretazione pessimista dell'umanità trionfante, ma non hanno mai un carattere catastrofico, anche se istituiscono l'incidente come causa e concetto fondante di una dinamica moderna. L'incidente deriva etimologicamente (20) dal verbo *accidere*, che significa sia "cadere su" sia "arrivare per caso" in senso figurato. L'uomo è un accidente e il suo destino si declina in una serie di eventi. La caduta è uno di questi eventi che si presta più a una forma di conoscenza di quanto non esprima simbolicamente un morbido stato d'animo.

Al di là delle cadute trionfali, in maggior misura assimilate a salti – nel vuoto (Yves Klein, *Le Saut dans le vide*, 1960), nello spazio, nel cielo (Leni Riefenstahl con le sue immagini di sublimazione nazista, i tuffatori semi-dei sospesi nei cieli olimpici del 1936) e nell'acqua (i molteplici corpi immersi che attraversano la superficie dell'acqua di Bill Viola) – il corpo tra cielo e terra, in questo stato a metà tra due, ancora sullo slancio della propria energia ma già sulla ricaduta e nell'abbandono all'attrazione terrestre, è il corpo che interessa la nostra epoca.

Colui che cade può ancora farci ridere, perché ciò che diceva Bergson nel 1940 è tuttora valido: "Ciò che vi è di risibile a proposito degli uomini che cadono è una certa rigidità meccanica là dove si vorrebbe trovare la leggerezza attenta e la vibrante flessibilità di una persona" (21). Il corpo rimane sempre trasportato dalla propria velocità, manca sempre di leggerezza, di adattabilità a ciò che scaturlisce, sorraggiunge e sorprende, e ha difficoltà ad abbandonare la rigidità della verticale; poiché la verticale è la posizione dell'uomo che pensa, è la ragione e la cerebralità che si tengono a distanza dal corpo e dai suoi umori, dalle sue sensazioni e dal suo contatto con la terra, col suolo.

Nella caduta vi è la separazione del corpo e dello spirito: è il corpo che riprende il sopravvento, ricondotto all'ordine del reale, del tangibile, di ciò che resiste o si spoglia. Le oscillazioni di Bruce Nauman erano un primo tentativo di

mettere il corpo al limite della caduta, di mettere il disequilibrio alla prova della sua resistenza. Nello stesso tempo Paul McCarthy si lascia cadere da un balcone, *Sudden Leap* (1968), volendo imitare il gesto di Yves Klein; poi, in *Too Steep, Too Fast* (1968), scende un pendio molto ripido e cade. Ma, contrariamente al progetto di Klein – truccato (fotomontaggio) e trascendentale (raggiungere zone di sensibilità immateriale) –, quello di McCarthy, se certamente costituisce una metafora del lavoro artistico, sperimenta realmente la caduta.

Dopo il suo atto mancato in *L'incident du bol renversé* (*L'incidente della ciotola rovesciata*, 1993), il cui titolo parla da solo, Pierrick Sorin estetizza la scivolata, ponendo il proprio lavoro su un registro di leggerezza e di derisione, in ogni caso immediato: egli realizza *L'homme qui tombe* (*L'uomo che cade*, 1995), installazione a tre videoproiettori sincronizzati, nella quale quello centrale, immagine a ciclo continuo, rappresenta l'artista nel ruolo di turista videasta che cade sotto l'impatto di un colpo d'arma da fuoco. Mentre egli cade, negli schermi laterali viene condotta l'inchiesta. Come per l'insieme del suo lavoro, quest'opera, che si inserisce nella linea delle gag americane, in particolare Buster Keaton, fa del disastro o della catastrofe i creatori di forme e di motivi d'espressione del corpo completamente inediti.

Come ricorda Elisabeth Milon (22) a proposito del corpo burlesco: "Il corpo deve altresì regolare i conti con un mondo nel seno del quale è senza posa e sempre più respinto. I personaggi burleschi, sprovvisti di parola, non sono in risposta che pura esteriorità. È il loro corpo intero che si strofina penosamente al mondo, lo esplora, lo scava".

Pierrick Sorin è sempre al limite dell'ondeggiamento nella sua serie di installazioni con elettrodischi, *Titres variables* (*Titoli variabili*, 1999–2000), nelle quali scorrono piccole immagini di se stesso travestito da personaggi diversi che tentano di evitare di cadere sotto l'effetto della rotazione del disco. Il corpo vacillante, posto su un supporto instabile, è qui trattato in maniera burlesca. La gestualità, provocata dalla situazione, muove le estremità come altrettanti bilancieri; in questo caso pensiamo a Jacques Tati – l'uomo pendente – e ai suoi ampi gesti per tentare di restare in piedi di fronte ai venti violenti (la velocità) del mondo moderno.

In una prospettiva questa volta risolutamente coreografica, il ballerino Boris Charmatz, nella sua performance *Programme court avec essorage* (*Programma corto con prosciugamento*, 1999), in collaborazione con l'artista Gilles Touyard, propone due corpi posti su due piatti rotanti su se stessi in modo aleatorio. Essi devono quindi adattarsi continuamente a una situazione instabile che, eventualmente, può espellerli al di fuori del loro "supporto"; esitano, giocano con prudenza, si attaccano, si aggrappano ai bordi quando la velocità è troppo forte, tentano pose di equilibrio e trovano posture compatibili con il movimento dei dischi. Evitare di cadere spinge il corpo ai suoi limiti: è ciò che la danza esplora in questo caso.

Sia che derivi dal reale o da una costruzione artificiale, con spirito farsesco o, al contrario, tragico – frequentemente corollari collegati – la caduta può essere trattata come motivo coreografico. Douglas Gordon (Gran Bretagna, 1966), nel suo pezzo *10 ms – 1* (1994), manipola immagini d'archivio in bianco e nero della guerra 1915–1918, trasmesse a ciclo continuo e al rallentatore e proiettate sopra uno schermo inclinato nel mezzo di una sala. Un uomo vestito esclusivamente con uno slip si muove in uno spazio di difficile decifrazione. Quest'uomo è in piedi ma in modo precario; in effetti, dopo un attimo cade, poi tenta più volte di alzarsi ma senza successo.

Tutto lo sforzo è qui portato sullo sradicarsi dal suolo e il rallentatore accentua l'effetto di pesantezza. Lo sforzo smisurato realizzato dal soldato, in preda a turbe neuropsichiche dovute ai traumi della guerra, è patetico poiché condensa su di lui l'accanimento del male che la guerra dispiega non soltanto sul corpo di colui che la fa, ma ancora molto tempo dopo sul corpo e sullo spirito di colui che l'ha fatta. La caduta esprime l'assenza del corpo a se stesso (23), il dileguarsi della coscienza da un corpo che il trauma del reale ha negato.

L'estetizzazione dell'immagine conferisce al corpo una dimensione coreografica che, lungi dal respingere una certa compassione, attraverso l'astrazione del gesto prodotta dal trattamento dell'immagine raffigura simbolicamente uno stato del corpo insieme universale e singolare, ma liberato dal suo pathos. Allo stesso modo è il sentimento che fa nascere l'immagine dell'alcolizzato che crolla nell'opera di Gillian Wearing: ogni corpo può essere quel corpo, sia oggetto di scandalo (la follia degli uomini contro se stessi) sia di libertà (non voglio più lottare).

Peter Land (1966), artista danese che lavora essenzialmente col video, ha fatto della caduta una delle sue specialità (come Martin Kersels in fotografia). Egli mette in scena se stesso in situazioni che sono inizi di fiction che non evolvono mai perché impediti dal vacillamento dell'artista che, ripetuto e a ciclo continuo, diviene il vero argomento del video o dell'installazione. *Step Ladder Blues* (1995), *Pink Space* (1995), *The Staircase* (1998) sono tutti lavori che, con mezzi tecnici estremamente semplici, raffigurano un corpo senza pudore che cade, da una sedia, da uno sgabello, da una scala, senza fine, senza motivo, senza possibilità d'arresto; motivo più metafisico che psicologico, la caduta è ineluttabile e sublimata.

Sublimata dalla musica – Wagner in *Step Ladder Blues*, un ritornello in *The Staircase* – la caduta, lungi dal far male, produce un'immagine del corpo placata nell'appesantimento del rallentatore e svincolata dal dramma del movimento. Pensiamo con terrore alla posizione diritta e fissa dello stesso personaggio. La caduta, accolta nell'immaginario del corpo, non ha nulla di funebre: "al contrario, essa è liberazione dalla 'morte verticale', allorché il peso del corpo si lascia andare alla propria propensione. Essa è sempre prossima a un'oscillazione (e dunque a un ritmo) che non sarebbe ristabilito nel moto. Ogni movimento è una caduta differita, ed è nel modo in cui differiamo questa caduta (per altro totalmente sperata) che nasce l'estetica del gesto" (24).

È così che Laurence Louppe definisce una delle figure della poetica della danza contemporanea; tale definizione si applica altrettanto bene al pittore di *Step Ladder Blues*, che non perverrà a dipingere (a fare il suo lavoro), ma troverà una compensazione nel giubilo del corpo dispiegato nello spazio e liberato nei suoi movimenti.

Al di là del riso, ma talvolta con esso, e al di là del giubilo nel lasciarsi andare alla propria inclinazione naturale – Fiona Tan, in *Roll 1, Roll 2* (1997), fa scendere corpi che rotolano su se stessi lungo il pendio di una duna di sabbia – la caduta, una volta consumata (attutita), permette di dedicarsi al piacere del contatto con la terra – all'occorrenza, per *Roll*, la sabbia – e di concludere con Laurence Louppe che "la caduta, figura ricorrente della danza contemporanea, trova il suo esito nell'uso del suolo" (25).

Numerosi video, che adottano talvolta il punto di vista di colui che cade, si pregiano di inquadrare il suolo dall'alto o rasoterra, per cogliere come il corpo si comporta [per esempio, *Fußnote* (1985) di Jean-François Guiton].

Il corpo video-coreografato: lo sport tra/nella danza

La danza e il video hanno affinità particolari, ed è al di qua dei generi che queste affinità hanno formalmente fatto nascere la "videodanza". Il corpo danzante attraversa le proposte videografiche dopo aver costituito la "fatalità coreografica" (26) dell'invenzione cinematografica. Se le ricerche sui processi o l'oggettivazione del corpo nella danza "formalista" americana degli anni '60 (alle quali Yvonne Rainer e Merce Cunningham hanno attivamente partecipato) hanno ampiamente ispirato la classificazione e l'esecuzione dei gesti e l'attività degli artisti performer qualche anno più tardi – lavori "inquadrati" dalla cinepresa, poi dal video –, di rimando queste immagini hanno alimentato l'immaginario coreografico delle figure del corpo generate in particolare dal trattamento della tecnica elettronica.

Uno slancio arrestato brutalmente nella sua corsa, un corpo immobile o rallentato all'eccesso, un gesto rivoltato, "rimbobinato", ripetuto fino all'esaurimento, accelerato in figure isteriche e folgorate...: altrettante forme generate dalla tecnologia, incarnate dalla danza e poi nuovamente trattate nelle proposte videografiche. In tal modo è possibile dire con Laurence Louppe che "il corpo contemporaneo ha integrato le tecnologie" (27), qualunque sia il supporto o il genere di espressione.

Quando Xavier Le Roy (Francia), nel suo spettacolo *Self-Unfinished* (1998), esegue un cammino appena compiuto – alzarsi da una sedia e andare all'altra estremità della stanza – e rifà questo percorso all'inverso, non lo rimette in gioco a partire da una rappresentazione cinestetica del proprio corpo (ciò che avrebbe potuto fare Bruce Nauman trent'anni prima), ma lo "rammemora" al rallentatore, evocando ciò che sarà il film del suo gesto passato al contrario. Offre alla visione un vero ritorno indietro (rewind) videografico della sua azione.

Questo lavoro è d'altra parte stato realizzato in collaborazione con un artista – Laurent Goldring (Francia, 1957) – che utilizza l'immagine videografica per rappresentare un corpo liberato dei suoi segni connotativi (*Bodymade*). Il corpo, liberato dai suoi affetti, è ricaricato in rappresentazioni generate dalla tecnologia: è un corpo attraversato dalle rappresentazioni videografiche che si distendono davanti ai nostri occhi, in una scenografia senza qualità, pura luce, pura superficie. Il movimento del corpo, momentaneamente sospeso (rallentato o fermato), e perciò privo di emozione, dà accesso a una visibilità del corpo stesso nel suo "esser là" letterale. Questa costruzione e decostruzione delle immagini del corpo producono uno spazio di trasformazione totalmente inaudito.

All'opposto, ma in contrappunto con questo lavoro appoggiato su una distensione temporale tendente all'immobilità, i movimenti rapidi, ripetuti, ossessivi, agitati, isterici... generati da un effetto di accelerazione dell'immagine, nella confusione di tutti i tipi di supporto, sono altrettante figure ricorrenti della creazione contemporanea. Ciononostante notiamo che in video numerose giovani donne rivisitano questa forma di patologia, inventata nel XIX secolo e volgarizzata nel XX, che è l'isteria, per definizione femminile: Pipilotti Rist (*I'm Not the Girl Who Misses Much*, 1986), Sam Taylor-Wood (*16 mm*, 1996), Chantal Michel (*... und ich will*, 1998). Tutte e tre hanno messo in scena quel corpo – all'occorrenza il loro corpo – nei loro film e video: un corpo che non ha un luogo fuori di sé, un corpo che si imballa in una gestualità vicina alla trance.

In questi tre nastri, la struttura del medium serve alla proposizione, sia che si tratti del cambiamento di velocità, del ritorno indietro e della sovra-pixelizzazione dell'immagine flou in *I'm Not...*, dello sfarfallio del cinematografo primitivo e del suono in *16 mm*, o dell'effetto di accelerazione in *... und ich will*. Tutte queste forme, generate dal funzionamento delle tecniche, sembrano produrre esse stesse queste immagini del corpo sotto l'influsso di un eccesso d'energia.

Tale eccesso talvolta è dovuto a una disgiunzione tra suono e immagine: è l'effetto che produce quest'altro video di Sam Taylor-Wood (Gran Bretagna, 1967), *Brontosaurus* (1995), che mostra un uomo nudo che danza solo e in modo narcisistico in uno stile "techno", ma su una musica malinconica di Samuel Barber. Essendo l'immagine trasmessa al rallentatore, è lo stile della gestualità che si disgiunge dalla colonna sonora, proponendo così un corpo isolato in una rappresentazione autistica di se stesso, che le pose della danza classica riprese puntualmente dall'artista non giungono a dissipare.

Le numerose collaborazioni tra ballerini, coreografi e videasti sono, nei casi migliori, poste sotto il sigillo di un'eguaglianza di trattamento dei due supporti: i video di Nam June Paik e Charles Atlas con Merce Cunningham sono veri e propri studi per trasportare sia il corpo della danza sia quello dell'immagine elettronica verso contrade inesplorate. *Merce by Merce by Paik* (1975, montato nel 1978), la cui prima parte è realizzata da Charles Atlas, firma una collaborazione che proseguirà per anni. Essa sviluppa la maniera nella quale il corpo, liberato del suo peso dalla rappresentazione elettronica, ritrova equilibrio ed energia moltiplicando "i suoi poli di presenza" attraverso la moltiplicazione delle sue apparenze videografiche. La tattilità acquisita così dall'immagine si sostituisce al peso del corpo assente.

Un altro momento del video mostra Cunningham, in "abito cittadino", effettuare una visita al mercante d'arte Leo Castelli: corsa in taxi e salita delle scale. Nam June Paik tratta questa azione normalmente, poi ripassa tutto all'inverso, ottenendo un effetto coreografico dai movimenti e dalle velocità, in forza della reversibilità del tempo che il video autorizza. Il tempo, lo spazio e il corpo rivaleggiano in autonomia.

Altre collaborazioni sono più circoscritte ma non denotano meno l'esigenza di una sensibile intelligenza tra le due arti del tempo e del movimento. Senza pretesa di esaustività ma sotto forme singolari: Joan Logue realizza uno di questi *30 Seconds Spot – New York* con Bill T. Jones e Arnie Zane nel 1982, forma cortissima che afferra l'essenza del lavoro grazie a una connessione dei gesti che la scelta dell'inquadratura e la durata dello "spot" mettono in risalto.

Nel 1986, in Francia, Jean-Louis Le Tacon realizza con Daniel Larrieu *Waterproof*, core-videografia che si svolge in una piscina, le cui immagini, per buona parte, sono realizzate sott'acqua: esse mostrano corpi in assenza di gravità, sdoppiati dalla superficie dell'acqua, deformati dalle onde d'acqua e di luce. Molto lontano dai giochi acquatici

hollywoodiani di Busby Berkeley, questo video è un'opera singolare poiché non è semplicemente né danza né video di creazione: si tratta di un'ibridazione tra i due mondi.

Gli anni '80 saranno gli anni dell'esplosione del genere videodanza, che assisterà alla nascita di festival (28) ed eventi specifici organizzati sotto questo tema. Nel 1986 Luc Riolo realizza *Stamping Ground* con Mark Tompkins, video girato nel corso di una tournée, attento particolarmente al lavoro e al ritmo dei piedi filmati in primo piano e trattati con effetti di ritardo che rinforzano il progetto coreografico; la simultaneità dei punti estremi della profondità di campo permette di vedere nella stessa inquadratura il vicino e il lontano che si rispondono attraverso il movimento.

Philippe Decouflé, in *Codex* (1987), coniuga una variazione sul corpo, l'inquadratura, le loro combinazioni e un girotondo che il coreografo esplora sulla scena. I coreografi Joëlle Bouvier e Régis Obadia realizzano *L'amplesso* (*L'étreinte*, 1988), un film in pellicola prossimo all'estetica videografica nel quale il bianco e nero, il rallentamento, il movimento violento dei corpi, il suono sordo e deformato dal rallentamento e la materia dell'immagine, sfilacciata, liquida e incerta, sono funzionali all'emozione di un amplesso.

Tra attrazione e repulsione, i corpi dei due ballerini ricordano quelli del luminoso *Tutta una notte* (*Toute une nuit*, 1982) di Chantal Akerman. Partendo da una danza, in una notte urbana tempestosa e sospesa, gli esseri si cercano al di fuori del linguaggio, al di fuori degli eccessi di visibilità, nel fragore dei venti e degli echi lontani. Vi è, in questo film, della danza in senso comune, quella che si balla in un bistrot al suono del juke-box; ma vi è anche una coreografia che iscrive i corpi nell'inquadratura. Quest'ultima è meno codificata, più leggera e più furtiva nelle sue apparizioni rispetto ai momenti di danza propriamente detti.

Lo sport, questa grande categoria del corpo in azione, assimilabile anch'esso alla performance, è stato un tema di predilezione del cinema e della televisione; questi ultimi sono stati, su questo tema, di un'inventiva formale senza limiti. Che si tratti di magnificare il corpo "superumano" delle ideologie totalitarie o, semplicemente, di intrattenere la cultura spettacolare dello sport nelle società altamente tecnologiche, l'immagine del corpo sportivo focalizza l'attenzione degli spettatori e dei produttori.

È nel campo dello sport che la televisione dà prova della più grande inventiva tecnica e formale; l'estetica delle immagini dei corpi degli sportivi è propriamente affascinante. Sia che si considerino i dispositivi di ripresa (i balletti delle carrellate, le inquadrature a piombo cartografiche, le camere sospese), i modi di diffusione dell'immagine (il rallentatore estremo, i ravvicinati, il montaggio simultaneo) e la gestione del tempo (ritorno indietro e rallentamento dell'azione o precisione dell'inquadratura), l'immagine dello sport alla televisione ha profondamente modificato la rappresentazione del corpo nell'immaginario collettivo.

L'arte è attraversata anch'essa da un motivo altrettanto comune, che essa tratta spesso come metafora del gioco sociale e politico e come regolatore codificato degli scambi tra gli uomini. Roderick Buchanan, Uri Tzai, Carlos Amoraes, tra gli altri, si avvalgono dello sport decontestualizzandolo verso altre regole del gioco così da farne emergere l'assurdità oppure il ruolo di custode dei rapporti di forza tra gli uomini o delle identità nazionali.

Per la sua installazione *Colors*, Franck Scurti (Francia, 1965) rielabora le immagini televisive di una partita di rugby Irlanda-Francia giocata a Dublino e le proietta su uno schermo di circa sette metri di base nell'esposizione di Avignone nel 2000. La partita era terminata con una performance cromatica poiché i marchi pubblicitari dipinti al suolo si erano sciolti sotto l'azione della pioggia, e i giocatori si erano trasformati in pitture viventi.

Effetti di sdoppiamento e di scansione dell'immagine, effetto stroboscopico, sovrapposizione di una mira trasparente al centro dell'immagine, suono grezzo e potente che accompagna gli inizi dell'azione, rumore di pubblico simile a onde sonore: tutti questi gesti formali partecipano alla trasformazione della partita in una vera coreografia colorata, che sposta così lo spettacolo verso considerazioni estetiche probabilmente latenti nello sport ma mai veramente portate alla coscienza.

Così, la componente coreografica della boxe è ampiamente valorizzata da Steve McQueen in *Bear* (1993), duetto o passo a due tra due uomini neri e nudi e un terzo latente, presente ma invisibile: la camera che ruota intorno e si

insinua. Il combattimento non si pone né in una realtà né in una finzione; senza necessità e senza oggetto, è puro movimento e pura emozione, poiché se non ha storia ha sentimento.

Il combattimento si sviluppa e Steve McQueen ne controlla gli effetti: *découpage*, messa in scena, montaggio, uso dell'ellissi e dell'asse nelle inquadrature estreme. L'assenza di suono conferma la dimensione non naturalistica del progetto. Tutti questi mezzi di scrittura della cinematografia classica – il riferimento al cinema hollywoodiano è esplicito – sono messi a disposizione di un'esperienza cosciente del corpo.

La boxe è esposta nelle sue ambiguità: il combattimento è una danza, i gesti aggressivi sono anche gesti di seduzione, il corpo a corpo un amplesso, la tensione lascia spazio al riso. Il contatto dei corpi diviene contatto delle pelli negli amplessi più prolungati. Tra la pelle e il corpo vi è una modificazione di scala, un cambiamento di punto di vista che ci conduce a considerazioni sul rapporto tra la danza e il video.

Nel loro spettacolo comune *Splayed Mind Out* (1998), Gary Hill e Meg Stuart offrono alla vista e al pensiero il rapporto dalla pelle al corpo. Questi due termini rimandano a due funzioni sensoriali distinte: l'ottica per il corpo e il tattile (29) per la pelle (30). La pelle si vede da vicino, è filmata in ravvicinato, si presenta allora come una distesa, una superficie poiché riempie uniformemente l'inquadratura. Il corpo, al contrario, si definisce nei suoi limiti, nel suo contorno, nel suo disegno; è ripreso da più lontano e porge alla vista la sua autonomia nello spazio.

La pelle è una superficie d'iscrizione senza dimensione ma tattile, laddove il corpo è una forma delimitata visivamente. Una ballerina, in ginocchio e di schiena al pubblico, è ripresa da una telecamera le cui immagini sono proiettate a grande formato su uno schermo sul fondo della scena. Il pubblico ha due piani distinti nel suo campo visivo: quello del corpo dell'interprete, in ginocchio, che manipola e impasta la propria schiena facendone risaltare le scapole e rivelandone le depressioni e i rilievi, e quello dell'immagine che inquadra in ravvicinato la schiena lasciando percepire un'altra "versione" dell'azione effettuata, che si prolunga attraverso un gioco di scritture [alla maniera di Jenny Holzer in *Lustmord* (1993-1994), aforismi "tatuati" sulla pelle] a due mani, allo specchio, altrettanto efficaci.

Questi due piani dialogano e rivaleggiano tra di loro; in ogni caso avvicinano e rinsaldano, nello stesso spazio, due dimensioni del corpo la cui rappresentazione mentale simultanea non è cosa facile. In questo pezzo coreografico, la relazione tra il corpo reale e la sua immagine in diretta permette una riflessione particolarmente feconda e sottile sulle nostre intime percezioni del corpo come elemento percettivo (materia e toccare) e come elemento concettuale (una forma pro-gettata, una predeterminazione).

Il corpo intimo e le figure di penetrazione

La pelle come superficie, come limite, come involucro, come protezione del corpo è aggredita nell'arte corporale degli anni '70: raschiata, scorticata, bucata, bruciata... Tanti gesti che, derivando naturalmente dalle arti figurative, sono applicati alla pelle allora considerata come medium. In quest'epoca, l'esplorazione delle superfici fa parte di un'indagine generale sull'identità e sul soggetto come intermediario tra l'individuo e il collettivo, come rappresentazione.

La pelle è l'ultimo baluardo tra il mondo e l'individuo, tra gli altri e il sé, sé in quanto identità indivisibile. Le alterazioni della superficie praticate dagli artisti – Dennis Oppenheim si lascia bruciare la pelle dal sole con un libro aperto posto sul petto, che lascia la sua impronta nel giro di due ore; i tatuaggi, i sacrifici di Gina Pane; le scritture di Nil Yalter – divengono più profonde negli atti di cucitura di Marina Abramović e Ulay, *Talking about Similarity* (1976), nel quale la bocca è cucita in senso stretto, aprendo al campo della chirurgia che sarà esplorato, ad esempio, da Orlan.

La pelle come materia e come piega finisce per ammettere le proprie falle, vale a dire i propri orifici, là dove è possibile la penetrazione verso l'interno, l'intimo, la profondità. Il video, in quanto immagine di superficie e dispositivo penetrante, ha partecipato attivamente al lavoro degli artisti. La pulsione scopica che spinge a vedere sempre più vicino, sempre più lontano, è all'origine della registrazione degli atti di penetrazione (l'immagine li

rappresenta), ma spinge altresì a inventare l'endoscopia in campo medico, cioè il modo di realizzare (l'immagine è) la penetrazione di uno sguardo video all'interno del corpo.

Nel 1969 Bruce Nauman realizza un film, *Pulling Mouth*, nel quale si vede un piano ravvicinato di mani per metà inserite in una bocca che esse divaricano; silenzio, bianco e nero, rallentatore e inversione alto-basso. Le numerose elaborazioni dell'immagine fanno della manipolazione della bocca rappresentata un enigma: subito non si sa di cosa si tratti, gli elementi del corpo sono sottosopra e si vede soprattutto un buco, o piuttosto un'apertura alla quale non è semplice dare un nome, apertura intorno alla quale delle mani fanno uno sforzo particolare.

Poi, poco a poco, l'immagine acquista leggibilità: gli organi possono essere nominati pur conservando una zona di indecifrabilità. Una bocca, un sesso, un uomo, un animale? L'oscenità (nel senso di orrido, di mostruoso) dell'immagine non concerne tanto il gesto che Bruce Nauman effettua quanto il modo nel quale è inquadrato. La decontestualizzazione del frammento del corpo, ripreso da molto vicino, insiste sulle turbolenze delle pieghe e degli organi e sulla macchia scura del baratro nella quale consiste questa bocca – organo del linguaggio e del gusto – aperta a forza (come Vito Acconci tenta di aprire sempre di più la bocca in *Hand and Mouth*, 1970), non da un terzo ma da se stesso.

Ciò ha per effetto di porre l'azione tra la smorfia, della quale i bambini hanno gran passione, e l'atto più grave che consiste nel forzare il senso forzando l'apertura, quindi la visibilità. La forza e lo sforzo che richiede lo sguardo come atto fisico raggiungono il loro parossismo in un video che Bruce Nauman realizza ventisei anni più tardi, *Poke in the Eye/Nose/Ear/3/8/94* (1994), nel quale, in un'immagine a colori, in primissimo piano e al rallentatore, in successione si mette le dita negli occhi, nel naso e nelle orecchie.

Questo rallentamento produce una materialità e un carattere inesorabile al gesto dell'indice che designa l'orifizio prima di penetrarlo. Per l'occhio, la penetrazione è relativa e percepibile; tuttavia quest'atto riconduce a sé ogni sorta di elemento cognitivo e di esperienza personale legati al dolore degli occhi, della visione, dello sguardo.

L'immagine è astratta – il primissimo piano e la proiezione a grande formato insistono sulla materialità della tessitura video – e di un realismo spiazzante poiché esprime una sensazione dell'interno del corpo: questo video restituisce l'esperienza sensoriale come il corpo la percepisce al suo interno. Penetrazione forzata e dolorosa di un viso che ha perduto la sua "bella figura" a favore della sua parte catastrofica nella quale lo spettatore "si inabissa", per riprendere le parole di François Albera, che parlano egualmente di "disastro, una disgregazione, una fine del mondo" (31) a proposito di un banale gesto di sfregamento della pupilla compiuto da Bruce Nauman.

Con ventisei anni di scarto, questi due lavori affermano, in modi leggermente diversi, la resistenza permanente del corpo a lasciarsi ridurre a una superficie, a un'apparenza, ma anche la sua perenne intrinseca oscenità.

Autopenetrazione o penetrazione operata dall'altro: ciò che realizzano Stefanie Smith e Edward Steward nei loro doppi video *Intercourse* (1993) e *Sustain* (1995). Annunciato da un colpo, un getto di saliva o d'acqua emesso da uno passa nella bocca dell'altro che si è aperta per riceverlo, con energia, giubilo, ambiguità; per accentuare l'effetto di profondità e di spazio, i due videoproiettori sono posti su due muri ad angolo retto.

Per *Sustain*, due proiezioni, una sopra l'altra, mostrano nella prima un torso d'uomo sul quale una donna, vista di schiena, produce dei succhiotti che formano sulla superficie una sorta di ferite; nella seconda, un uomo sott'acqua al quale una donna con la bocca apporta aria a intervalli regolari. Queste intime azioni corporee mettono in gioco la natura ambigua delle relazioni amorose e sessuali, tra violenza e tenerezza: la tenera pelle è segnata dal baciare vampiresco – pensiamo al baciare cannibalesco di Marina Abramović e Ulay in *Breathing In, Breathing Out* (1977), che dura dodici minuti – e l'aria vitale è soffiata nel corpo annegato. L'atto di prendere e di dare è riproposto nell'infinito della bocca.

Come l'immaginario sportivo, l'immaginario medico ha messo a disposizione degli artisti nuovi modelli di rappresentazione corporea. Dalla radiografia all'ecografia, la cattura si otteneva a partire dalla pelle, quindi dopo l'esterno del corpo, grazie all'attraversamento dei raggi X o grazie alla risonanza magnetica; con l'endoscopia si assiste invece a una reale penetrazione del corpo da parte di un piccolo sensore video che, con l'ausilio di una luce, permette di cogliere immagini.

Queste immagini mettono allo stesso livello ciò che del reale noi percepiamo direttamente con la vista e questo mondo interiore che è l'oggetto di una rappresentazione mentale che neppure le immagini astratte della radiografia o dell'ecografia arrivano veramente a realizzare. Mona Hatoum (Libano, 1952), nel 1994, propone un'installazione che chiama *Corps étranger*, che consiste in una serie di immagini del proprio corpo realizzate per mezzo di un endoscopio. Le immagini sono presentate a terra, all'interno di una struttura cilindrica nella quale lo spettatore penetra.

Nel più profondo del corpo, nell'intimo della propria carne, le immagini presentano un corpo sconosciuto o mal conosciuto, indifferenziato (questo non mi assomiglia), frammentato, dalle forme concave di cui non sappiamo nulla del loro aspetto generale poiché il ravvicinato incolla il nostro sguardo alle pareti sfiorate, senza mai avere una rappresentazione d'insieme.

Paradossalmente queste immagini, decontestualizzate dal campo medico a quello dell'arte, perdono il loro codice di lettura: scoprire l'anomalia, l'incidente, il sintomo della malattia. Questo estraniamento dell'immagine, che presenta il corpo come estraneo a noi stessi – il titolo lo indica bene – propone un'immagine nuova, inquietante e assolutamente affascinante poiché documenta una parte del corpo che, in generale, non si presenta alla coscienza se non attraverso il dolore o delle sensazioni interiorizzate nelle immagini mentali.

Questa visione del corpo intimamente rassomiglia oppure rimanda, nell'indifferenza degli organi, al corpo comune? Contrariamente alle affermazioni di Jean-Charles Masséra, per cui questa "infima singolarità, nella sovra-attenzione che le si offre, respinge un po' di più il corpo dell'altro, ci allontana un po' di più dalla comunità" e che "essere all'ascolto di sé, del proprio corpo, o quando il viscerale finisce per astrarci dalla comunità" (32), queste immagini ci fanno piuttosto assomigliare a chiunque e trovare nelle pieghe all'interno di sé ciò che ci costituisce come l'equivalente anonimo dell'altro.

Questo più di visibilità, ciò nonostante, non riduce l'esistenza del corpo come opacità, enigma e resistenza: il nostro proprio corpo continua a sfuggirci malgrado gli sforzi di controllo smisurati di cui danno prova le industrie del "vivente". La morte non ha ancora ridotto l'anima e senza dubbio bisogna gioirne.

Verosimilmente è ciò che bisogna vedere in *Threshold*, installazione del 1992 di Bill Viola, che ci pone alla presenza di immagini scure e sfuocate di dormienti, di cui il solo suono della respirazione, potente e impreziosito d'eventi, costituisce una rappresentazione dell'intimità del corpo e del pensiero. Non soltanto comprendiamo la meccanica del corpo, la respirazione vitale, ma capiamo altresì ciò che, dello spirito, si esprime nel corpo.

Nello stato di incoscienza del sonno, il corpo, come la superficie dell'acqua, lascia affiorare lo stato di profondità. Ogni respirazione attraversa il corpo e ne espira l'intimo, come una voce senza parole. All'esterno di questa camera "del sonno" uno sfilacciamento luminoso dà le novità del mondo, terribili e senza emozione, a grande velocità.

La voce, la grana della voce, la lingua e i suoi balbettii

Se il respiro (*pneuma*) viene dall'interno del corpo, è per esprimerne l'anima, secondo Roland Barthes (33), per il quale "ogni arte particolare del respiro ha la sorte di essere un'arte segretamente mistica". Egli non ha realmente torto se si considera la tematica della respirazione in Bill Viola; tuttavia, al risorgere dell'anima nel respiro dei polmoni, l'autore di *L'Obvie et l'Obtus* preferisce quello del godimento espresso dal filtro della gola, quello che dà la "grana", vale a dire "il corpo nella voce che canta, nella mano che scrive, nelle membra che eseguono".

La voce come espressione dell'intimo, del corpo, del desiderio e della fisicità: cioè il canto e il teatro, che certamente, alto e forte, sostengono tali argomenti. Il cinema se ne è impossessato fin dalla messa a punto della tecnica del suono sincrono e, in Francia, Michel Chion se ne è fatto eco teorica nelle sue numerose opere sul suono, e in particolare in *La Voix au cinéma* (34). Ciò nonostante, è nel campo del video, della televisione e della radio che la voce ha trovato il suo terreno prediletto: per ragioni di spazio (l'apparecchio radio o televisivo è posto nello spazio privato) e di distanza (dalla bocca all'orecchio, l'unità di misura è il corpo).

La voce è ciò che fornisce spazio a chi non ne ha: lo spazio della radio è quello che producono le atmosfere e le immagini sonore; quanto a quello della televisione o del video, è superficie o falsa profondità. È il suono, e all'occorrenza la voce, che rende dinamico il quadro (il viso?) e gli attribuisce una profondità reale, quella nella quale le onde sonore circolano. Per citare Gary Hill: "Il video è fiero della sua materialità, della sua fisicità, e si comprende meglio in termini di suono, che in maniera più prossima si associa al corporeo rispetto alla visione" (35). La voce come espressione della differenza e dell'alterità è un'esperienza che si verifica nel bambino molto prima di quella dello specchio. Nell'ambiente soggettivo degli anni '70 e nella loro ricerca identitaria, è questo "stadio della voce" che Vito Acconci mette alla prova nella sua performance video *Face Off* (1973). Si vede l'artista mettere un nastro nel magnetofono, farlo partire e posare la testa per terra, a lato dell'apparecchio. L'oggetto è vicino al viso, anch'esso ripreso in primissimo piano: lo spazio del gioco o del dramma è molto chiuso, molto intimo.

Si sente la sua voce registrata, con la quale egli instaura una specie di dialogo, come se si rivolgesse a se stesso. Il nastro registrato racconta momenti molto intimi della sua vita che egli non sopporta di ascoltare e dai quali si sente perseguitato; cerca di farsi tacere: "no, no, non parlare di ciò, non rivelare questo, non dire...". L'artista mette così in scena il desiderio contraddittorio di parlare e di tacere, di riconoscersi e di averne vergogna, della confessione e del segreto.

L'essenziale del lavoro di Vito Acconci – in video e in performance – dal 1972 al 1976 poggia sull'uso della voce, sia che si rivolga contro se stesso sia che si indirizzi verso interlocutori reali o fittizi. In *Face of the Earth* (1974), il viso con gli occhi chiusi è ripreso in primissimo piano per venti minuti; le mani massaggiano e picchiettano la testa e questo esercizio sembra far uscire il suono dalla bocca. È così che Serge Daney definisce la *voce out*: "la voce in quanto esce dalla bocca: getto, deiezione, scoria; uno di questi oggetti che il corpo espelle" (36).

La logorrea che il corpo espelle è, in questa occasione, la storia dell'America, quella degli indiani, attraverso la quale egli cerca la propria identità e la propria storia. Si può comprendere allora come la testa sia la metafora del paesaggio americano, il viso una superficie di iscrizione della memoria individuale e collettiva. In *Open Book* (1974), il getto è informe, ostacolato dalla tosse poiché la bocca non si ferma mai per articolare il suono: come lo sguardo, la voce è un atto, un movimento al quale è necessario dare forma. La bocca aperta rigurgita una poltiglia regressiva che fa riferimento allo stadio nel quale il linguaggio non ha ancora trovato la sua articolazione, quando il corpo materno è ancora vitale per l'infante, l'*infans*, "colui che non parla" secondo l'etimologia latina classica.

Al di qua del linguaggio si declina ancora la forma del grido o dell'urlo. Marina Abramović grida in *Freeing the Voice* (1976): il corpo, coperto dall'inquadratura, non lascia capire quale sia l'origine di questo grido modulato, violento o lamentoso, emesso fino allo sfinimento. Nella video performance *AAA/AAA* (1978) Marina Abramović e Ulay gridano in crescendo uno di fronte all'altro, come se nessuna parola potesse più calmare la relazione, in questo caso semplicemente debitrice dello sfinimento vocale dei partner.

È anche ciò che propone Jochen Gerz (Germania, 1940) in una versione più solitaria ma non meno disperata: *Rufen bis zur Erschöpfung* (*Gridare fino allo sfinimento*, 1978), nel quale, da molto lontano, dall'alto di una scarpata, per venticinque minuti si vede l'artista sgolarsi chiamando senza risposta non si sa chi o cosa. Al termine delle forze e della voce, l'artista mostra il fallimento di una comunicazione a distanza: la telecamera è posizionata a sessanta metri da lui e registra il documento esatto di questa performance.

Nello stesso anno egli registra un *Dialogue avec Sarkis*, nel quale ognuno dei protagonisti parla nella propria lingua – il tedesco per Gerz, il turco per Sarkis – che l'altro sembra non comprendere: non è un dialogo tra sordi poiché resta la voce della lingua e di colui che la proferisce. Marina Abramović tratta la difficoltà di passare da una lingua all'altra, da una cultura all'altra nel suo video *Freeing the Voice* (1976), dove, ripresa in primo piano, tenta di tradurre, nella sua lingua materna, delle parole inglesi che scorrono sullo schermo.

Tutti gli intoppi della lingua appaiono: ritardi e anticipi legati alla significazione di parole eteroclite che, al momento e per effetto del *cut-in*, formano degli inizi di frasi. L'impedimento di parlare e il fallimento della comunicazione saranno, nello stesso anno, il soggetto della sua video performance *Talking about Similarity*, nel

corso della quale ella cuce con un punto di sutura le labbra di Ulay dopo che egli, per tre minuti, aveva tentato di proferire suoni inarticolati.

Se il film in versione originale non è sempre sottotitolato, col rischio di non essere compreso, la versione postsincronizzata assume il rischio della desincronizzazione. È il caso di *Lip Sync* (1969) di Bruce Nauman, video di trenta minuti nel quale un ravvicinatissimo della parte bassa del viso dell'artista rovesciato, con delle cuffie sulle orecchie, pronuncia le parole "lip sync" e poi "sync lip", il cui suono mormorato all'inizio si amplifica mentre passa dalla desincronizzazione alla sincronizzazione.

La bocca si apre e si chiude mentre la lingua configura un'immagine quasi oscena; l'immagine della "piccola fabbrica della lingua" che costituisce gli organi orali si confronta con il suono per come è udito. Richard Serra, nel 1973, fa un'esperienza sul ritorno della voce e la diretta del video con Nancy Holt: *Boomerang*. Quest'ultima dialoga con la propria voce che le ritorna nelle orecchie con un ritardo dovuto al *feedback*; descrive ciò che le arriva nel momento stesso in cui le arriva, la relazione con se stessa in quanto soggetto. Si sente il suono con eco mentre si vede Nancy Holt ascoltare.

La desincronizzazione opera uno scollamento tra il corpo e il suono che Gary Hill cerca di evitare, in tutti i suoi lavori sonori dalla fine degli anni '70 fino a oggi, nei quali egli fa della voce l'esclusiva emanazione di un corpo specifico.

Gary Hill si interessa al linguaggio nella misura in cui è espressione di una voce, anch'essa espressione di un pensiero. Se "lalangue è il nostro ronzio", per citare Lacan, è innanzitutto perché la lingua è una materia sonora. A questa materia sonora Gary Hill tenta di trovare una forma visiva: nei suoi primi pezzi, come *Mouthpiece* (1978) o *Primary* (1978), una bocca e delle labbra in un'inquadratura ravvicinatissima emettono dei suoni; una strana voce elettronica è sottolineata da labbra demoltiplicate.

È nel 1986 che egli dà forma definitiva a *Mediations*, risultato delle ricerche iniziate nel 1979 sotto il titolo di *Soundings*, nelle quali tenta, attraverso diversi mezzi, di rendere visibile il suono di una voce diffusa dalla membrana di un altoparlante. In quest'ultima tappa, un'inquadratura fissa di quattro minuti, che riprende un altoparlante, lascia vedere una mano che, poco a poco, depone della sabbia sul fondo della membrana mentre si ascolta la voce, in *ma* fuori campo (nella situazione ma non visibile nell'inquadratura), del corpo cui appartiene la mano.

La voce descrive l'azione che sta per essere effettuata, poi commenta più liberamente e poeticamente questa azione e i suoi effetti. Il suo principale effetto è che i grani di sabbia si mettono a saltare sulla membrana al ritmo delle vibrazioni del suono amplificato – ciò che conferisce una realtà visibile alla "grana della voce" di cui parla Barthes. Poi, poco a poco, la voce, ricoperta letteralmente di sabbia (insabbiata, quindi interrata), non potendo più vibrare soffoca fino a giungerci quasi inudibile o, in ogni caso, molto deformata. La voce viva, visiva e materiale diviene, a causa dell'impedimento costituito dalla massa di sabbia, morbida, immobile e smaterializzata: una sorta di voce "acusmatica" alla quale non possiamo più attribuire un corpo, una voce da fantasma.

Infine, è necessario soffermarsi su *Site Recite – A Prologue* (1989), uno dei video più convincenti di Gary Hill per ciò che concerne il rapporto tra la lingua e la visibilità. Esso inizia così: prima di ogni immagine, una voce. Su nero si sente "Nothing seems to have ever been moved" (niente sembra essere mai stato mosso), poi ancora nero; quindi, su un indefinibile bagliore: "There is something of every description which can only be a trap" (vi è qualcosa in ogni descrizione che non può che essere una trappola).

Il tono è dato: la forma emana dalla voce e il senso è soggetto a legittimo sospetto. Per quattro minuti *Site Recite* fa sentire una voce grave, mascolina, quasi sussurrata, e vedere immagini incisive o indecise – o le due insieme – secondo il movimento ottico e reale nel quale esse sorgono. Le immagini mostrano, attraverso un gioco ottico di prestigio (messa a fuoco, sfocatura della profondità di campo), una collezione di piccoli oggetti appartenenti ai regni minerale, animale e vegetale, posti uno a fianco all'altro.

La loro apparenza oscilla tra un fantomatico plasma luminoso e una struttura netta e differenziata che li rende indefinibili. Bruschi movimenti laterali spostano il punto di vista verso destra o verso sinistra senza apparente

necessità, come nel volo geometrico di una mosca o nella meccanica dei sistemi di videosorveglianza. Il punto di vista è vicino agli oggetti, che sembrano sorgere dallo sfocato al ravvicinato.

La voce "parla" un testo letterario dalle consonanze filosofiche, costituito da metafore d'ordine poetico. Essa srotola un canto fatto di ritmi e colori sonori; si indirizza alla sensibilità, costruisce senso – talvolta, poiché non è discorso –, si perde nell'immagine oppure la evoca. La sua tonalità generale è grave.

L'ultima inquadratura indica il luogo dove si costituiscono la visibilità e la leggibilità delle cose. Questa inquadratura è enigmatica, allo stesso tempo mai vista e inaudita: è un punto di vista dal fondo della bocca. Si vede, dalla base della lingua, l'interno di una bocca articolare dei suoni mentre si sentono queste parole: "Imagining the brain closer than the eyes".

L'immagine e il suono sono in perfetto sincronismo: il punto di vista e il punto d'ascolto coincidono esattamente. La voce ha trovato il suo corpo e l'immagine ha ritrovato il suo luogo. Lo spettatore, "posto" sulle corde vocali, è messo nella situazione di fare l'esperienza delle vibrazioni che queste emettono e dei loro effetti: suoni che producono parole e immagini.

Il corpo emerge qui nella sua dimensione più organica (vibrazione della lingua, brillio della saliva, imperfezione dei denti, orifizio della bocca), in una rappresentazione che fa riferimento all'immagine medica endoscopica; il corpo è, prima di tutto, organi e umori. È anche profondità, ed è da questa profondità che il linguaggio si schiude: l'interno della bocca è ugualmente l'interno della testa, luogo del cervello, sede del pensiero.

È qui che il suono si fa senso. Il linguaggio è un prodotto del corpo: non vi è linguaggio se non nella profondità del corpo. "Immaginando il cervello più vicino degli occhi": la messa in distanza imposta dallo sguardo si annulla nella prossimità mentale. Allora possiamo toccare ed essere toccati da ciò che vediamo.

Che sia veicolata da un discorso, da un grano, da un soffio, che sia espressione dell'intimo o di un desiderio di comunicazione, la voce accompagna molto spesso le immagini videografiche che, nella maggioranza dei casi, sono sonorizzate. La voce in quanto discorso era stata esplorata dagli artisti concettuali o postconcettuali come Lawrence Weiner – che si domanda in *Beached* (1970) "Cos'è l'arte sotto la mia responsabilità", o che sincronizza una voce d'uomo su un corpo di donna in *Affected and/or Effected* (1974) e gioca sulle parole e sulle loro combinazioni – o John Baldessari (USA, 1931) in maniera più critica ma con gli stessi mezzi formali: *I Am Making Art*, *Baldessari Sings LeWitt*, *Teaching a Plant the Alphabet* (1972).

Queste opere rendono manifesto il discorso della body art, del process art e della performance in parodie non dichiarate di humour anglosassone e d'ironia: simulacro di conferenza o di corso teorico, seria lettura di un opuscolo di Sol LeWitt o pratica di lettura nell'utilizzo di una pianta, cugina vegetale di una certa lepre morta alla quale Joseph Beuys aveva cercato di applicare la pittura.

In una certa maniera lo spirito di questo genere di parodie della comunicazione continua a dimorare nel lavoro di artisti come Jacques-Louis Nyst (Belgio, 1932-1997), che, nel modo più serio del mondo, descrive la genealogia archeologica di una piccola teiera ammaccata nel video *L'objet* (1974); o come Éric Duyckaerts (Belgio, 1953), che contrappone, nelle sue performance video, una retorica scientifica e un contenuto squilibrato, derisorio o poetico.

Sul modello della conferenza colta, come in *L'espace entre les choses* (1995) o *Comment dessiner un carré* (1999), Éric Duyckaerts impiega un discorso completamente assurdo o decontestualizzato, oppure decisamente burlesco ma che, ciò nonostante, ha cura di individuare interrogativi profondi sui luoghi comuni dell'arte e della sua trasmissione o sulle capacità del linguaggio e dei suoi discorsi di influenzare o formare lo spirito degli individui.

In un'opera realizzata con Jean-Pierre Khazem, *The Dummy's Lesson* (2000), sul modello di un numero di music-hall, si mette in scena indossando la maschera del proprio volto, accompagnato da una marionetta ventriloqua che porta la stessa maschera; un dialogo sconvolgente, che ha per oggetto il disegno, la lezione e la psicologia, si instaura tra i due simulacri. Gioco di ruolo e confusione d'oggettività sono catturati da un'apparecchiatura video estremamente semplice.

Un'altra forma di decostruzione del linguaggio è quella realizzata da Eddi d. (Olanda, 1963) che, nei suoi nastri, destruttura i differenti modi di discorso pubblico, mediatico o politico. In *Poems #1* (1996), #2, #5, #6 (1997), #7 e

#8 (1998), egli taglia in piccoli segmenti d'immagine dei personaggi in atto di parlare o di dialogare; poi li ripete e li rimonta in tal maniera che il contenuto semantico scompaia, così che rimangano solo timbri, inflessioni, ritmi ed emissioni pneumatiche della lingua.

Dietro la dimensione assolutamente giocosa del risultato appare la questione più grave della dislocazione e della vacuità del discorso ufficiale di "comunicazione": il discorso stereotipato lascia apparire la propria vera natura, il balbettio senza fine di un corpo politico che ne rivela la tendenza clownesca.

La voce che si consegna, che si confessa o che esprime l'intimità attraversa con vigore e insistenza gli anni trascorsi a partire dalle confidenze di Vito Acconci, ad esempio sotto la forma molto diffusa del diario intimo. Ma spesso è per l'intermediazione di un corpo travestito che la voce può rivelare il ripudiato, l'inconfessato o il fantasma del corpo contemporaneo.

Serge Comte (Francia, 1966), in *Orange Sanguine* (1993), traveste il proprio viso e lievemente la sua voce per raccontare, nella forma di una finta confessione e in tono sdolcinato, un atto di cannibalismo in cui l'immaginazione confronta la violenza con il tono tranquillizzante del racconto.

Sotto la forma derivata dal dispositivo documentaristico è il paradosso quello messo in atto da Gillian Wearing (Gran Bretagna, 1963) in *Confess All On Video. Don't Worry You Will Be in Disguise. Intrigued? Call Gillian* (1994), poi in *Trauma* (2000), progetto per il quale ella filma personaggi reclutati tramite annuncio per confessare e raccontare un trauma della loro infanzia.

L'artista prende qui il ruolo di intercessore, di orecchio attento che solleva ciò che, forse, non ha potuto essere detto altrimenti. L'arte redentrice, l'arte oggetto di transfert, letteralmente: la registrazione video, molto codificata, simula la struttura di un confessionale dove sarebbero resi di pubblico dominio traumi singolari ma qualunque poiché decontestualizzati.

La voce, alterata dalla maschera, partecipa al sentimento di anonimato e, per questa stessa ragione, ci attira, ci concerne e ci costerna: è il lavoro critico che quest'opera di Gillian Wearing impegna in rapporto ai molteplici psico-show e alle altre confessioni pubbliche di cui la televisione è ottima dispensatrice.

La questione delle versioni originali sottotitolate o meno e della sincronizzazione tra la bocca e la voce che la proferisce è stata affrontata da artisti che hanno, sotto questo aspetto, rivisitato il cinema negli anni '90. Pierre Huyghe, per *Dubbing* (1996), registra una seduta di doppiaggio di un film inglese fatta da un gruppo di attori francesi in uno studio nel quale viene proiettato il film; egli fa scorrere il testo francese nella parte bassa dello schermo.

Nell'inquadratura non si vedono che gli attori fare il loro lavoro di doppiaggio, saggiamente seduti uno a fianco all'altro, mentre il testo appare in basso nell'inquadratura; il film originale non è mai visto se non nell'immaginazione degli spettatori. Le voci, desincronizzate diegeticamente dai corpi che le sostengono (gli attori, vestiti in jeans e T-shirt, nulla hanno a che vedere con i personaggi che incarnano), ciononostante producono una fiction grazie alla convinzione con la quale essi doppiano questi personaggi. Nell'immaginazione dello spettatore si produce allora un terzo film, costruito nell'interstizio lasciato tra la voce e il corpo dei doppiatori.

Con *Blanche-Neige Lucie* (1997), lo stesso Pierre Huyghe si interessa a una voce che avrebbe potuto essere confiscata al suo possessore dalla macchina hollywoodiana. Lucie Dolène, ripresa frontalmente, racconta come, dopo aver prestato la voce per la versione francese di *Biancaneve*, animazione prodotta dagli studi Disney, abbia dovuto lottare per recuperare il proprio diritto a utilizzare la propria voce in altri progetti. La resincronizzazione della voce con il proprio viso ripara la desincronizzazione operata dall'industria dello spettacolo.

Infine, è nelle messe in scena del canto che la voce appare in numerosi video, senza investire il settore del videoclip, che corrisponde a un formato poco indagato in questa sede, salvo quando mutuato dagli artisti. A titolo d'esempio significativo citiamo i nastri di Charlemagne Palestine (USA, 1945), come *Running Outburst* (1975), nel quale Palestine, passeggiando nel suo atelier, canta una specie di salmo solamente vestito con degli orsi di peluche; o ancora *Island Song* (1976), lunga carrellata avanti di sedici minuti intorno a un'isola, ripresa dalla sua moto mentre

egli proferisce un canto simile a un canto di guerra o a un canto sciamanico, ripetendo instancabilmente la frase "Gotta get outta here... gotta get outta here...", parole che si confondono con il rumore del motore.

Egli crea così uno strumento in movimento che corrisponde al suo stato interiore e alle trepidazioni della macchina, la "camera viscerale", come la chiamerà egli stesso.

È ancora il canto, come espressione della voce intima ma forte del suo diritto, che Shirin Neshat (Iran, 1957) pone al centro di un faccia a faccia – due schermi in forma simbolica di campo e controcampo – tra un uomo e una donna in *Turbulent* (1998). Vi si distinguono due scenografie del canto in Iran: "lui" canta davanti al suo pubblico, frontalmente; "lei" proferisce un canto che scaturisce più dall'interno del corpo che da una cultura codificata – lamento, grido, soffio impegnano una corporeità molto forte –, sola e afferrata da un movimento di camera molto empatico.

Mentre la donna canta, sull'altro schermo l'uomo resta silenzioso, ascoltandola come se fosse posto nel suo stesso spazio musicale. Al di là della dimensione politica di questo lavoro, è qui la forza d'espressione, mediatizzata dall'arte, che forza lo sguardo dell'uomo attraverso lo schermo per incontrare – simbolicamente, per stima e siderazione – l'altro assoluto: la donna e il mistero del suo canto.

L'uno si indirizza all'altra attraverso l'intermediazione della voce, che è sia grana sia soffio, sia corpo sia anima. La cultura orientale di Shirin Neshat si afferma in questa concezione dualistica dell'uomo, indissolubilmente carne e spirito.

L'indirizzamento o come rendere la parola alle immagini

A chi si indirizzano queste voci, verso chi tendono questi visi, cosa osservano questi sguardi? Come in televisione, nel "linguaggio" video vi sono pochissimi controcampi; ciò che al cinema è prescritto dal codice della verosimiglianza diegetica del "Codice Napoleone del racconto" – lo sguardo in camera fa uscire lo spettatore dalla dolce illusione della storia raccontata – è invece la condizione stessa del dispositivo comunicazionale della televisione, e del video di conseguenza, poiché la diretta e la sua circolarità impegnano una catena di relazioni nella quale lo spettatore costituisce il punto focale dell'informazione.

È dunque lo spettatore che costituisce il controcampo di un campo occupato dal destinatario, colui che emette il messaggio o che lo trasmette, per restare in una terminologia jakobsoniana. In che modo l'arte ha trattato questa questione, che pone un vero problema: il recapito senza ritorno, il falso recapito, il falso ritorno, l'illusione dell'interattività? L'illusione di presenza.

Sylvie Blocher, che vuole rendere la parola alle immagini, cita Robert Bresson (*Notes sur le cinématographe*): "Vi sono quelli che guardano fuori campo: niente, nessuno che sia visibile – e vi sono quelli che guardano noi, che mi guardano, e mi fanno così testimone, a mia volta, di questo irrisolto".

Poi Sylvie Blocher, a proposito del suo lavoro *Living Pictures*, realizzato con dei "modelli", scrive: "Essi ci guardano. Essi sanno che siamo là [...] niente che sia promesso. Ma sguardi offerti. Parole indirizzate. Non sottomesse. Un macchinario messo a nudo" (37).

E poi Robert De Niro in *Taxi Driver*, film di Martin Scorsese, interpella la sua immagine nello specchio e la sfida, mostrando il pugno: "Are you talking to me?", "Are you looking at me?". Douglas Gordon (Scozia, 1966) duplica queste inquadrature nella sua installazione, le mette una di fronte all'altra e fa circolare lo spettatore tra le due, ponendolo così nella posizione di interlocutore di De Niro e cambiando in tal modo la natura della proposta.

Tutti questi progetti teorici non sono identici, ma tutti rimettono in discussione questo dispositivo così utilizzato e così poco affrontato: quello dell'indirizzamento. In un primo tempo alla camera, per poi andare immediatamente verso l'altro: colui che riprende, colui che guarda, colui che ascolta, colui che è implicato.

Anche il video è uno strumento particolarmente coinvolto dall'indirizzamento, per le sue caratteristiche di prossimità, come abbiamo visto precedentemente, in rapporto al corpo e alla voce. L'indirizzamento si manifesta attraverso lo sguardo, la voce e il gesto.

In questo senso bisogna ancora citare le esperienze fondatrici in questo settore. Come fa in numerose performance che ruotano attorno alla questione dell'intimo, nei suoi primi nastri Vito Acconci esplora la natura delle relazioni interpersonali con partner reali. Ma, allo stesso modo, egli immagina tutta una serie di dispositivi nei quali si rivolge a un'interlocutrice immaginaria, spesso posta sul piano dello sguardo dello spettatore, e con la quale avvia un gioco di rapporti di forza basato sull'identificazione dello spettatore con questo personaggio immaginato.

Figure di dominante/dominato, aggressivo/vulnerabile si alternano in questo gioco nel quale la posta è la potenza dell'investimento psicologico che i media provocano nello spettatore, all'occorrenza con l'espedito della parola e della voce.

Così, in *Understone* (1972), Vito Acconci, seduto su un tavolo di fronte alla telecamera, alternativamente per trenta minuti si rivolge al suo riflesso sul tavolo (mette allora le mani sotto il tavolo) e alla telecamera, alla quale dà il ruolo di una ragazza che sarebbe presente (in questa fase pone le mani sul tavolo). Le sue proposte sono molto carnali, sessuali: egli immagina che la ragazza sia sotto il tavolo e si strofini sulle sue cosce, oppure vuole convincersi che non vi sia nessuno sotto il tavolo.

Egli reclama l'adesione dello spettatore in una supplica sussurrata con la sua voce calda e sensuale, che manipola con molta abilità:

"Voglio che tu prenda posto in fondo a questo tavolo. Ho bisogno di sapere che posso contare su di te..."

Mantiene lo spettatore in una doppia posizione di complicità e voyeurismo e gli fa indossare il ruolo dell'altro psicologico:

"Ho bisogno che tu renda visibili le mie menzogne, che elimini le menzogne dal vero punto di vista".

Sono altrettante ingiunzioni che permettono allo spettatore di fare l'esperienza psicologica dell'indirizzamento (che, non trattandosi di una performance, resta virtuale) per schermo interposto: tutto questo si appoggia su un forte effetto di presenza.

Vito Acconci riappare in *Theme Song* (1973), dove si occupa di sedurre lo spettatore. Accucciato per terra, il viso vicinissimo alla telecamera, fa passare brani musicali con parole (Dylan, Morrison... la cultura rock popolare dell'epoca), fuma e canticchia, cambia spesso i brani sempre interpellando lo spettatore (-trice) a partire dalle parole delle canzoni:

"Vieni qui... non piangere... sono depresso, non lasciarmi solo... ho bisogno di te... ho bisogno di un corpo... hai bisogno di realizzare i tuoi fantasmi... sei in un altro mondo, come posso esserti vicino... sei troppo vicino perché possa vedere chiaramente la tua immagine".

La voce di Vito Acconci seduce l'audience, ne ottiene l'adesione. L'interlocutore si proietta senza difficoltà in questa situazione, facilitata dalla musica che crea un legame di connivenza; la manipolazione dell'osservatore rimanda agli argomenti di seduzione impiegati dai media della società dello spettacolo: l'identificazione a un'immagine è la trappola nella quale cadono le vittime dello *star system*.

L'indirizzamento che Acconci mette in atto nei suoi video apre numerosi livelli di relazione: tra l'artista e lo spettatore, il corpo e il soggetto, l'"io" e l'altro, il me attraverso l'altro, il privato e il pubblico, la presenza e l'assenza. Utilizzando la potenzialità della diretta, la tecnologia serve da mediazione per una ricerca sul sé, principale scommessa degli anni Settanta.

L'indirizzamento non è solamente prendere la parola e portarla verso l'altro: è anche volerla dare, o renderla alla gente; è abbandonare il proprio ego per un momento per preoccuparsi di ciò che l'altro ha da dire, proferire, annunciare.

Il progetto di Sylvie Blocher (Francia, 1953), che lei chiama col nome generico di *Living Pictures*, realizzato tra il 1994 e il 1996, raggruppa numerosi video nei quali "le persone nelle immagini parlano alle persone davanti alle immagini".

Che abbia lavorato con attori (*L'annonce amoureuse*), persone comuni (*Gens de Calais*), persone del mondo dell'arte (*À quel point puis-je te faire confiance*), eccetera, in tutti i casi Sylvie Blocher ha proposto una situazione in cui le persone sono confrontate con un'intimità mentale e fisica: indirizzarsi alla telecamera in un'inquadratura molto

stretta e fare un "annuncio amoroso", oppure rispondere a domande come "Conoscete qualcuno del vostro ambiente che si è fatto violentare?" oppure "Qual è il vostro rapporto con il pelo?".

Contrariamente alla maniera con la quale Vito Acconci si poneva al centro dei suoi dispositivi per attirare l'altro e, eventualmente, manipolarne la coscienza allo scopo di condurre a una percezione di questa presa di potere, Sylvie Blocher preferisce un faccia a faccia che per lei rimanda all'eguaglianza del femminile e del maschile:

"Il faccia a faccia è un'attività che presuppone l'abbandono, da una parte, dell'autorità e, dall'altra parte, della coscienza di un 'io' plurale. Il faccia a faccia suppone anche uno spostamento. Forse quello di andare verso l'altro. L'arte non sarebbe solamente la coscienza dell'altro ma anche la sua localizzazione. L'indirizzamento costringerebbe in essa un NOI separato e non amalgamato. Un IO NOI SIAMO" (38).

Questa scelta del faccia a faccia si inserisce in una topografia (l'indirizzamento implica una direzione), un'economia dello spazio nella quale la prossemica ha anche valore ideologico (la buona distanza per l'ascolto), un dispositivo "in cui l'artista e il modello perdono di volta in volta una parte della loro autorità", che permette "di uscire dall'autorità del discorso a favore della singolarità delle parole".

È allora che la grana della voce fa ritorno attraverso "parole uniche, singolari, inoperanti, dove i silenzi, le respirazioni, le ripetizioni, i rumori della bocca, le goffaggini, dove tutto ciò che si censura nell'efficacia del discorso fa senso", "un'accumulazione di parole senza gloria, non riducibili, ingannevoli".

Il lavoro di Sylvie Blocher, benché singolare, rimanda a una famiglia di dispositivi rivolti alla chiarezza della relazione tra artista e il suo o i suoi modelli. Questa chiarezza passa per la frontalità, la voce, il viso; questi dispositivi non sono estranei alla fotografia e al cinema documentaristico: essi "impegnano" l'autore, l'artista in una relazione, un indirizzamento all'altro, proprio soggetto e proprio destinatario, lo spettatore.

Così il faccia a faccia della ripresa trova la sua eco nel faccia a faccia che lo spettatore sperimenta guardando il o i video. *Good Boy, Bad Boy* (1985) è un'installazione di Bruce Nauman composta da due monitor sui quali un uomo e una donna si rivolgono direttamente allo spettatore: "Il contatto oculare è permanente, si guardano in faccia" (39), ma, contrariamente al lavoro della Blocher, le parole pronunciate dai due personaggi (attori) sono composte da un computer e giocate su differenti registri d'indirizzamento e d'espressione, con uno sfalsamento tra i due nastri.

Quest'opera interroga l'ambiguità dei contrari: l'uomo e la donna, il bianco e il nero, il bene e il male, la vita e la morte, la calma e la violenza. Il visitatore viene coinvolto quando si avvicina all'installazione, come potrebbe esserlo di fronte alla propria televisione. Preso da questo sguardo, è molto più sensibile a ciò che fa la differenza, al cambiamento di tono dell'indirizzamento, poi alla natura del contenuto in rapporto alla televisione.

Questo dispositivo del faccia a faccia può variare di natura e di grado. Lo spettatore confrontato a *Viewer* (1996), di Gary Hill, deve veramente fare fronte e buon viso a un indirizzamento silenzioso.

Diciassette uomini, identificati dai loro abiti di lavoro come operai di nazionalità diverse (lavoratori immigrati), in piedi, su fondo nero, guardano frontalmente nella direzione degli spettatori. Cinque videoproiettori producono quest'immagine di grandi dimensioni. L'effetto di presenza delle "persone" rappresentate è tanto più forte – e questo potrebbe essere un paradosso – in quanto il lavoro non è sonoro.

L'indirizzamento è silenzioso e accorda in tal modo un posto primordiale alla presenza dei corpi: corpi di uomini, di lavoratori, posti là senza affettazione, segnati dal lavoro e dalla loro situazione. Non si tratta di un gruppo costruito, di una corporazione: sono soli, gli uni accanto agli altri; non è una foto di classe, disposta su piani, raggruppata, organizzata.

È una serie d'individui che non hanno tra loro altro legame che la loro condizione socio-economica e lo sguardo che portano su noi, gli spettatori, gli habitués dei luoghi d'arte che non sono i loro luoghi.

Qui l'indirizzamento non è verbale; ciò nonostante il coinvolgimento è reale: il silenzio la dice lunga sulla potenza dell'immagine.

Infine, l'indirizzamento può scenografarsi in un faccia a faccia di due schermi nei quali, reciprocamente, le immagini si rivolgono le une alle altre. È il caso di *Turbulent* (1998) di Shirin Neshat, al quale abbiamo fatto riferimento precedentemente, o di *Rapture* (1999) della stessa artista.

In entrambi i casi, le azioni viste sugli schermi sono sincronizzate e sembrano risponderci: la donna si rivolge all'uomo (in quanto individuo e artista), le donne si rivolgono agli uomini (in quanto genere, forza e desiderio). Lo spettatore è preso nel fascio di questo indirizzamento che attraversa virtualmente lo spazio che gli è riservato e prende parte a un racconto che non può seguire se non ruotando, in successione, lo sguardo da uno schermo all'altro.

Questa stessa configurazione si ritrova in *Through a Looking Glass* (Douglas Gordon, 1999); ma in questo caso, quando lo spettatore si gira, è su se stesso, poiché ritrova lo specchio nel quale si guarda De Niro. La finzione non fa che serrare sempre più lo spettatore nell'ingiunzione aggressiva: "Ti rivolgi a me? Stai guardando me?", preso com'è dalle due facce dello specchio.

Kendell Geers (Sudafrica, nato nel 1968) presenta il suo lavoro *Title Withheld (Shoot)* (1998–1999) sotto forma di due videoproiezioni faccia a faccia, nelle quali lo spettatore, quando penetra tra i due schermi, è sottoposto a una proiezione incessante di proiettili di revolver.

Estratti di film americani, recuperati nei video-club, nei quali un personaggio spara – di fronte a lui verso la cinepresa, quindi verso lo spettatore – sono montati in un anello di quindici minuti. La sequenza è di grande violenza perché è un concentrato delle sparatorie dei film detti d'azione e perché il suono, molto amplificato, satura la sala dove si svolge l'installazione.

In questo caso l'indirizzamento è un po' forzato, essendo fatto dall'artista e non dai personaggi che appaiono sullo schermo; esso mette a confronto lo spettatore con il piacere o con l'impotenza suscitate da questi gesti di grande banalità e di rara violenza. In conclusione, il visitatore è sospinto fuori dall'opera: la brutalità sonora è sufficiente a fargli venire voglia di fuggire.

In questo piccolo tour sull'indirizzamento non bisogna infine dimenticare di menzionare il lavoro che Krzysztof Wodiczko ha realizzato sul tema dell'immigrato, dell'esclusione a causa della lingua e dell'oblio della storia. *Le Bâton d'étranger* (1992) e *Le Porte-parole* (1994) sono due progetti la cui messa in atto è ricorsa a immagini video.

Nel primo, l'artista coinvolge una persona immigrata in una performance nel corso della quale questa deambula nello spazio pubblico tenendo in mano un bastone-scultura all'interno del quale è incassato uno schermo video. Quest'ultimo diffonde immagini mentre dei suoni creano il racconto della sua storia, registrato in precedenza.

Il dispositivo-bastone è il supporto dell'indirizzamento operato dalla persona immigrata verso "chiunque in città sia suscettibile di essere attirato dalla forma simbolica dell'oggetto, dalle caratteristiche del programma 'diffuso', e dalla presenza viva e dalla performance della persona che lo possiede" (40).

Per il secondo progetto egli ha messo a punto una specie di bavaglio elettronico, un dispositivo portatore di voce che diffonde, al posto della bocca di una persona – ancora una volta un immigrato – l'immagine della sua bocca che racconta la sua storia.

L'immagine è molto violenta perché il corpo è accompagnato da una protesi che parla al suo posto, pur essendo una rappresentazione di se stesso. Spossessato della parola, e come spossessato della propria voce, l'immigrato non ha un'immagine che lo rappresenti. Ciò che tenta di ricostruire Krzysztof Wodiczko passa attraverso una mediazione tecnologica: l'immagine permetterebbe di disegnare, di attirare l'attenzione ma anche di addolcire ciò che nelle relazioni dirette può far paura.

Ciò che gli uomini hanno da indirizzare agli uomini è spesso carico di aggressività, di violenza, di richiesta di espiatione o di compassione (i lamenti e i fantocci di Tony Oursler) e di risentimento politico; c'è tuttavia un settore in cui la tavolozza dei sentimenti si sfuma, senza essere per questo meno intensa, perché si situa risolutamente nella sfera dell'intimo: quello dell'autoritratto, del racconto di vita e di altre rappresentazioni.

Auto-bio-video-grafie e diari intimi

L'indirizzamento alla telecamera è l'equivalente della scrittura sul quaderno che serve di supporto al diario intimo: la telecamera diviene il substrato del confidente immaginato dall'autore, l'orecchio simbolico addobbato delle

qualità dell'orso di peluche o dell'amuleto magico ad uso esclusivo, ricettacolo delle emozioni che non hanno trovato derivazioni altrove. Nessun bisogno di essere artista per praticare il giornale videografico, perché il diario intimo non è una categoria dell'arte, è un genere, e numerosi artisti si sono misurati con esso, in modo marginale o, al contrario, facendone il motivo principale della loro attività.

D'altronde, nella sfera del cinema, principalmente sperimentale, il giornale rappresenta una figura classica che, da Jonas Mekas ad Atom Egoyan, promuove l'ordinario e il privato al rango di evento pubblico, e la propria persona al rango di eroe collettivo. Ma è senza dubbio l'arrivo di materiali leggeri e finanziariamente accessibili ad aver facilitato questa tendenza molto contemporanea al racconto di se stessi e all'autorappresentazione.

In effetti, con il video leggero – dopo il Super 8 nel cinema – è semplice realizzare una narrazione e quindi raccontare, prendendo il tempo necessario, la propria storia ed eventualmente quella di coloro che sono vicini (coloro che possono partecipare al romanzo familiare, per esempio, oppure al racconto comunitario); l'invenzione della *handycam*, camera che si tiene in mano e non contro l'occhio, sensibile alle basse luminosità, ha liberato i movimenti del corpo e permesso a un videasta come Jean-André Fieschi di realizzare *Les Nouveaux Mystères de New York* tra il 1976 e il 1981, giornale autobiografico nel quale il corpo, con presenza e insistenza, accompagna ogni immagine.

Il racconto di sé non si rinchiude necessariamente su di sé; al contrario può tentare un'inclusione di sé nel mondo, come fa Nelson Sullivan (USA, 1949-1989), ad esempio, alla fine degli anni Ottanta, quando intraprende l'operazione di riprendersi durante le sue attività sociali e comunitarie ("gay" newyorkesi): telecamera in mano rivolta al proprio viso e a distanza di braccio, egli esce e registra i propri incontri, i propri scambi, i propri commenti. Il suo viso è sempre, o quasi, nell'inquadratura; è il centro ironico di un mondo che sfugge e che egli considera con tenerezza e malinconia. Questi video sono altresì dei documenti su una realtà sociale in un dato momento, così come i film di Jonas Mekas sono una testimonianza sulla comunità di artisti underground newyorkesi negli anni Sessanta.

Il giornale videografico è spesso considerato come il luogo stesso della costruzione, ma anche della decostruzione, del sé: è la conclusione cui perviene David E. James dall'analisi di *Electronic Diary* (1988) dell'artista americana Lynn Hershman. Riprendendo in questa analisi i parametri legati al narcisismo e all'effetto-specchio del video, l'autonomia del soggetto nella sua duplicazione in immagine – tutti punti fermi degli anni '60 e '70 – egli riconosce che il lavoro di Lynn Hershman rivela come "le relazioni sociali di cui la sua vita è intessuta sono esse stesse mediatizzate attraverso il video in quanto testo e in quanto processo sociale, il video come informazione audiovisiva elettronica e il video come rete di istituzioni sociali e d'apparati nei quali queste informazioni prendono vita" (41). La costituzione del soggetto individuale è tributaria del settore sociale come rappresentazione. Il giornale di Lynn Hershman è costruito sul rimando diretto alla telecamera, vale a dire allo spettatore, sul modello della psicoterapia, come avevano già sperimentato, ad esempio, Vito Acconci o Lynda Benglis. Gioco di credenza e di diniego, di verità e d'immaginario televisivo, il giornale di Hershman fonda un soggetto maggiormente sociale.

Lo stesso vale per i video di Sadie Benning (USA, 1973), per restare negli Stati Uniti: video realizzati tra il 1989 e il 1992 da un'adolescente, con una telecamera giocattolo Fisher-Price. Lavoro in diretta (commento e autoripresa), montato (riciclaggio di film di famiglia, della televisione), composto (disposizione di testi nello spazio e realizzazione): altrettanti gesti realizzati nella cameretta per esistere nel mondo ma al di fuori di esso. Da *A New Year* (1989) fino a *Girl Power* (1992), Sadie Benning costruisce un racconto di se stessa fatto di gesti quotidiani, di testimonianze di frustrazioni e di sogni, di riferimenti a modelli cinematografici o mediatici repressivi, dell'espressione di una sessualità nascente e già impedita, di dichiarazioni d'amore dissimulate in un romanticismo sdolcinato, di canzoni e di musiche con le quali si identifica.

"In questo caso, il rifiuto di proiettarsi in un di fuori corrisponde a un rifiuto di inserirsi in una storia collettiva fondata su rapporti di forza che uniformano i comportamenti, i desideri e le credenze", commenta Jean-Charles Masséra, che si domanda in maniera più generale se questo "sovrainvestimento dell'affetto e del sé e la disaffezione del sociale", nella produzione artistica degli anni Novanta, non corrisponda "a una incapacità di articolare la propria

soggettività con la Storia in atto... Una Storia sempre più vissuta come un'esteriorità ostile allo sviluppo del sé" (42). Sadie Benning, ciò nondimeno, tenta questo inserimento del sé nella produzione dell'immaginario e del simbolico collettivo.

Il diario intimo e il racconto autobiografico si collocano spesso ai margini di una ferita o di un trauma, vissuto personalmente o attraverso il gruppo d'appartenenza dell'autore. Lisa Steele (Canada) racconta, in *A Very Personal Story* (1974), le sue riflessioni e i suoi sentimenti quando, adolescente, tornando da scuola, trova a casa sua madre morta. Ella si rivolge alla telecamera, in inquadratura fissa, con il fuoco fatto sulle mani, la cui espressione è portata in avanti, mentre il viso è spinto indietro.

Shigeko Kubota (Giappone, 1937) realizza un video sulla morte al lavoro in *My Father* (1974): ella vi riprende suo padre colpito da cancro, poi ritorna su queste immagini quando è morto, cerca di ritrovarvi l'esperienza vissuta con lui, come il semplice fatto di guardare insieme la televisione. Cosa resta del morto e del vivente nella sua immagine elettronica? Cosa resta nell'immagine dopo la morte? si domanda Shigeko Kubota toccando lo schermo come l'ultima pelle del vivente.

Mona Hatoum (Libano, 1952), in *Measures of Distance* (1988), racconta il trauma della separazione dalla sua famiglia palestinese in Libano e in particolare la separazione dalla madre, raffigurata da sovrimpressioni di scrittura e di pelle: scrittura araba delle lettere inviate da sua madre e il corpo nudo di quest'ultima. La scrittura della storia si fa letteralmente sul fondo di una memoria del corpo e delle sensazioni.

Il giornale video che Sophie Calle (Francia, 1953) si accinge a realizzare per il suo lavoro *No Sex Last Night* (1995) è motivato da un'imminente separazione ed è, in ogni caso, il sentimento di insuccesso di una relazione amorosa. La telecamera passa dalle mani dell'uomo alle mani dell'artista e raccoglie le riflessioni e i punti di vista che non sono più scambiabili direttamente tra i due. Il pretesto dell'ultimo viaggio col proprio compagno è la produzione del lavoro artistico di Sophie Calle: un modo di salvare il focolare, molto rischioso, sia per l'artista sia per la sua persona.

Da una parte, questo film svela, talvolta con impudenza, tutti i meandri, le strategie, i piccoli calcoli di una persona ancora innamorata ma che è posta, ai nostri occhi, in una situazione d'abbandono; dall'altra parte prende il rischio di mancare l'obiettivo artistico, perché "si finisce sempre per parlare di ciò che si ama" (Barthes, *Le Bruissement de la langue*, Seuil, 1984): talvolta, la vita e l'arte difendono interessi divergenti. È la misura del rischio preso che fa la forza di questo film.

Il diario intimo deborda spesso sulla sfera familiare e partecipa così del romanzo familiare e delle sue mitologie; sostituendo l'album di fotografie, il film mette in scena i membri della cellula i cui ruoli si distribuiscono in rapporto ai modelli dominanti. David Larcher (Gran Bretagna, 1942) filma sua nonna, nella casa di famiglia, per dieci anni fino alla morte, e ne fa un video di quarantacinque minuti nel 1989, *Granny's Is*. Egli vi unisce il ritratto della vecchia signora e i suoi ricordi personali, in immagini elaborate sullo sbandamento e l'instabilità dell'inquadratura, intervenendo egli stesso nell'immagine e sull'immagine.

Joël Bartolomé (Francia, 1957) riprende la sua famiglia, *Scène de la vie ordinaire*, negli anni '90 con un dispositivo tra i più neutri, alla maniera di una constatazione. Egli conta sulla propensione dell'ambiente a produrre i propri eventi, alcuni dei quali possono pretendere di "interessare" qualcuno. Perché la questione è proprio qui: che cosa differenzia l'oggetto così particolare e banale allo stesso tempo di un'immagine familiare ad uso interno da un'immagine che può toccare chiunque al di fuori di questo contesto? In che cosa la propria vita privata può interessare il mondo?

Per esempio, quando un banale gioco infantile con un gatto diviene un atto di sadismo e di crudeltà, con tutta l'innocenza che vi è implicata, *Le chat qui dort* (1992). Ritorna alla memoria una delle "colazioni del bebè" dei fratelli Lumière, dove il gatto affettuoso col bimbo a poco a poco assume i comportamenti di un fulvo inquietante. Il passaggio dal riso allo spavento in qualche dozzina di secondi sul viso del bimbo Lumière, quello del gioco alla violenza nei gesti del bimbo Bartolomé, ecco ciò che esprime meglio della semplice descrizione fattuale del

quotidiano. L'immagine si collega a un'altra immagine, costruendo così una storia. Jean-Luc Godard lavora in questa maniera.

Con Atom Egoyan, il romanzo familiare in video precipita nella fiction cinematografica, e vi si configura come reale installazione (43): lo schermo, il monitor e l'immagine pixelizzata si incrostano nell'immagine appuntata sul supporto argenteo del cinema. Allo stesso modo dei ricordi, l'infanzia, i morti del passato s'inseriscono nell'immagine del presente cinematografico. La televisione viene ugualmente a scandire e organizzare l'economia familiare: le risate della *sitcom* ascoltata in una sequenza di *Family Viewing* (1987) interferiscono con la situazione vissuta dai personaggi reali del film.

Il reale è attraversato, travestito, orientato da ogni sorta di immagini: il video domestico dove memoria e pornografia rivaleggiano, la televisione e i suoi simulacri della "vita, le persone", l'immagine delle voci al telefono, ecc. Il lavoro di Atom Egoyan si situa sui due punti cardinali del video: innanzitutto le qualità di delicatezza, di fragilità e di precarietà dell'immagine video applicata al quotidiano, al domestico, poco soggetta alla mistificazione perché accessibile a chiunque; dall'altra parte la messa in evidenza delle capacità di archiviazione della memoria che costituiscono questo medium, non soltanto sul piano tecnico, ma anche sul piano simbolico: "Mi sorprende sempre del fatto che, malgrado la loro frenesia di registrazione, le persone visionino raramente i loro materiali. Il fenomeno degli archivi video privati sembra avere maggior significato per la sua stessa esistenza che per la sua funzione di repertorio di informazioni. Sapere che quella cosa è conservata su una cassetta video può tranquillizzare. Affidando un evento alla propria memoria, ci si sente sollevati dalla tensione che si prova" (44).

È così che, in *Family Viewing*, le immagini della nonna armena sono ricoperte da immagini pornografiche domestiche: uno stato del corpo ne sostituisce un altro, la funzione sacra e la funzione oscena dell'immagine permutano; solo con il supporto magnetico questa sostituzione si poteva produrre. La fotografia e il cinema non si possono cancellare o, più esattamente, riutilizzare facilmente. In tal modo, il video permette di sbarazzarsi della memoria a diversi livelli: deponendovi la memoria familiare e avendo la possibilità di rimuovere questa memoria per deporvi una nuova fase, un nuovo strato di presente.

Atom Egoyan, che fa delle installazioni nei suoi film, fa ora delle installazioni con i suoi film: *Early Development* (1997) mette in scena immagini in ravvicinatissimo del viso e degli occhi del figlio di Egoyan, Arsile, ripreso in video e portato su pellicola cinematografica. Questa, chiusa ad anello, percorre un tragitto complicato nel cono di proiezione, poi passa attraverso l'apparecchio che la proietta sullo schermo. In una certa maniera, l'immagine si proietta su se stessa, sul proprio supporto. La virtualità dell'immagine (il video) e la sua materialità (la pellicola) si congiungono sul fondo dello sguardo innocente del bambino; ciò nondimeno, non è che dopo il trasferimento, il riporto e il trasporto che l'immagine appare.

Allo stesso modo, la memoria e la memoria dell'infanzia devono trovare il buon supporto, il buon collegamento per affiorare alla coscienza, diventare nitide e uscire dalle zone disattivate dell'oblio. È così che Atom Egoyan differenzia i supporti: "Registrando l'immagine video di un volto, e ponendola sul grande schermo, si crea un rapporto inafferrabile, poiché è necessario allora identificare quali sono le proprietà dell'uno e dell'altro medium, capire per quali ragioni l'immagine video ci viene presentata nel settore appartenente al film [...] un tale percorso conduce totalmente sulla natura di questo volto in quanto costruzione" (45).

Molti artisti hanno adottato se stessi come soggetti dei loro video, per comodità o per scelta, spesso per entrambi, allo scopo di mantenere una relazione col proprio lavoro basata su una relativa intimità. Così, poco o tanto, essi hanno realizzato dei ritratti, quindi degli autoritratti di se stessi, spesso spogliati di ogni elemento autobiografico – poiché meno narrativi e più analogici, fatti di discontinuità e di giustapposizioni anacronistiche –, ma che, poco a poco, mettono in evidenza delle faccette sparse che finiscono per costituire una forma identificabile: è il caso di numerosi video di Vito Acconci che terminano nel suo ultimo nastro di 150 minuti, *The Red Tapes*, del 1997.

È anche il caso di Marina Abramović e Ulay, di Dennis Oppenheim, di Peter Campus, di Bill Viola, di Juan Downey, di Gary Hill, di Pipilotti Rist, di Pierrick Sorin e di molti altri ancora: l'autoripresa è una costante delle produzioni videografiche, fin dal loro debutto. In tutti questi casi si tratta della presenza visibile del corpo dell'artista

nell'immagine, poiché è evidente che l'artista è sempre presente, fosse pure per assenza, abbandono o dissimulazione, in un'opera che realizza: ogni opera è sempre più o meno un autoritratto.

Per Raymond Bellour "il video si presta più facilmente del cinema all'avventura dell'autoritratto" (46), perché duplica il reale senza posa (l'immagine video esiste al di fuori della sua registrazione) e forma così un secondo corpo, un doppio; perché il corpo dell'artista può facilmente rientrare nel suo quadro sempre attivo; perché l'immagine può essere manipolata e trasformata agevolmente; perché propone un'alternativa individuale al modello collettivo della televisione e infine perché introduce, in associazione con l'informatica, una nuova forma di memoria artificiale.

In questo modo, alcuni artisti degli anni '90 lavorano su forme di autoritratto: Pierrick Sorin, in un certo periodo, in registrazione automatica si riprende tutte le mattine, al risveglio, dando vita al video *Réveils* (1988). Egli può anche fare delle variazioni su autofinzioni, ad esempio in *Pierrick et Jean-Loup* (1994), dove si inventa un compagno di gioco che non è altro che un doppio di se stesso; proseguirà questa forma di raddoppio nel proseguimento delle sue farse immaginarie, in *Cinq rêves dans un joli parc* del 1996, nelle quali veste il corpo e la personalità dei suoi genitori.

Elke Krystufek (Austria, 1970) registra, in foto, video, disegni e altro, fatti e gesti domestici e immaginari, filmandosi nella sua casa con i suoi amanti e i suoi oggetti, produzioni artistiche che proliferano di una sessualità esibita. Rebecca Bournigault (Francia, 1970) si riprende e tenta di catturare i sottili cambiamenti di sentimento per come appaiono sulla superficie del viso: inquadrata in primissimo piano, l'artista lascia lo spettatore frugare nella sua immagine e scoprirvi il minimo fremito di un'emozione: *Autoportrait* (1996).

Letizia Bénat (Francia, 1971) si riprende, in *Indian Summer* (1997), con i propri amici, in situazioni d'attesa (tra desiderio e dolore), in situazioni ordinarie (la camera, il caffè), e nelle posture più strane ed enigmatiche, molto caricate di sentimento contenuto, che ricordano la solitudine dell'adolescenza. Ella prosegue in *Nearby* (2000) la ricerca di una sutura tra il mondo dell'infanzia, identificata da spezzoni di film Super 8 di famiglia, e il vasto mondo rappresentato da paesaggi "sublimi" dove la natura inaccessibile forma i propri elementi.

L'infanzia resta sempre molto presente presso gli artisti della generazione di Christian Boltanski, che è stato uno dei primi a condurre la ricerca sui simulacri delle origini (*Recherche et présentation de tout ce qui reste de mon enfance, 1944-1950*, 1969); da Thierry Kuntzel (egli esplora il volto della propria infanzia in *Nostos III e Tu*) a Daniel Reeves, questi artisti ritornano su questo periodo fondatore e mai definitivamente consumato né superato.

Daniel Reeves esorcizza, in *Obsessive Becoming (Divenire perpetuo)*, 1995, un trauma personale che egli inserisce in una genealogia e di cui si libera scaricandolo sul gruppo e sulle sue filiazioni; utilizza il *morphing* per sottolineare i legami espressivi che uniscono i differenti membri della famiglia, con tutti gli effetti patologici che ne derivano. L'artista non esita a estetizzare in maniera estremamente lirica gli archivi familiari che sottopone a trattamenti artistici sofisticati.

Questo racconto videografico, della durata di 55 minuti, corrisponde a un formato televisivo e può essere assimilato a un documentario creativo. In questo tipo di lavoro, l'infanzia viene in qualche modo sublimata; la sua natura spettrale vi si ricicla in una malinconia legata a una coscienza della perdita di un paradiso perduto e di un'età dell'innocenza.

Non è il caso della produzione di un'altra categoria di artisti che fanno dell'infanzia uno stato del presente o una forma di regressione che, talvolta, nasconde il viso.

Il corpo e le proprie infanzie

Sadie Benning "gioca col video" con la sua telecamera Fisher-Price perché il video è un gioco, cioè un oggetto che serve il gioco, che non appartiene al mondo serio (il cinema è cosa seria, in confronto). Il video è sempre stato sospetto – ed è forse questa la sua fortuna? – di appartenere al mondo dei bambini e degli adolescenti; non preso

più sul serio dell'Instamatic in fotografia, delle matite colorate o dei pennarelli nel disegno, del flauto dolce in musica, ecc., il video anticipa i *Game Boy* elettronici.

Poco costose, d'impiego facile, oggi programmate con effetti impressionanti, le telecamere permettono, se non di ritornare all'infanzia, almeno di ritrovarne alcune abilità manuali o piuttosto dei non-saper-fare che hanno il vantaggio di riproporre la domanda dell'immagine e della sua insorgenza. Il video è l'infanzia dell'immagine?

L'immaginario e il tempo dell'infanzia (47) hanno attraversato la modernità e ciò che, in mancanza di meglio, si chiama postmodernità, per cristallizzarsi alla fine del secolo su una posizione paradossale: lo statuto del fanciullo è riconosciuto e identificato ma, al tempo stesso, vi è plethora di condotte regressive che invadono i differenti campi sociali, economici e artistici, e che sul ritorno all'infanzia fondano uno pseudo-accademismo.

Senza addentrarci in un'analisi di questo fenomeno, è interessante notare che, nel caso delle pratiche dell'immagine mobile, l'interesse per l'infanzia si accompagna a un ritorno del narcisismo: considerando alcuni video di Rebecca Bournigault, Pierrick Sorin, Chantal Michel, Elke Krystufek... come non pensare a quel movimento, registrato in tutti i film di famiglia, in cui si vede un fanciullo appena in età di camminare che si precipita, sorridendo, verso la camera, che egli correttamente separa da colui che la tiene?

In effetti, nell'autoripresa non vi è nessuno dietro la camera e il narcisismo che si esercita, lungi dal produrre il soggetto in modo psichico, com'era il caso, ad esempio, in Vito Acconci, produce un ritorno su se stesso del quale lo spettatore diviene testimone impotente.

Questo narcisismo regressivo è esaltato dal video che, per sua struttura, riconduce allo stato d'eterno presente che è il tempo dell'infanzia, dove tutto ciò che si manifesta avviene per la prima volta, una prima volta sempre rinnovata, poiché non può essere paragonata a nulla, non esistendo il passato e il futuro essendo eterno.

Paul McCarthy, Tony Oursler, Pipilotti Rist sono artisti che mettono in scena una condotta regressiva o infantile – l'infanzia come metodo di lavoro – nei loro video o installazioni: Paul McCarthy ripropone una sessualità pregenitale di tipo orale-ale, per stigmatizzare una certa pittura (nella fattispecie i pittori espressionisti astratti che egli ironicamente punzecchia nel suo video *The Painter* del 1995) o, più semplicemente, per mostrare letteralmente che cos'è la pittura.

Fin dai suoi primi video, *Black and White Tapes* (1970-1975), lo si vede strisciare a terra, spingendo davanti a sé, con la testa, un barattolo di colore rovesciato, che lascia dietro di sé una traccia bianca come una larga bava di lumaca, la pittura come secrezione o deiezione intima: questa performance costituisce una specie di contrassegno di un territorio che egli non ha cessato di esplorare nella parabola del proprio lavoro.

Quando Pipilotti Rist realizza *I'm Not the Girl Who Misses Much* (1986), mette in scena una giovane donna pervasa da una frenesia gestuale – un fantoccio disarticolato – e vocale, accentuata dagli effetti di sfocatura, accelerazione e striatura dell'immagine, effetti da telecomando, il cui atteggiamento evoca lo stato di impazienza e di capriccio isterico dell'infanzia.

L'immagine di un corpo distante, dalle forme imprecise, rappresenta il ricordo di un'infanzia nella quale un divano e una poltrona sovradimensionati danno allo spettatore il senso di quella relazione dimenticata con le misure degli adulti. Le immagini telecomandate dagli spettatori, dal divano gigante, sono immagini caramellose ed erotiche, narcisistiche e colorate, che portano all'assopimento, anche se non si è completamente sprofondati nel fondo del divano; a questo identico fascino, un poco lenitivo, invita *Sip My Ocean* (1996), doppia immagine a specchio che vagabonda sott'acqua dove un mondo di bambole fluttua tra due acque, sopra una musica pop che progressivamente scivola in accenti di violenza vocale, come per contrastare la dolcezza dell'immagine.

Marie-Ange Guilleminot (Francia, 1960) invita a una sessualità diffusa nel suo video *Mes poupées* (1993), nel quale si vedono semplicemente due mani impastare, per trentadue minuti, attraverso gesti regolari e con un'ambiguità non dissimulata, piccoli sacchi riempiti di sabbia o di altro materiale soffice che l'artista chiama le sue bambole, oggetti transizionali tra il sé e l'altro o tra sé e sé. Tentativo di dare forma, di modellare questi volumi informi, con riferimento alle concavità femminili o alle prominenze maschili.

Come seguito di quadri essiccati, Michael Curran (Scozia, 1963) definisce, in *L'heure autosexuelle* (1994), una fantasmatica erotico-sessuale lavorata attraverso stereotipi, che si esaurisce nel sonno o nel respiro. Il respiro ridiviene la posta in gioco dell'infanzia: Roderick Buchanan (Scozia, 1963) realizza *Godstopper* (1999) con dei bambini ai quali domanda di trattenere il respiro per il tempo necessario a percorrere in automobile un tunnel di Glasgow. Il video dura il tempo della respirazione e il tempo dell'attraversata del tunnel: l'unità di tempo, di luogo e d'azione è realizzata.

Allo stesso modo nella video performance di Laëtitia Bourget (Francia, 1976), *Construire sa maison* (1998), nel corso della quale l'artista, riprendendo una pratica infantile in cui il corpo è esplorato nelle sue curiosità anatomiche – mangiare della colla o restare nell'acqua così a lungo che la pelle assomigli a una vecchia cotenna sgualcita – cuce la propria mano con un filo rosso, passando da callo a callo, mentre una voce narra la storia dei *Tre piccoli porcellini*.

Porsi in una situazione ludica è anche la proposta di Pierrick Sorin nell'installazione *Cinq rêves dans un joli parc (avec mon père et ma mère)* del 1996, nella quale si mette in scena indossando il ruolo dei suoi genitori e di se stesso. Egli commenta così il proprio pezzo: "È un lavoro che ha un aspetto molto magico, anche molto ludico [...], nella linea di una scrittura surrealista riattualizzata per il video [...], realizzato in un momento nel quale ero ancora affascinato dai procedimenti che avevo appena scoperto [...]. Una delle mie opere più psicoanalizzabili. Tutto ciò mi diverte nel fare della narrazione a partire da piccoli sogni e storie un poco familiari [...]. Vi sono molte questioni che io trovo irrisolte a livello dell'infanzia" (48).

Tra il teatro di marionette e la lanterna magica, questa fantasmagoria moderna ripropone, in modo umoristico, i "dati" dell'infanzia non ancora chiariti.

Altre proposte artistiche fanno dell'infanzia uno spazio di rappresentazione nel quale si giocano le mutazioni e le trasformazioni del corpo e della psicologia a livelli molto complessi. Così Maria Marshall (India, 1966), nei suoi corti video formalmente molto controllati, propone situazioni o azioni appartenenti "normalmente" al mondo degli adulti, ma nelle quali l'attore e la posta in gioco sono rappresentati da un ragazzino: in *When I Grow Up, I Want to Be a Cooker* (1998), il ragazzino fuma una sigaretta con gesti ed espressioni che passano dal sensuale al caricaturale.

In *Put Medication in His Pocket* (1999), lo stesso ragazzino si applica con difficoltà nel mangiare un'ostrica; altrove, si vede la parte alta del suo corpo immersa a metà in un'acqua della quale non sappiamo se l'affoghi o lo diverta. In queste situazioni coesistono una figura infantile e una figura adulta, la cui alleanza produce uno choc particolarmente sconvolgente; in effetti il ragazzino non gioca all'adulto né infrange la legge della sua età.

Le proposte di Maria Marshall non sono né d'ordine psicologico né d'ordine sociologico, esse mettono in evidenza tutta la complessità dell'infanzia come genesi, come momento nel quale nulla è definitivo ma dove i modelli adulti scavano dei solchi in un essere a venire, con tutta la violenza che questo comporta.

Questa violenza raggiunge una grande leggibilità con *Don't Let the T-Rex Get the Children* (2000), nel quale un loop di due minuti, che in effetti è una lunga carrellata all'indietro, mostra un bambino, inquadrato all'inizio in primissimo piano sul viso sorridente e vivace, che si trova preso in trappola da una camicia di forza in una camera d'isolamento, mentre il movimento della camera ne svela il contesto: uno spazio carcerario ripreso completamente a piombo, che accentua l'effetto di allontanamento della figura del bambino nella profondità del quadro e del pozzo così delimitato.

Questa visione così paradossale dell'infanzia, che in nessun momento prendiamo per un documentario, è espressa da una messa in scena molto sofisticata della limpida forma. La chiusura del bambino osservato dalla vertigine della distanza, dell'allontanamento e del ricordo, è il senso che si può far scaturire dalla forma adottata da Maria Marshall: una lunga carrellata all'indietro, un ampio rapporto di scala del piano, dal primissimo piano sul viso del bimbo al piano d'insieme in cui il suo corpo è piccolissimo nel mezzo dell'inquadratura, un rallentatore molto marcato che mette l'accento sulle sue espressioni maliziose.

Prendere distanza permette di vedere la verità, in ogni caso un'altra versione dell'infanzia; un'infanzia complessa e, forse, anche un'infanzia dell'arte può liberarsi da quest'opera di grande forza.

Se l'infanzia è il periodo delle "prime volte", cioè il tempo delle esperienze propriamente dette, forse è necessario comprendere l'interesse degli artisti, e di tutto l'immaginario occidentale, dell'ultimo decennio del secolo per questa età dell'uomo e gli stati che essa genera, come un tentativo un po' disperato di ritrovare correttamente le condizioni delle vere esperienze. In effetti, se, come scrive Giorgio Agamben, l'uomo moderno è nell'impossibilità di tradurre la propria vita quotidiana in esperienza (49), come riappropriarsi dell'esperienza della propria vita, vale a dire della conoscenza di sé, di quella degli altri e di quella del mondo?

Il mondo favoloso, la fiaba, al quale solo l'infanzia aderisce ancora senza ragione, è riattivato da Rosemarie Trockel in *Buffalo Billy and Milly* (2000), video nel quale personaggi reali mascherati con teste di animale sono elaborati graficamente con un'estetica da "libro per l'infanzia". L'universo che ne scaturisce è onirico e moderno, ammaliante, ambiguo e strano, come un genio che vegli, come spesso è il lavoro di quest'artista. Il bambino cresce e il disincanto con lui.

Da Beat Streuli a James Coleman, numerosi artisti si sono impegnati a fornire una rappresentazione dell'adolescenza che esprimesse lo stato delle mutazioni di questa fine del secolo. L'identità degli adolescenti passa maggiormente attraverso iscrizioni collettive i cui segni d'appartenenza sono spesso dettati dalle marche dei prodotti di consumo piuttosto che da determinismi individuali: gli abiti, la musica, i film, le posture e gli atteggiamenti sono altrettante firme di un contratto simbolico che avviene tra un adolescente e la sua tribù.

L'apprendimento di questa vera iniziazione è il soggetto di Rineke Dijkstra (Olanda, 1959) nel suo video *The Buzz Club / Mystery World* (1996-1997). Ella mostra, su due videoproiezioni fianco a fianco, dei giovani ripresi in un ambiente di fortuna situato in una sala da ballo, a lato della pista principale. I corpi appaiono allora in una fragilità accentuata dall'isolamento, dalla decontestualizzazione e dagli effetti di rallentatore e di ripetizione che l'artista ha fatto subire alle immagini.

Da questa danza "fuor d'acqua" si libera una gestualità sia isterica, la scansione techno, sia di commovente audacia, d'invenzione e di grazia; il gioco dei due schermi permette di accentuare la qualità coreografica dei movimenti. Tutta l'indecisione e l'energia dell'adolescenza, la sua sessualità abbozzata, la sua voglia di muoversi e di vivere, si esprimono nello sguardo e nella visione attenta che Rineke Dijkstra conduce su questi corpi appena usciti dall'infanzia.

Il corpo muto e scomparso

L'arte si fa eco di tutte le domande legate alle mutazioni che il corpo registra sia sul versante della scienza genetica (le biotecnologie) e della robotica, sia su quello dell'evoluzione dei costumi e delle rappresentazioni che la società elabora dell'identità sessuale, della sessualità, della performance fisica e cerebrale.

Giorgio Agamben lo afferma con precisione: «Mai come oggi il corpo umano – soprattutto il corpo femminile – è stato massicciamente manipolato e, per così dire, immaginato da capo a piedi dalla tecnica della pubblicità e della produzione mercantile: l'opacità delle differenze sessuali è stata smentita dal corpo transessuale, l'estraneità incomunicabile della physis singolare abolita dalla mediatizzazione spettacolare, la moralità del corpo organico messa in dubbio dalla promiscuità col corpo senza organi della merce, l'intimità della vita erotica confutata dalla pornografia» (50).

L'arte tecnologica elabora questi spostamenti interni mettendo in opera – rendendo visibile, percepibile, usando la simbologia e la metafora, proponendo la sperimentazione – i procedimenti e gli effetti che le scienze concrete, sociali e applicate producono nella realtà.

Nell'età delle protesi, il video stesso, in quanto macchina per vedere e organismo di sorveglianza in diretta, costituisce un prolungamento del corpo che schiude su un immaginario – il corpo assistito dall'immagine elettronica prefigura il corpo assistito dal computer – che gli artisti esplorano ampiamente dalla fine del XX secolo. Le ricerche condotte dagli artisti degli anni '70 – Peter Campus, Ed Emschwiller, Nam June Paik, ecc. – sull'immagine pixellizzata di un corpo di superficie manipolato dagli effetti elettronici (gli innesti di pixel e le

suture elettroniche di Peter Campus in *Three Transitions*, 1973), e quelle degli artisti dell'arte corporeale che facevano subire al corpo rituali derivati da una ricerca d'identità oppure da violenze politiche e sociali – Vito Acconci si strappa i peli dal petto e si tira i capezzoli in *Conversion I* (1971) – erano focalizzate sull'invenzione del genere e delle identità sessuali.

Esse si sono evolute in seguito verso la considerazione del corpo colto nell'indifferenziazione sessuale e nella mostruosità della rappresentazione.

A scapito dell'identificazione tra uomo e donna, bianco e nero, grande e piccolo, largo e stretto, in una cultura in cui le qualità derivanti dai generi sembrano più importanti della realtà sessuale dello stato civile, l'indifferenziazione – che può assumere la forma dell'androginità – è stata ricercata dal versante delle potenzialità dell'immagine in movimento.

Già nel 1981 Karl-Harmut Lerch e Klaus Holz, ad esempio, in *Portrait* propongono una vera sintesi cinematografica realizzata a partire da alcuni fotogrammi di ritratti di persone che visitavano la Biennale di Parigi del 1981. Questo lavoro, passato e ormai diffuso in video, fa apparire un viso "medio", né uomo né donna, dai contorni sfumati e dai tratti dolci, altrettante non-caratteristiche che ricordano i volti di Leonardo da Vinci.

La sintesi qui realizzata grazie all'esplorazione della componente fotografica e sequenziale del cinema è divenuta uno strumento di base dei programmi di morphing, utilizzati con profitto sia a partire da immagini analogiche sia nei progetti di realtà virtuale.

Il mito della bellezza perfetta, che sarebbe il risultato di una sintesi dell'umanità, è sotteso a questo progetto. Attraverso una dimensione critica – e questa volta nella realtà della sua carne, almeno inizialmente – l'artista Orlan intraprende operazioni chirurgiche con il progetto di scolpire il proprio corpo mediante impianti la cui forma deriva dai personaggi rappresentati nella storia dell'arte.

Le operazioni, considerate come vere e proprie performance, sono riprese in video: Orlan, in anestesia locale, può assicurare una presenza vigile e leggere testi che chiariscano la trasformazione che si "opera" sotto i nostri occhi (impianto di protuberanze sulle tempie per evocare qualche personaggio mitologico maschile).

Questo lavoro, conosciuto essenzialmente attraverso i video che ne mantengono testimonianza, si situa sul filo tra esibizionismo narcisista e costruzione di un pensiero sul corpo.

Se l'artista non soffre, le immagini riprese nella sala operatoria sono al limite del sopportabile, non perché mostrino un'operazione chirurgica e la violenza che essa implica, ma perché il distacco che l'artista ostenta sottolinea la violenza di ciò che viene mostrato.

Qui si affrontano due registri: il lavoro della carne e il lavoro dello spirito, in un'immagine non conciliabile. È proprio lì, nel paradosso dell'immagine, che risiede la potenza dell'impresa di Orlan: la riappropriazione della propria carne attraverso mutazioni immaginarie.

Un'altra figura del corpo mutante è l'androgino, sotto la forma mitologica dell'ermafrodita (androgino nato da Hermes e Afrodite). Questa figura struttura il lavoro di Maria Klonaris e Katerina Thomadaki fin dal 1985.

Le due artiste elaborano, a partire dalla fotografia medica di un'ermafrodita dagli occhi bendati trovata negli archivi di famiglia, opere multimediali che indagano il motivo dell'angelo, metafora dei limiti e delle frontiere fluttuanti dell'identità dei sessi.

Esse esplorano la dimensione immateriale della fotografia ritrovata e la sua componente angelica attraverso trasparenze, sovrapposizioni e astrazioni proprie della tecnica video. Producono immagini di grande sensualità e dalle qualità tattili che prevalgono su un'evanescenza inevitabile.

Questa sorta di matrice costituita dalla fotografia ritrovata genera *Le Cycle de l'Ange*, che contiene a sua volta altre immagini, azioni e pezzi videografici tra cui, ad esempio, *Personal Statement* (1994), video dall'estetica molto elegante nel quale si vede una mano tentare di toccare l'immagine – il corpo? – immateriale dell'essere ibrido senza sguardo, già alterato dalle sue numerose riproduzioni.

Le strane metamorfosi dei corpi: tra culto del corpo e cultura del corpo, il lavoro di Matthew Barney si colloca sulle frontiere tra cinema, installazione e performance, in un continuo passaggio e in una circolazione dei supporti senza gerarchie.

L'impresa di *Cremaster*, iniziata nel 1994, si fonda su un mondo di metamorfosi in cui corpi trionfanti e ipersessuati si dispongono gli uni sugli altri per mutazioni alchemiche nelle quali pelli, oggetti e materie sembrano tutti animati da un'energia vitale organica e umida.

Questo ex sportivo sottopone il culto del corpo a un innesto surrealista, producendo così una proliferazione di immagini di corpi ibridi e inquietanti che interpellano i nostri fantasmi più profondi, senza che la ragione possa intervenire.

"Inquietante estraneità" di un mondo ghiacciato, allo stesso tempo morbido ed esotico, in cui la sessualità e le sue energie trasudano da tutti i pori degli artefatti che l'artista mette in scena nel suo teatro visionario.

Il corpo muta sotto l'effetto della scienza e della pressione mediatica e i modelli si allontanano sempre più dalla realtà. Come ricorda Giorgio Agamben: «Non è il corpo ad essere tecnicizzato ma la sua immagine. Così, il corpo glorioso della pubblicità è diventato la maschera dietro la quale il corpo umano fragile, minuto, continua la sua precaria esperienza» (51).

È un effetto di questa macchinazione quello che il corpo subisce in un recente lavoro di Kendell Geers, *Le rêve de la Méduse* (2000), installazione nella quale la moltiplicazione di un'immagine del viso scorticato su una dozzina di monitor posti al suolo, in un intreccio di cavi, produce una vera aporia nello spettatore.

Cosa vediamo? O piuttosto: cosa crediamo di vedere in questa immagine spaventosa, tanto per ciò che mostra quanto per ciò che lascia immaginare con il minimo d'indicazione?

Ciò che l'immagine mostra: una mascella (animale, umana?) scorticata che batte i denti – o almeno crediamo di sentirlo – mantenuta aperta da tensori (divaricatori). È un'immagine generica di tutte le esperienze più morbose prodotte nel secolo dai detentori delle ideologie eugeniste.

Il corpo scompare nella moltiplicazione della sua immagine e nell'oscenità del suo trattamento.

Gioco sul limite dell'irrappresentabile, il lavoro di Kendell Geers si concentra sullo svelamento dell'effetto di siderazione delle immagini del nostro tempo: ciò che qui costruisce senso è lo specchio che rimanda allo spettatore – reso Medusa – l'immagine abietta della manipolazione del vivente che le nostre culture sperimentano con applicazione.

Il corpo contemporaneo, assortito di protesi tecnologiche di prossimità (walkman e portatili di ogni genere) che formano attorno a lui, «al contatto stesso dei contorni del corpo, un giaciglio di collegamento, una sorta di continuum col mondo, che si sposta col soggetto» (52), non intrattiene più con il reale che un rapporto altamente mediatizzato, che rimodella il suo immaginario.

Non si tratta di deplorare questo fatto, ma di tenerne conto quando si considerano i modi di apparizione del corpo, in particolare nei suoi trattamenti elettronici, poiché questo costituisce il filo rosso della nostra riflessione.

«Io penso con la mia mano invece di pensare con la mia testa» (53) dichiara Bill Viola a proposito della sua pratica del video e della mano in particolare, che insegna che «l'immagine è nelle vostre mani e non nel vostro occhio» (54). La telecamera è una protesi, come un paio d'occhiali o un apparecchio per non udenti.

Da una parte il corpo si stacca dalla visione (l'occhio non guarda più nel visore) e, dall'altra, ritorna nel visibile sotto forma di tattilità.

In questo gioco il corpo rischia di scomparire in quanto forma visibile, a favore di una presenza in incavo prodotta dalle procedure di fabbricazione delle immagini e dal suo assortimento nel flusso stesso di queste immagini.

7. Sorveglianza e controllo d'identità

Il video contro il potere dei media

Catch, 1997, Steve McQueen, Monobanda proiettata

È possibile entrare in tre diversi momenti durante la proiezione di *Catch* e, in questo caso, si vedono tre differenti categorie di immagini legate tra loro: un'inquadratura relativamente fissa su una donna, tagliata alle spalle, con lo sguardo diretto all'obiettivo, sullo sfondo di un parco verdeggianti ma urbano (si vedono alcune case profilarsi sul fondo); un'immagine astratta corrispondente a un rapido movimento di macchina che produce filamenti di colore, nella circostanza con una dominanza verde; infine un'immagine simile alla prima ma che inquadra, questa volta, un uomo.

Poi compare nuovamente l'inquadratura filamentosa e la sequenza riprende in forma ciclica. I visi sono seri, gli sguardi fissi, il portamento altero; l'inquadratura li coglie nel loro ambiente, immobili o immobilizzati al centro, sorvegliati, bloccati nella finestra (foto, cine, video). Poi, d'un tratto, essi abbandonano l'inquadratura con uno slittamento dell'immagine che s'invola, turbina, plana nell'aria, intrappola le cime degli alberi, ridiscende, ruota ancora, quindi si posa, come una farfalla in un retino, sul corpo contratto dell'altro.

Perché si tratta di questo: Steve McQueen e sua sorella giocano in giardino passandosi la telecamera di mano in mano. Questo progetto, che a priori non ha nulla di autobiografico, costruisce un doppio ritratto d'identità legato da una doppia materia d'immagine di cui il video, produttore di sensazioni tattili, è un ordinario creatore.

Al di là di ogni formattazione imposta dalla codificazione cinematografica o mediatica, e in una libertà di movimento rivendicata dall'autore, scottato dalla doxa insegnata nelle scuole di cinema, quest'opera inventa una relazione, una maniera di essere insieme (comunicazione), una possibilità di legame tra due rappresentazioni – vale a dire un modo di figurazione prodotto da una tecnica e dalla sua apparecchiatura – di persone, esse stesse legate da vincoli familiari (i fluidi legami del sangue).

Il reale, nondimeno, è lì: il cielo è blu, l'erba verde e la coppia nera. Una coppia che non è mai presente nella stessa inquadratura né inscritta nel codice del campo-controcampo, ma che si risponde da un capo all'altro di un movimento che, per definizione, si dispiega in una durata.

Il lavoro di Steve McQueen è eminentemente politico, nel senso che egli si interessa maggiormente alle strutture della rappresentazione piuttosto che al contenuto di ciò che viene detto. In questo fa il contrario di ciò che fanno i media in generale, cioè nascondere i dispositivi per lasciare libero corso al discorso e all'impatto delle ideologie che questo discorso dispensa.

Questa proposta è, peraltro, silenziosa e, conformemente alle altre, non è né analitica né troppo didattica: prima di tutto resta artistica, dunque opaca e complessa, a immagine delle turbolenze mentali (la costruzione di un soggetto) ed emotive (il movimento come desiderio di legame) che provoca nello spettatore.

Come costruire una rappresentazione dell'identità nera in una cultura postcoloniale, ai margini dei modelli dominanti, e in una relativa libertà d'invenzione d'immagine?

I media e l'invenzione del reale

La percezione che abbiamo del mondo in cui viviamo è modellata dalle rappresentazioni che ne danno i media – è evidente – e da molto tempo l'arte anticipa e propone alternative a questi modelli normativi costituiti dalle immagini e dal loro commento, scambiati nelle culture dell'"informazione" e della comunicazione.

Il video, come abbiamo visto, è uno strumento particolarmente legato ai media dell'informazione perché riprende il dispositivo tecnico del più pregnante tra essi: la televisione. Fin dall'inizio gli artisti hanno individuato questo

strumento per lottare, come credevano, ad armi pari contro di essa, sia criticandone i codici di rappresentazione e le finalità ideologiche, sia proponendo contro-modelli o alternative, utilizzando lo stesso linguaggio per poter raggiungere la platea più vasta.

La società moderna deve in gran parte al suo sistema di scambio di beni, persone e informazioni il fatto di collocarsi entro i due poli dello spettacolo e della sorveglianza.

Il reale come spettacolo e la società che esso genera sarebbero nati, secondo Jonathan Crary, alla fine degli anni '20; egli li fa «coincidere con le origini tecnologiche e istituzionali della televisione, con gli esordi della sonorizzazione al cinema, con l'utilizzazione delle tecniche di comunicazione di massa da parte dei nazisti in Germania, con l'incremento dell'urbanizzazione e con lo scacco politico del Surrealismo in Francia» (1).

Questo fascio di eventi simultanei, generati in luoghi geografici differenti, partecipa alla concretizzazione di quell'ordine mondiale che sembra ormai servire da referente alle società nella competizione economica, ai modi in cui scambiano beni e merci ma anche valori più simbolici come l'arte o la ricerca scientifica.

Convienne osservare più da vicino come l'arte reinietti, nel flusso delle immagini e delle informazioni diffuse ovunque, qualcosa di reale, esso stesso completamente ridefinito dalle immagini, che non soltanto ne fanno parte integrante ma che anche "sono" il reale.

Steve McQueen (Gran Bretagna, 1969), ad esempio, ripropone la questione dell'autoritratto o del ritratto tout court lavorando sul legame e sulla relazione – del gioco, dell'affetto, dell'appartenenza comunitaria, della differenza dei sessi, ecc. – raffigurati dal dispositivo tecnico che predispone in *Catch*.

La forma dell'immagine filamentosa, astratta, senza oggetto riconoscibile, è il luogo comune di una pseudo "immagine creativa" che troviamo con eguale facilità nelle produzioni televisive, nella visione soggettiva del reporter coinvolto in una situazione difficile («non ho il tempo di inquadrare ma guardate com'è vero»), o nelle produzioni di giovani o meno giovani artisti che utilizzano gli effetti di sfilacciamento oggi codificati nelle telecamere digitali («è artistico ed è il mio sguardo liberato da tutti i limiti formali dei vecchi»).

Steve McQueen, in questo caso, restituisce tutta la sua potenza, artistica e significativa, all'effetto del movimento reso dal "filamento" dell'immagine, di volta in volta emozione (messa in movimento), desiderio preciso dell'altro e proiezione astratta e mentale di un movimento dello spirito.

È altresì necessario interrogarsi sulla logica di consumo dei regimi capitalistici: su come essa abbia prodotto l'impazienza dei "consumatori", costretti a passare rapidamente dall'interesse per questo a quello per altro, per far nascere successivamente e il più presto possibile il desiderio di possedere prodotti rinnovati senza posa; su come questa impazienza si traduca nell'uso dello zapping; su come ciò partecipi a una frammentazione sempre più fine delle immagini e delle durate che esplora l'estetica del semplice (2); su come il deficit di attenzione generalizzato, nato dalla stessa logica economica, possa produrre assenze a se stessi e agli altri, degli "scollegamenti" del reale indispensabili a tutte le funzioni ripetitive (3), ma anche a tutti i ritorni su di sé indispensabili per non annegare nell'estraneità (4).

Ecco come l'arte si serve dell'attenzione per portare alla luce le nuove complessità del reale, o piuttosto delle sue rappresentazioni.

La semiotica può nascondersi in cucina?

Facendo la parodia di una trasmissione culinaria che la televisione propone alle donne ai fornelli, Martha Rosler (Stati Uniti, 1943) realizza nel 1975 *Semiotics of the Kitchen*: ripresa di sei minuti in inquadratura fissa e con grembiule (prima parola pronunciata *Apron* (6)), sullo sfondo di una parete attrezzata, dunque moderna (cucina a gas, frigorifero e diversi oggetti d'uso).

Ella snocciola una lista di utensili da cucina con un tono che varia da una voce neutra e informativa a una voce eccessiva e stizzosa. A ogni lettera corrisponde un utensile che prende in mano e di cui simula l'utilizzo con molti gesti e rumori, proferendo chiaramente una definizione tra le più fantasiose.

La violenza dei gesti e del tono impiegato si accentua proporzionalmente all'azione, significando – come dice l'artista stessa – che «mentre la donna parla nomina la propria oppressione». In effetti l'universo femminile sembra confondersi con gli oggetti che costituiscono la sua funzione (preparare da mangiare) e con lo spazio chiuso che ne designa il luogo (la cucina).

Martha Rosler mutua il discorso normativo dalla semiologia – l'oggetto come segno che rinvia a un referente, cioè alla maniera in cui gli oggetti devono essere utilizzati – per mostrare fino a che punto l'oggetto stesso, sotto pretesto scientifico, rinchiuda la donna nell'universo in cui la società la confina.

Diversamente da una trasmissione culinaria tradizionale, la funzione della cuoca conduce al nulla, dal momento che nessuna trasformazione del cibo viene a ricompensare il lavoro compiuto; si tratta di una simulazione, come la dimostrazione dei "gesti salvavita" mimati dalle hostess prima del decollo degli aerei.

È allora che il linguaggio dei segni e la sua retorica si arrestano e conducono, poco a poco, a un discorso nuovo – il coltello è piantato stizzosamente nello spazio e non simula più un taglio di carne – quello di una rivolta, di una violenza e di un dolore espressi nel solo scenario possibile, quello di cui dispone la donna, inquadrato dal video.

La modificazione dell'uso abituale degli strumenti trova la sua conclusione nelle ultime lettere dell'abecedario della costrizione, che non indicano più alcun oggetto ma che il corpo di Martha Rosler disegna nello spazio: U, V, W, X, Y, Z non designano più un attributo artificiale ma il corpo della donna, totalmente strumentalizzato.

Questo nastro mette in risalto un atteggiamento femminista e non manca d'ironia, poiché sottrae la semiologia al suo rigore e alla sua astoricità strutturalista; poiché solo la donna può parlare il linguaggio della cucina moderna, ella è anche la sola a poterlo deviare e ad attrarlo nella propria trappola.

La donna esce così dal suo cassetto e dal suo luogo comune (la donna alterata sconcerta), dove l'ordine sociale l'aveva posta.

Gran parte del lavoro di Martha Rosler conduce alla decontestualizzazione dei codici di rappresentazione della donna-mamma dispensatrice di cibo, che sia reale (gli alimenti) o metaforico (il sesso).

In questo stesso periodo molte artiste hanno orientato le loro produzioni verso questa stessa destrutturazione dell'immagine femminile che i media popolari e l'arte avevano veicolato.

Hermine Freed, Max Almy, Dara Birnbaum, Linda Benglis, Ulrike Rosenbach, Friederike Pezold, Valie Export e Nil Yalter sono alcune di queste artiste che negli anni '70 hanno prodotto video "militanti".

Hermine Freed rivisita, in *Art Herstory* (1974), i grandi capolavori della storia dell'arte sovrapponendo il proprio viso e quello delle proprie amiche a quello delle madonne silenziose o delle figure femminili rappresentate nell'arte più moderna, e aggiungendo apparecchiature video nelle mani di questi stessi personaggi. Ella commenta con voce fuori campo la realizzazione del nastro e la difficoltà di produrre una storia dell'arte dal punto di vista delle donne: «l'alterazione del passato attraverso una rappresentazione del presente... sovrapposizione del presente sul passato... giocare un ruolo... la contraddizione tra l'immagine e l'evento, la storia e l'attualità, l'immagine fissa e l'immagine animata...».

Max Almy (Stati Uniti, 1948) si concentra sui luoghi comuni del successo scanditi dalla pubblicità e dalle serie televisive in *Modern Time* (1979). Ella vi passa pedagogicamente in rassegna le coniugazioni della parola "moderno", applicate alla vita, al matrimonio, al romanzo sentimentale, alla comunicazione, alla sessualità, e quelle dell'aggettivo "grazioso" attribuito alla casa, all'automobile, all'immagine, eccetera.

Sulle immagini di un catalogo di "case ideali" inserisce un'inquadratura ravvicinata di una bocca che esprime dubbi sulla bontà stereotipata e soffocante proposta dalla formula del successo.

Dara Birnbaum (Stati Uniti, 1946) utilizza la ripetizione per estenuare lo stereotipo della donna-supereroina della serie televisiva *Wonder Woman* nel suo video *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-1979); ella vi mutua le immagini della serie e le manipola attraverso isolamento e ripetizione.

Il corpo che gira su se stesso della donna-miracolo si svuota poco a poco di tutti gli spessori della fiction per divenire pura cosa e puro movimento, che serve semplicemente da argomento commerciale e da recettore d'energia... sessuale, come conferma il testo della canzone che scorre.

A margine di un riciclaggio della televisione e dei suoi formati di base, Nil Yalter (Turchia/Francia, 1937), in *Le Harem*, sviluppa una riflessione sull'immagine della donna come prodotto della donna-oggetto-di-sguardo e come immagine di superficie.

Le artiste tedesche e austriache Ulrike Rosenbach (Germania, 1943), Friederike Pezold (Austria, 1945) e Valie Export (Austria, 1940) utilizzano meno direttamente le immagini dei media, ma mettono in scena i propri corpi in performance che ne rivelano il marchio storico e artistico: tentano di dare forma a un corpo femminile spezzettato dai codici della rappresentazione arcaica.

Ulrike Rosenbach si domanda perché la pratica del video abbia potuto attirare così tante donne: «il video non ha alcun antecedente nella storia culturale in cui, durante i secoli, i criteri di qualità sono stati quasi senza eccezione definiti dagli uomini» (7).

È alle possibilità di sperimentazione molto ampie, alle combinazioni tecniche e alla capacità di inserire elementi diversi che l'artista attribuisce questa infatuazione delle donne per questa tecnica.

Anne-Marie Duguet, nel 1981, vede lo sviluppo del video come «coincidente in modo estremamente preciso con quello del movimento femminista in Francia»; egualmente stima che «l'isolamento delle donne, alla televisione come al cinema, in settori subalterni della produzione, o le loro difficoltà ad accedere a certe categorie professionali, tecniche per esempio, giustifichino le loro ricerche di strutture d'espressione più aperte come il video» (8).

In rapporto al cinema, terreno essenzialmente occupato dagli uomini, è vero che il video è stato, ed è ancora, uno strumento che le donne non hanno avuto né paura di avvicinare artisticamente e praticamente né paura di affrontare teoricamente.

In questo senso il video costituirebbe il pendant femminile del cinema, un'alternativa tardiva alla codificazione sia formale sia teorica che il cinema ha concretizzato durante tutta la sua storia. La relazione cinema/video non è mai considerata sotto questo aspetto che, tuttavia, meriterebbe di essere analizzato con maggiore attenzione.

Il lavoro di decostruzione degli oggetti della cultura mediatica prosegue negli anni '80, con maggiore coscienza rispetto al decennio precedente della dimensione "agiografica" di questa pratica: in una certa maniera evidenziare la struttura interna di un prodotto televisivo significa mostrare come, conoscendone i meccanismi e le manipolazioni che essi provocano sullo spettatore, li si possa anche amare ed attribuire loro un valore, fosse pure quello di prestarsi all'analisi.

John Braderman (Stati Uniti, 1948) commenta senza demagogia questo fenomeno a proposito del lavoro che intraprende sulle immagini della serie americana *Dynasty*: «Confesso il piacere desueto che mi dà *Dynasty*, stando intellettualmente armata per decostruirne l'escherevole messaggio che sotto giace. Cosa ne deducete? Decostruirlo, in fondo, non è un'altra maniera di amarlo?» (9).

Nel video *Joan Does Dynasty* (1986), Joan Braderman sovrappone in modo umoristico il proprio corpo all'interno delle immagini della serie americana, fornendo un commento critico di ciò che la messa in scena della serie rivela.

Ella inserisce realmente la propria immagine all'interno delle immagini scegliendo la posizione in cui apparire nell'inquadratura e la scala del piano rispetto alla scena commentata.

In effetti l'artista realizza uno show particolarmente gioioso, amalgamando teorie provenienti dal femminismo, dallo strutturalismo e dal marxismo e invitando il telespettatore a fare lo stesso.

In uno spirito ugualmente leggero e ludico, facendo eco vent'anni dopo alle schede di cucina di Martha Rosler, Phyllis Baldino (Stati Uniti, 1956), nel suo video *The Unknown Series* (1994-1996), realizza una serie di azioni di bricolage (10).

Ella vi fabbrica o modifica oggetti tanto assurdi quanto inutili, con una frenesia e un'impazienza che metterebbero fuori di sé qualunque improvvisato riparatore.

Ed è probabilmente dai video promozionali che si trovano nei negozi di bricolage che Phyllis Baldino – donna maldestra (a meno che non sia ridondante, è meglio avere un marito che faccia un po' di tutto) – nutre il modello che si premeva di evitare.

Vestita con abiti molto femminili e con le unghie laccate, l'improvvisata riparatrice afferra ciò che le passa per le mani e fora, incolla, confeziona, aggancia, sospende...

Utilizza gli strumenti abituali del bricolage ordinario per ottenere alla fine ciò che lei chiama delle "cose" (*Things*), sorta di oggetti "né fatti né da fare", per usare un'espressione popolare a cui questo lavoro si richiama.

Sgocciolanti, di traverso, instabili, mal fissate... le cose – dal tappo ai fiammiferi, al deodorante, all'imbuto, alla patata, eccetera – sono provocazioni, situazioni umoristiche ma non prive di una certa violenza, tanto nei gesti che le hanno realizzate quanto nel risultato che nega ogni intelligenza pratica del materiale.

Se «gli oggetti contribuiscono a rafforzare il nostro contatto mentale col mondo», allora quelli creati da Phyllis Baldino suggellano manifestamente il rifiuto di accettare il diktat che la società dei divertimenti impone (come occupare il proprio tempo libero essendo efficaci e facendo economie) e consumano la rovina di quella concezione piccola e borghese della vita che l'economia e la società contemporanea propongono agli individui e da cui traggono profitto (il mercato del bricolage è fiorente).

Disinquadrare il modello, decentrare il soggetto: le identità maltrattate

Gli anni '70 e '80 hanno visto svilupparsi analisi di testo (l'opera come testo) di tipo semiologico: il cinema è stato il terreno privilegiato di queste analisi applicate all'immagine, di cui Christian Metz è stato il principale promotore. Anche la televisione è stata sottoposta al filtro del significante e del significato, e i suoi indici sono stati classificati. Il video è stato certamente uno strumento appropriato per aprire le significazioni, emergenti o sottogiacenti, di tutti i prodotti televisivi e cinematografici. «Il video serve per fare degli studi», dice Jean-Luc Godard, e la dimensione un po' scolastica degli strumenti video – arresto dell'immagine, ripetizione, confronto, comparazione, rallentamenti, ecc. – è utile a numerosi artisti per denunciare gli assunti ideologici o i "messaggi" nascosti dietro le apparenze spettacolari – sia che riguardino il genere pubblicitario, la fiction o l'informazione – degli oggetti sottoposti all'esercizio.

Nel prossimo capitolo vedremo come il cinema d'autore e, in particolare, la storia sotto l'aspetto archivistico siano a loro volta riciclati e ritrattati dai dispositivi videografici.

Analisi del discorso: *Good Boy, Bad Boy*, installazione di Bruce Nauman del 1985, declina nel ventaglio delle tonalità scolari – dalla più dolce alla più violenta – i giudizi di valore che rinchiudono l'adolescente in un sistema di ricompensa e punizione che lo prepara alla vita futura. Questi giudizi sono interiorizzati e riferiti al soggetto che parla in prima persona («I was a good boy... I was a bad boy») oppure indirizzati all'interlocutore dall'altro lato dello schermo attraverso altre forme di coniugazione: «You don't want to die...», «That was bad...».

Questa installazione disinquadra il dispositivo televisivo basato sull'indirizzamento a un interlocutore al quale si fa passare un'informazione chiara: due soggetti si rivolgono all'interlocutore – un uomo e una donna, nero e bianca, che parlano alla prima persona poi alle altre persone, con un ritardo l'uno sull'altra – la cui proposta apparentemente semplice diviene misteriosa e difficilmente comprensibile.

Il discorso si blocca, singhiozza, si destabilizza: lo schema della comunicazione non si applica più e si crea confusione tra destinatario, soggetto dell'enunciazione, messaggio e canale di trasmissione.

La questione dell'inquadratura si ritrova posta in numerose proposte videografiche che cercano di identificare le istanze enunciative. È l'inquadratura che Marcel Odenbach (Germania, 1953) manipola nell'insieme del suo lavoro: egli riduce le immagini a strettissime bande, orizzontali o verticali, in particolare in *Die Distanz zwischen mir und meinen Verlusten* (1983).

Questo nastro video di dieci minuti è costruito con un montaggio di immagini d'archivio – immagini di guerra sul fronte russo –, immagini varie e immagini fotografiche; benché ridotte da maschere nere alla loro più semplice espressione, queste immagini vengono identificate rapidamente e senza ambiguità.

Less is more, l'adagio dell'arte minimalista, sembra essere quello applicato da Marcel Odenbach in questa messa in discussione della visibilità. Lo sguardo, questa fessura aperta sul visibile, è messo alla prova del frammento, del

dettaglio, del più piccolo segno, e l'effetto prodotto dall'identificazione di qualche elemento è molto più forte di quello suscitato dall'immaginazione di tutto ciò che non si vede.

Il disastro contenuto nell'immagine di guerra – immagine d'archivio fortemente stereotipata – e l'oscenità dell'immagine pornografica – l'allucinazione dei ravvicinati e la ritmica sessuale, altri stereotipi – si intravedono con un colpo d'occhio.

Fessura dello sguardo, immagini di erezioni, lama di coltello, tramonto del sole sull'orizzonte, porta socchiusa su un raggio di luce: figure metaforiche di un visibile che non si percepisce se non nel taglio (si pensi al rasoio che taglia l'occhio in *Un chien andalou* di Luis Buñuel) o nella penetrazione.

Non solo la maschera non impedisce di vedere ma, in questo caso, Marcel Odenbach suggerisce quale sia la condizione della visibilità: dalle feritoie delle fortezze alle fessure dei bunker, dai buchi delle serrature che accedono all'intimità alle fessure dei dispositivi del pre-cinema, spesso lo sguardo si costruisce attraverso una violenza e un'effrazione.

La visibilità è dal lato del potere e del controllo; la Germania divisa in due, le cui metà si spiano reciprocamente, non è estranea a questo lavoro e non si può non pensarvi guardando i dispositivi di Marcel Odenbach.

Disinquadrare il soggetto per Steve McQueen significa interrogare la dinamica della rappresentazione così come le implicazioni di uno sguardo voyeuristico e colonizzatore.

In lavori in bianco e nero come *Five Easy Pieces* (1995), *Just Above My Head* (1996) e *Deadpan* (1997), l'artista inglese utilizza punti di vista estremi ed eccentrici per rappresentare situazioni che sono esse stesse eccentriche, marginali o sul punto di uscire dall'inquadratura.

Le proiezioni di ciascuno di questi lavori vengono effettuate sull'intera superficie di un muro, in modo che lo spettatore entri il più possibile nello spazio dell'immagine; in questo modo egli è maggiormente implicato fisicamente e mentalmente dalla situazione rappresentata e dai mezzi formali attraverso i quali essa appare.

Five Easy Pieces è costruito da tre sequenze filmate in verticale, a piombo o supine: una funambola nera, sensuale e muscolosa danza in equilibrio su un filo e il punto di vista è posto sotto il piede posato sul filo; un gruppo di cinque uomini neri danza con l'*hula-hoop*, ripreso completamente a piombo, formando con le loro ombre un'immagine quasi astratta; infine un uomo nero (Steve McQueen) palpeggia il proprio sesso, lo estrae dai boxer e urina in piedi "sulla telecamera".

Il punto di vista è posto a terra sotto una pozzanghera, in modo che il corpo sia visto di scorcio, prima nitidamente, poi l'immagine si intorpidisca quando l'uomo inizia a urinare, poiché l'acqua imprime il movimento, per tornare nitida quando l'operazione è terminata.

Steve McQueen voleva questa situazione nella quale lo spettatore si sarebbe trovato sotto di lui mentre urinava, rivolto direttamente allo spettatore, in modo che le altre due sequenze raccordate sembrassero costituirsi in controcampo.

Questi assi estremi e la presenza molto forte e provocante dei corpi impongono una visione potente dell'identità nera, impertinente e libera, eccessiva e risoluta.

Costruire un'immagine e una rappresentazione, di sé o della propria comunità, che sfuggano ai modelli prefabbricati dei media e alle semplificazioni talvolta legate alle esigenze militanti: l'arte e gli artisti vi si impegnano, ma al di fuori della sfera della comunicazione.

Gilles Deleuze commenta così i rapporti tra arte, comunicazione e resistenza:

«L'arte non è uno strumento di comunicazione. L'opera d'arte non ha nulla a che fare con la comunicazione. In senso stretto, l'opera d'arte non contiene la minima informazione. Al contrario, vi è un'affinità fondamentale tra l'opera d'arte e l'atto di resistenza. In questo caso, sì. Essa ha qualcosa a che fare con l'informazione e la comunicazione a titolo di atto di resistenza» (11).

Lo spettacolo pubblicitario

Nel 1974 il collettivo di artisti californiani Ant Farm risponde alla commissione di un milionario texano (Stanley Marsh III) e concepisce l'installazione *Cadillac Ranch*: dieci Cadillac, vecchio modello, vengono piantate con il muso nel suolo di un campo che costeggia la strada 66 ad Amarillo.

Viene realizzato un video, *Cadillac Ranch Show*, che sottolinea la dimensione ironica di questo lavoro alternando pubblicità di marchi con immagini dell'installazione, simbolizzando in qualche modo gli eccessi del consumo dell'America postbellica.

Recentemente in Francia un marchio automobilistico ha "citato" questo lavoro, senza ovviamente menzionarlo, piantando i propri modelli nello stesso modo, in linea nel paesaggio.

Quale capovolgimento di situazione si potrebbe ingenuamente pensare: i tempi sono cambiati, la logica del consumo anche, ma la pubblicità continua a nutrirsi di ogni forma simbolica capace di alimentare il carico immaginario dei marchi di cui esalta i prodotti.

La pubblicità è una predatrice d'arte quando non ciruisce gli artisti stessi per soddisfare direttamente i propri interessi. Inversamente, la pubblicità costituisce un polo d'attrazione per gli artisti poiché genera forme d'espressione e modi di discorso, di volta in volta efficaci e popolari; basta osservare quanto sia stata determinante per il Pop negli Stati Uniti. Essa ispira dunque atteggiamenti diversificati che spaziano dalla mutualità alla decontestualizzazione, passando per un lavoro di decostruzione e di concretizzazione, in una prospettiva critica, degli scopi e dei mezzi di manipolazione di questo settore, divenuto essenziale per la vita economica delle società mercantili.

Con l'arrivo della televisione, la pubblicità ha visto le proprie attività e i propri strumenti decuplicarsi, sviluppare una specifica retorica e produrre una frammentazione del tempo in base al suo valore economico: le "griglie di programma" e i "formati" della televisione sono concepiti secondo queste considerazioni.

Nam June Paik e Jud Yalkut annunciano il colore realizzando, nel 1972, *Waiting for Commercials*, il cui titolo segna puntualmente il cambiamento nelle aspettative della gente, poiché il commercio ha rimpiazzato God (dio), Godot o qualsiasi altra figura della metafisica classica.

In effetti è la Pepsi a diventare la star di un mondo che i due artisti si applicano a deformare e a travestire, tagliando la testa ai personaggi televisivi e operando molteplici distorsioni e manipolazioni del segnale video, operazioni che Nam June Paik metterà al servizio di *Global Groove* l'anno successivo.

Klaus Vom Bruch (Germania, 1952) inizia, alla fine degli anni '70, un lavoro di messa in relazione tra i meccanismi della pubblicità e quelli della guerra, utilizzando una forma di montaggio nella quale inserisce immagini subliminali, spesso del proprio viso o del proprio corpo, tra immagini pubblicitarie e immagini d'archivio.

Das Duracellband (1980) è un nastro di dieci minuti costruito attraverso un'alternanza tra film di propaganda nazista e una pubblicità di batterie Duracell, il tutto intervallato da immagini "parassite": il proprio viso, un pilota di B-52 che sorvola il Giappone, città bombardate e bambini mutilati.

Il motivo della pila che si apre e si richiude è ripetuto, accompagnato da un suono violento e ossessivo – lo sbattere di una pesante porta metallica – che non lascia dubbi sul parallelo instaurato tra la violenza dell'inquadrimento della gioventù hitleriana e le conseguenze della guerra, mostrate attraverso immagini di città in rovina e di volti bruciati dalla bomba atomica.

La pila e la bomba sono le munizioni comuni del combattimento – sempre su base economica – condotto dagli Stati postindustriali. La figura subliminale dell'uomo non appare più, in questa meccanica implacabile e ultrarapida, se non come fantasma.

Klaus Vom Bruch dichiara guerra alla televisione mettendone in luce la logica commerciale e la negazione degli individui che essa comporta.

La pubblicità funziona sulla chiarezza della propria comunicazione, sulla comprensione dei suoi messaggi da parte di tutti i suoi bersagli e sulla semplicità delle sue forme d'espressione.

Messaggi brevi, martellanti e concisi: è la forma dello slogan – etimologicamente "grido di guerra" – la più appropriata all'incitazione pubblicitaria. Non soltanto la pubblicità ma la televisione nel suo insieme semplifica, forma e calibra i messaggi che assumono spesso la forma di slogan o di "parole d'ordine", per citare Gilles Deleuze, per il quale ogni «informazione è una serie di parole d'ordine» (12).

Dopo Richard Serra nel 1973 (*Television Delivery People*), Antoni Muntadas e Jenny Holzer trattano lo slogan nella sua forma scritta per far emergere la violenza autoritaria e la manipolazione delle coscienze implicite nel suo significato. *Slogans* (1987) è un collage di frammenti di frasi tratte da spot pubblicitari che Muntadas (Spagna, 1942) realizza a partire dalla televisione canadese e americana e che monta su una musica "trascinante" da supermercato (*Ray Conniff's Hits*). Le frasi si inscrivono, le parole sono isolate e ingrandite fino a diventare quasi astratte: «We promise you a captive audience», «Cheap», «Play to win», «Choose your weapon», «The right taste», «The right choice»... fino all'ultima parola del nastro: «Dream». Il colore è annunciato: è quello dell'incoscienza e dell'intimità, che spinge l'individuo a diventare consumatore di un sogno prolungato.

Antoni Muntadas prosegue con *Political Advertisement* (1988), applicando lo stesso trattamento alle campagne elettorali americane tra il 1956 e il 1988, condotte come vere campagne pubblicitarie – nelle elezioni presidenziali statunitensi hanno spesso maggiore peso i gruppi di pressione economica che finanziano le campagne rispetto ai cittadini elettori – e con *Video is Television* (1989), miscellanea di immagini televisive e cinematografiche riprese videograficamente, primi piani e paesaggi elettronici ai quali si sovrappongono parole isolate come «manipolazione», «contesto», «audience», «frammento», chiavi di lettura del dispositivo commerciale della televisione.

Jenny Holzer (Stati Uniti, 1950), nota per il suo lavoro nello spazio pubblico – spesso consistente in frasi che scorrono sugli spazi pubblicitari o sui pannelli informativi delle grandi città – ha realizzato alcuni video basati sullo stesso principio: parole e frasi costruite secondo la logica pubblicitaria esprimono un messaggio che, lungi dal vendere qualcosa, obbliga lo spettatore, il passante o l'utilizzatore della città a pensare o quantomeno a interrogarsi sulla natura del messaggio che gli viene indirizzato.

Così *Television Texte* (1990) presenta una serie di parole destabilizzanti in un'estetica "efficace": due colori, grafica sobria, slogan senza oggetto che cercano il proprio senso e spingono il lettore a trovarlo al di fuori del luogo comune delle merci. La pubblicità come economia del racconto interessa alcuni artisti che indagano le modalità narrative, sia teatrali sia familiari sia cinematografiche. Bob Wilson, conosciuto soprattutto per le sue messe in scena teatrali, nel suo *Video 50* (1978) propone, in cinquanta spot, i luoghi comuni della messa in scena – situazioni e personaggi di cui la pubblicità fa largo uso. Questi spot illustrano gli ingredienti utili a mini-fiction che tuttavia non giungono a risoluzione poiché non si inscrivono in un racconto globale che potrebbe dar loro una ragione.

Un'immagine levigata, dai colori rutilanti, dai trucchi impeccabili, dagli interni accurati, dagli oggetti rifiniti, dalle situazioni chiare... per niente, senza necessità, senza discorso.

La macchina commerciale gira a vuoto perché è senza oggetto e ciò che resta è soltanto un riflesso nel quale si proietta l'immaginario in assenza di esperienza reale. È con uno spirito diverso che Stan Douglas (Canada, 1960) realizza i suoi *TV Spots* nel 1987. Concepiti per essere diffusi tra pubblicità reali, questi spot utilizzano il linguaggio pubblicitario ma vi introducono degli errori: i personaggi appaiono a disagio o fuori luogo rispetto a ciò che accade intorno a loro; silenzi pesanti sostituiscono il commento che normalmente fissa il senso; azioni già viste si ripetono con leggere differenze.

Per esempio: tre uomini siedono su un autobus e si sente la risata potente di una donna, anche lei sull'autobus ma invisibile; un uomo solo, nel gabbiotto di un parcheggio vuoto di notte, ripreso dall'alto, gira una pagina di giornale; una coppia dialoga in strada: l'uomo: «Cosa c'è che non va?» la donna: «Nulla». L'inverso della scena pubblicitaria è un mondo in cui gli esseri non comunicano più, sono in rapporto di estraneità con il reale, immersi in una solitudine estrema e a disagio nella propria pelle.

È questo reale, che sembra la scoria dello spettacolo pubblicitario, che Eija-Liisa Ahtila (Svezia, 1959) fa emergere attraverso una parodia della pubblicità nei suoi due brevi video *Okay* e *ME/WE* (1993). Nel secondo, una classica

situazione pubblicitaria per esaltare le qualità di un detersivo – lo stenditoio, la vicina, la macchia da testare – mette in scena un uomo che, invece di pronunciare le frasi attese, inizia a raccontare i problemi delle relazioni familiari. Il rimando al telespettatore passa in secondo piano rispetto alla "vera" confidenza: l'uomo che stende i panni introduce anche l'immagine di una ripartizione dei ruoli sessuali ancora inconsueta; questi spostamenti riguardano più ciò che viene detto che non il contesto dell'immagine, che resta specificamente pubblicitario. Invece di rinviare al luogo comune della famiglia, che garantirebbe il contesto identificabile della vendita, l'artista lascia che si esprima ciò che sarebbe un caso particolare e, nello stesso tempo, la realtà: la famiglia come luogo di conflitti, di crisi e di frustrazioni. Tutte queste proposte artistiche sono lungi dall'esaurirsi nella loro descrizione e nella loro "esplicazione"; in effetti, se ne esulano ampiamente è perché sono degne d'interesse. Tuttavia, esse rendono visibili, in una prospettiva critica e certamente meno militante via via che ci si allontana dagli anni '70, le molle psicologiche che fanno progredire la meccanica pubblicitaria e le società mercantili che essa sottende. In Francia, negli anni '90, artisti come Matthieu Laurette, Claude Closi e Guillaume Paris conducono un'indagine sui meccanismi che fondano il rapporto tra i media e il mercato. Attraverso una sorta di colpo di piccone inferto al sistema contro se stesso, Matthieu Laurette (Francia, 1970) rovescia il concetto di "soddisfatti o rimborsati", utilizzato come aggancio pubblicitario, e sfruttando ogni possibile visibilità televisiva o mediatica promuove (un'antipropaganda) questo atteggiamento che consiste nel farsi rimborsare il maggior numero possibile di prodotti consumati, realizzando così una sostanziale economia alle spese delle aziende di marketing. Matthieu Laurette applica semplicemente ciò che il mercato propone in generale, vale a dire il libero accesso alle merci, diretto e senza prezzo da pagare. Non si tratta né di boicottaggio, né di furto, né di alcun atto delittuoso, ma di un atto di resistenza che potrebbe, se applicato sistematicamente – cosa che non avviene poiché richiede un'attività a tempo pieno – destabilizzare il sistema economico. Da parte sua, Claude Closi (Francia, 1963) ha intrapreso una battaglia contro la potenza dell'immagine pubblicitaria accumulandola in serie o sequenze nelle quali essa si svuota della propria missione consumistica per rivelare la sua bulimica e mostruosa proliferazione. *200 bouches à nourrir* (1994), ad esempio, è un video che mette in successione brevi inquadrature pubblicitarie in cui si vedono persone ingoiare del cibo. Sei minuti di immagini mute mostrano efficacemente come la pubblicità provochi la salivazione negli spettatori: il primo piano, le materie appetitose, la bocca carnosa... Tuttavia l'accumulazione di questi momenti ne esaurisce l'impatto e lascia al suo posto una meccanica scollegata dalle sue cause ed effetti, che produce immagini che si divorano da sole. Sul medesimo principio di esaurimento della potenza emotiva dell'immagine mediatica, Closi realizza *Brrraoumm* nel 1995, costruito allo stesso modo ma a partire da immagini di esplosioni; collegate le une alle altre, esse producono semplicemente l'immagine di un'illuminazione, di una sovraesposizione di un mondo senza oggetto, insensato e vuoto.

Infine Guillaume Paris (Francia, 1966) sviluppa, entro un quadro concettuale degno dei programmi di ricerca delle scienze sperimentali riuniti sotto un nome in codice, **H.U.M.A.N.W.O.R.L.D.** (*Holistic and Utopian Multinational Alliance for New World Order and Research in Living and Dying*), un repertorio internazionale di prodotti il cui imballaggio contiene l'immagine di un essere umano. Questi "prodotti-ritratto" gli consentono di indagare i meccanismi che collegano gli oggetti del consumo ai soggetti di questo consumo, in una prospettiva certamente critica ma anche cognitiva e antropologica. Per farlo egli anima i ritratti con immagini video, talvolta accompagnate dal suono, sovrapposte alla superficie degli imballaggi. In *Withering II* (1998), l'immagine di una scatola di sapone di marca inglese è animata dal volto di una giovinetta che cerca di mantenere la posa; mentre in *Withering I* una giovane donna in primo piano, il viso appoggiato sulle mani, di tanto in tanto pronuncia un testo che racconta ricordi d'infanzia. Nel frattempo l'osservatore si accorge che una muffa inizia a corrodere la confezione del prodotto, ricordandone la natura precaria. I modelli utilizzati per realizzare l'immagine originaria sono ricercati dall'artista e, quando possibile, interpretano nuovamente il ruolo per cui compaiono sugli imballaggi "rettificati" di Guillaume Paris. Essi stessi vengono filmati e la loro immagine diffusa da monitor collocati all'altezza dello sguardo e organizzati secondo configurazioni variabili (una famiglia per *Withering*, i paesi del G7 per *We Are the World*). Così l'oggetto, da semplice cosa, si carica di umanità: di una storia che ricorda come ogni prodotto di

consumo intrattenga un rapporto intimo e singolare con l'utilizzatore, con la sua epoca, con la sua origine geografica e culturale e con la sua generazione, diventando condizione delle relazioni tra gli individui e dei valori che li animano.

Lo spettacolo della fiction

Non è soltanto la pubblicità a produrre modelli di identificazione schematica in televisione; allo stesso modo essa fornisce storie "chiavi in mano" dalle quali ciascuno può prendere qualcosa in prestito e con le quali identificarsi (il cinema procede e continua a procedere nello stesso modo attraverso la televisione).

Queste storie appartengono all'immaginario collettivo e generano atteggiamenti collettivi stereotipati che talvolta è utile mettere in evidenza per comprenderne le origini. Una televisione creatrice di modelli di comportamento e di personaggi già costruiti è quella che Mako Idemitsu (Giappone, 1940) mette in scena nel suo video *Yoji, What's Wrong With You?* (1987). L'artista fa del televisore stesso un personaggio completo poiché lo installa, per esempio, al centro del nucleo familiare, "a" tavola, dove i pasti sono consumati dai membri della famiglia reale. In tal modo si assiste a un'inversione dei ruoli: è la televisione che sembra fornire gli elementi più concreti, sebbene generati dagli psicodrammi più convenzionali. Essa interferisce realmente nell'evoluzione della storia e apporta elementi che favoriscono le relazioni spesso conflittuali tra i "personaggi" che compongono l'istituzione familiare. In questo modo la società giapponese è presentata come un insieme di personaggi di fiction, tele-osservati e telecomandati dalle sollecitazioni mediatiche. Questo genere di proposta artistica conferma «lo spostamento e l'assorbimento dell'essenziale delle attività umane all'interno del mondo dei media» (13), fenomeno analizzato da Philippe Breton nel quadro della nozione contemporanea di comunicazione. L'osservazione del formato derivato dalle storie individuali che la televisione produce sotto forma di serie è condotta anche da Stan Douglas (Canada, 1960), che si interessa a tutte le forme di racconto e alle loro infinite variazioni. *Monodramas* (1991), racconti brevissimi (dai trenta ai sessanta secondi), estratti dal tempo reale che li veicola senza ridurli, non raccontano vere e proprie storie ma producono suspense: parlare da soli ed essere visti (*Encampment*); vedere ma, in realtà, essere osservati (*Eye on You*). Derivate dalla drammaturgia delle serie televisive, le proposte narrative di Stan Douglas girano a vuoto perché la storia si è perduta lungo il percorso e permettono allo spettatore di accedere al livello di coscienza di cui parla Jean-Christophe Royoux:

«Gli *TV Spots* e i *Monodramas*, insinuandosi negli spazi pubblicitari della televisione, proseguono l'impresa iniziata dai ready-made: un confronto diretto con la forma-merce in quanto forma reificata (14) dello scambio» (15).

Stan Douglas propone opere aperte – e diffusamente aperte – a partire da "prodotti" che invece, per necessità commerciali, sono chiusi. In questo senso il suo lavoro, nella prodigalità semantica e nella libertà con cui ciascuno può appropriarsi delle forme che egli adotta, appare aperto e generoso. *Win, Place or Show* (1998) consiste in una scena tra due uomini che discutono, poi litigano e infine si scontrano, messa in *feedback* con variazioni di dialogo e di recitazione e ripresa simultaneamente da dodici punti differenti. Un computer gestisce in tempo reale due videoproiezioni poste l'una accanto all'altra (le immagini sono così vicine che talvolta sembrano formarne una sola) e propone combinazioni quasi infinite di giustapposizioni di immagini. «Nessuno può vedere la stessa sequenza di eventi che conduce a questa disputa che non avrà mai soluzione», indica l'artista nelle informazioni sull'installazione presentate in mostra. Minime variazioni si producono da una versione all'altra e le immagini dei due schermi generano interazioni differenti.

Tutti i possibili punti di vista e le possibilità di messa in scena sono esplorati nella ricezione virtuale della totalità della rappresentazione (poiché la totalità della ricezione reale è praticamente e temporalmente impossibile), che lascia lo spettatore prigioniero di questa rappresentazione totalizzante.

Tutto è esibito, in un momento o in un altro; il fuori campo diventa perciò impossibile. A questa impossibilità si aggiunge quella di pensarsi come soggetto spettatore separato dalla realtà generata dal racconto. Al contrario si

costruisce mentalmente ciò che non è mostrato nell'inquadratura ma soltanto suggerito. Quella rivelata da questa installazione, così complessa ed enigmatica, è la figura di uno spettatore – o di uno spettacolo – impossibile.

Più facilmente identificabile è il lavoro basato su un'analisi strutturale realizzato da François Yordamian sulle *soap opera* o *sitcom* (commedie di situazione), romanzi d'appendice sentimentali diffusi sui canali commerciali generalisti. Partendo dalla registrazione di decine di episodi di *Fuochi d'amore*, egli taglia e riorganizza i frammenti secondo serie di gesti, atteggiamenti e situazioni ricorrenti, per poi presentare questi montaggi su numerosi schermi, la cui visione simultanea consente di scoprire le tecniche narrative impiegate nella costruzione della serie. Parallelamente egli accompagna questo lavoro sull'immagine con un repertorio di tutti gli elementi di regia necessari alla realizzazione – accessori, costumi, attori – rivelando tutte le pubblicità di grandi marchi celate e inserite nel racconto. In altre parole, questi romanzi d'appendice non sono altro che supporti pubblicitari sotto forma di racconto. La televisione offre un vivaio di occasioni di parodia, di analisi critica e di decontestualizzazione su cui spesso si esercitano, con profitto e humour, i giovani artisti in formazione. Questo apprendistato degli arcani della società dello spettacolo era stato avviato fin dalla fine degli anni '60 da artisti come i fratelli Bruce e Norman Yonemoto in California, che lavorano su quella fabbrica di mitologia che è la televisione, oppure dal collettivo General Idea in Canada, che mira ad avvicinare la cultura popolare all'arte attraverso infiltrazione e contaminazione poetica, manipolando i codici della cultura popolare per rivelarne l'ambiguità semantica.

Ma, al di là di ciò, gli artisti hanno cercato di esprimere la falsificazione che i media operano nei confronti del reale. In che modo il reale si trova predeterminato dalle rappresentazioni mediatiche, a loro volta predeterminate dagli interessi politico-economici che non sono sempre identificabili? Non è inutile ricordare quanto Guy Debord scriveva nel 1967 a proposito dell'attualità del rapporto tra reale e rappresentazione: «Là dove il mondo reale si trasforma in semplice immagine, le semplici immagini diventano esseri reali e le motivazioni efficienti di un comportamento ipnotico. Lo spettacolo, come tendenza a far vedere attraverso differenti mediazioni specializzate il mondo che non è più direttamente afferrabile, trova normalmente nella vista il senso umano privilegiato che in altre epoche fu il tatto; il senso più astratto e il più mistificabile corrisponde all'astrazione generalizzata della società attuale» (16).

La perdita dell'unità del mondo e l'isolamento a cui conduce la nozione di separazione – nervo della guerra della produzione industriale – producono macchine che, «dall'automobile alla televisione, tutti i beni selezionati dal sistema spettacolare [...] sono anche le sue armi per il consolidamento costante delle condizioni di isolamento delle "folle solitarie"». Queste sono costanti dello stato della società occidentale in questa metà del secolo.

Il racconto di questo mondo ormai non può essere che il racconto di un altro racconto, un racconto in cui le immagini stesse non sono che immagini di immagini. È ciò che afferma anche Harun Farocki: «Quando oggi si vuole o si deve fare qualcosa di nuovo, praticamente non si possono più fare immagini: piuttosto immagini di immagini» (17). Ma cosa accade quando i media devono raccontare ciò che accade "realmente" nel mondo?

L'informazione come spettacolo

Dopo la spettacolare esplosione del muro di televisori operata dal gruppo di artisti Ant Farm nel 1975, che esprime l'unica soluzione possibile per una televisione incapace di trattare il reale al fine di produrre un'informazione che non sia riduttiva o partigiana; dopo il trattamento della guerra del Golfo da parte di una televisione che "non ha potuto mostrare che le immagini che, oggi appare chiaro, facevano già parte della vittoria" (18), in altre parole una guerra "senza immagini"; dopo la prevaricazione che ha costituito la scoperta dei sedicenti monumentali cardini rumeni nel momento dell'agonia di Ceaușescu, l'informazione mediatica è soggetta a sospetti perché "prima di essere dovuta ai cittadini è sottoposta al potere, a tutti i poteri politici, economici e militari" (19).

Questo è quasi diventato un luogo comune; ma che ne è dello statuto dell'immagine e che cosa fare ancora con essa, che sa così bene nascondere ciò che mostra e che, giustamente, non "mostra" più, per seguire il pensiero di Serge Daney che distingue, a partire dalla guerra del Golfo, l'"immagine" dal "visuale" (20)?

Dopo i video degli anni '80 negli Stati Uniti, come quelli del collettivo Gorilla Tapes (Tim Morrison, Gavin Hodge e Jon Downey), che riciclano immagini d'attualità mostrando, per esempio, Thatcher e Reagan nell'esercizio del loro potere e mutandole in scherno o mescolando queste immagini con altre su un ritmo rap (*Death Valley Days*, 1984, e *Lo Pay No Way*, 1986), alcuni artisti si pongono la questione di chi mostra, chi è l'autore delle immagini e ciò che è possibile vedere o non vedere. Harun Farocki è tra questi: egli opera sulle immagini un reale lavoro di attenta osservazione e di decostruzione (presentazione, comparazione, riquadratura, disinquadratura), in tal maniera che la verità dell'immagine – e non di ciò che essa rappresenta, che è una questione ben più che parallela – affiori alla coscienza di colui che guarda, e che questi, progressivamente, affili l'acutezza del proprio sguardo, vedendo alla fine più di quanto avrebbe visto all'inizio. Interessandosi ai film industriali, alle immagini di informazione televisiva, ai film di propaganda, Harun Farocki stana i legami tra l'industria e la guerra o il colonialismo, il potere e la sorveglianza, il potere e le sue immagini. Mettendo in opera un pensiero marxista, fa affidamento sull'immagine e sull'interrogazione che in essa è veicolata per dedurre dei fatti verificabili sulla sua superficie; le immagini non servono a dimostrare: esse stesse rivelano il loro contenuto ideologico, che è sufficiente voler vedere.

Egli realizza *Images du monde, inscription de la guerre* nel 1988, lettura delle immagini prese dagli Alleati nel 1944 per individuare un sito industriale. Queste immagini avevano in effetti individuato le installazioni del campo di Auschwitz, ma all'epoca nessuno lo riconobbe come tale, perché lo scopo della missione non era quello e perché, con la mancanza del nome, mancò anche la ri-conoscibilità. Solo molto più tardi, nel 1977, dopo il confronto con le testimonianze dei sopravvissuti e le fotografie prese dai guardiani del campo, dei ricercatori constatarono che tutto era già noto. Farocki mette in relazione tutte queste immagini e, da questa relazione, talvolta emerge la deflagrazione del senso. In collaborazione con Andrei Ujică, nel 1992 egli realizza *Videogrammes d'une révolution*, partendo da un insieme di documenti (immagini ufficiali non utilizzate dalla televisione, immagini d'amatore) ripresi in occasione della rivoluzione rumena. Da questo lavoro da detective appare come il potere sia stato progressivamente conquistato da un gruppo di attori con un totale controllo sulle immagini e i loro effetti, al punto da creare una realtà da cui questi attori traggono profitto. La conquista del potere si effettua sia con le armi sia con il controllo dell'immagine (questo, d'altra parte, spiega perché gli organismi mediatici siano i primi a essere confiscati nei colpi di Stato di qualunque natura).

Ich glaubte Gefangene zu sehen (2000) ricicla immagini di sorveglianza di una prigione modello californiana, che si rivela essere un luogo di insicurezza totale per i detenuti, non perché la violenza interna faccia sì che essi possano uccidersi tra loro, ma perché rischiano di essere uccisi dal dispositivo e dalle mani che vi si muovono dietro, quelle stesse che li sorvegliano. La performance di un dispositivo di tecnologia di punta rivela la sua funzione stritolante e perfettamente brutale.

Il lavoro di Harun Farocki è modesto, lavoro da formica ma lavoro politico che tenta, finalmente, di ridare legittimità all'immagine, concepita non più come unica, totale e detentrica di verità ma come multipla, frammentaria e fragile, che non può acquisire validità se non al prezzo del suo attrito con altre immagini, della sua comparazione e del suo dialogo con ogni sorta di altre immagini. Contro il pericolo della cattiva fede (21), che più o meno si nasconde sempre dietro l'esercizio critico contro i media, alcuni artisti hanno scelto di passare all'azione e di provocare il reale nelle forme che sono "passibili" di informazioni mediatiche. Gianni Motti rivendica la responsabilità dei fenomeni naturali come eclissi di luna o di sole, terremoti, o incidenti come l'esplosione della navetta *Challenger*, si infiltra nelle organizzazioni ufficiali senza essere invitato, prende il posto di un delegato assente e fa proposizioni all'ONU, oppure piazza cartelli con scritto "Ciao mamma" sugli spalti di uno stadio durante una partita di football trasmessa dalla televisione.

Egli agisce secondo una nota tattica d'intervento rapido, prima che "il nemico" abbia il tempo di reagire, così che l'evento sia ripreso e trasmesso sui media che si sono affrettati a registrarlo.

Posizionate tra la gag e un gioco più politico con i media e la loro messa in scena dell'informazione, le azioni di Gianni Motti restano al di fuori delle logiche artistiche correntemente ammesse; l'artista "scivola all'interno dello spettacolo" (22) con energia e impegno, "paga" di persona ma non interviene a livello della rappresentazione

pubblica delle proprie azioni: è il sistema mediatico che fa il resto. L'artista non ha più bisogno, in questo progetto, di fabbricare la propria immagine; al contrario, questa è la concretizzazione del suo progetto, che consiste nel "produrre" l'informazione. Non si tratta più, ormai, di lavorare contro i media – visto che il muro è troppo alto e l'impresa "idiota" – ma di aggirare il muro per ribaltarne la visibilità e l'angolo d'approccio.

François Nouguiès (Francia, 1969) interviene in strada per scovarvi i riflessi, generati dalle rappresentazioni mediatiche, che può avere la gente di fronte a una situazione eccezionale. La sua installazione a tre monitor sincronizzati, *Tie An Men Bus 69* (1998), è l'osservazione di una performance: una persona, munita di camera video e posta di fronte a un autobus parigino, il 69, ne impedisce la partenza, mentre un'altra persona riprende dall'interno del bus e una terza registra dal marciapiede di fronte.

Ciò che trapela dalle immagini è che la gente adotta atteggiamenti molto affettati che rivelano come la loro condotta sia influenzata più dagli stereotipi che non dalle reazioni che ci si potrebbe attendere di fronte a un attentato così ridicolo: mettono la mano davanti alla telecamera, si nascondono negli abiti, protestano e si adombrano. Allora, delle due l'una: o l'attentato non è beffardo e il diritto all'immagine fa veramente parte dei diritti rivendicati dalla gente della strada; oppure il reale offre l'occasione di vivere un evento come quelli che si vedono alla televisione e, in questo caso, ognuno entra nel personaggio che meglio conviene alla situazione.

Il titolo del pezzo sembra un po' eccessivo in rapporto all'azione intrapresa, ma si riferisce soprattutto a un'immagine che ha valore per la realtà che rappresenta. L'immagine dello studente cinese che si pone, solo, di fronte al blindato delle forze armate sulla piazza Tienanmen simboleggia una "certa" realtà, molto potente, della Cina comunista della fine del XX secolo. François Nouguiès mostra semplicemente come la gente della strada abbia adattato e digerito modelli di condotta distillati dai media. Che paradosso essere infastiditi da un giovane che ferma un autobus riprendendolo quando, nel perimetro urbano in cui si situa la scena, le camere di sorveglianza compiono il loro lavoro in silenzio e nessuno se ne adombra!

Perché, come dice Michel Foucault, la questione è anche che: "La nostra società non è quella dello spettacolo, ma della sorveglianza; sotto la superficie delle immagini si investono i corpi in profondità [...]. L'individuo è accuratamente fabbricato [...]. Noi non siamo né sugli spalti né in scena, ma nella macchina panottica (23), investiti dai suoi effetti di potere che riconduciamo a noi stessi poiché ne siamo un ingranaggio" (24).

Il video è uno strumento che è stato strumentalizzato prestissimo a fini di controllo automatizzato in tempo reale, ciò che nessuna macchina era riuscita a fare prima.

Controllo e panoptismo: la macchina della visione

Foucault ha fatto delle ricerche su Bentham, nel suo studio sulle società disciplinari, assumendolo come paradigma per l'analisi delle società mediatiche e tecnologiche contemporanee, e conseguentemente dei dispositivi artistici basati sulla visibilità, il voyeurismo e l'immagine in diretta.

Prima di ricordare i principali assunti di questo pensiero, conviene individuare tutto ciò che oscilla tra spettacolo e sorveglianza, come è il caso di un video assai recente di Beat Streuli, *Allen Street, New York, 24th, 5*, realizzato nel 1994. Un video come un appunto di lavoro, un'esperienza: Beat Streuli punta la telecamera su una porzione di marciapiede, ripresa a piombo, e lascia girare per 45 minuti. Tutto nel titolo del video fa riferimento ai dati di una telecamera di sorveglianza di un luogo pubblico: un indirizzo e una data. L'immagine lo conferma: la ripresa a piombo, che permette una visione in pianta della situazione; l'assenza di montaggio, che organizzerebbe il senso attraverso una scrittura specifica dell'immagine; e l'assenza di scelta nell'insieme di ciò che è ripreso nei 45 minuti. La telecamera inquadra semplicemente uno spazio, non troppo largo, in modo che ci si possa rendere conto dell'insieme della situazione, non troppo stretto, in modo che il dettaglio non abbia troppa importanza in rapporto alla penuria delle apparizioni. Che cosa si vede? Ragazzi in procinto di giocare a pallone, a palla a mano o a basket, che ignorano di essere ripresi. I corpi, mobili, attraversano l'inquadratura, spesso vuota: talvolta uno dei giocatori vi si arresta un poco più a lungo, qualche volta raggiunto da un altro, secondo il ritmo di un gioco incomprensibile per lo spettatore, che non vede molto.

Per contro, ciò che vede prende corpo poco a poco: sono le posture dei corpi in movimento, della corpulenza e dei sessi diversi, vestiti con abiti "urbani" caratteristici dei teenager dell'epoca; i gesti che si fanno gli uni con gli altri (un contatto della mano, delle spalle), i gesti di ciascuno sul proprio corpo (sollevare la T-shirt per rinfrescarsi, passarsi la mano nei capelli); un'automobile passa lungo il marciapiede o un pedone.

Nessuna violenza e nessun conflitto in questo lasso di tempo. In effetti l'inquadratura capta momenti di assenza dei corpi a se stessi, momenti di grazia in cui un concatenamento è particolarmente riuscito, uno sguardo scambiato di sfuggita tra due giocatori, breve: tutto ciò che sfugge al compimento di un'attività di gruppo e che, ciò nondimeno, è rivelatore di una sensualità e di una fluidità dei corpi adolescenti, della libertà del gioco, dell'implicazione di un luogo, del multiculturalismo della strada, del volto di una generazione. È nella durata dell'osservazione, se vi si vuole prestare attenzione, che questi sottili dettagli si svelano. Ed è allora, esattamente nella giuntura tra lo spettacolo e la sorveglianza, che il lavoro si pone e che pone il proprio osservatore nella stessa posizione: lo spettacolo costituito dalla strada (il reale), i flussi di scambi tra gli esseri che essa produce, e la sorveglianza che assicura il godimento di uno spettacolo senza controcampo. Tra distrazione e attenzione, lo spettatore si proietta a momenti nella propria esperienza della strada, esperienza nella quale il corpo e lo sguardo sono continuamente sollecitati e dove, spesso, la coscienza di sé e del proprio corpo è più forte. Spazio pubblico nel quale i segni d'intimità si distillano più di quanto non si pensi. Quasi nulla da riprendere, nessuno per riprendere: "essa" riprende da sola e, pur tuttavia, qualcosa succede nell'inquadratura. Chi guarda? L'arte aggira la domanda e attribuisce uno sguardo alle sue immagini di sorveglianza; ma che ne è dell'utilizzazione della videosorveglianza nella società civile? E di quale strumento più antico essa è tributaria? Michel Foucault, legato alla storia politica dei corpi, studia in *Surveiller et punir* i processi che hanno fondato il soggetto moderno nel corso della rivoluzione industriale e nel quadro di una società disciplinare. Questa, dovendo gestire masse di soggetti, ha dovuto inventare sistemi per controllarle facendo rispettare i nuovi diritti dell'uomo: ha immaginato la prigione. Il Panopticon, inventato dal giurista inglese Jeremy Bentham alla fine del XVIII secolo, è un modello architettonico e sociale di sorveglianza attraverso visibilità diretta, che giunge alla possibilità di autocontrollo diretto degli "oggetti di sorveglianza".

Ed ecco il principio come lo descrive Michel Foucault: "Alla periferia un edificio ad anello; al centro una torre; questa è percorsa da larghe finestre che aprono sulla superficie interna dell'anello; l'edificio periferico è diviso in celle, ciascuna delle quali si sviluppa su tutto lo spessore dell'edificio; esse hanno due finestre, una verso l'interno, in corrispondenza delle finestre della torre; l'altra, rivolta verso l'esterno, permette alla luce di attraversare la cella da parte a parte. È sufficiente, quindi, mettere un sorvegliante nella torre centrale e in ogni cella rinchiudervi un folle, un malato, un condannato, un operaio o uno studente. Per effetto del controllo, stagliandosi esattamente nella luce, dalla torre si possono cogliere le piccole silhouette assoggettate nelle celle della periferia. [...] La visibilità è una trappola" (25).

Ogni prigioniero è così osservato in un solo colpo d'occhio; ma l'importanza del dispositivo è che il prigioniero, sapendo di poter essere visto in permanenza, assicura il funzionamento del potere senza che nessuno debba assumersi questo compito. Così il potere diviene indipendente dal soggetto che lo esercita.

In questo regime di visibilità legata al potere, "il panottico è una macchina per dissociare la coppia vedere-essere visti: nell'anello periferico si è completamente visti, senza mai vedere; nella torre centrale si vede tutto, senza essere mai visti". Il Panopticon è una vera macchina per vedere, controllare, sperimentare e condurre ricerche sugli oggetti dell'osservazione che sono i soggetti rinchiusi. Questo desiderio di visione totale, panottica, circolare, tolto dall'ambito della camera oscura, si manifesta nella stessa epoca, ma in una prospettiva spettacolare ed estetica, nell'invenzione dei "panorama": immagini a 360 gradi che possono essere contemplate da una piattaforma centrale, alla quale si accede dal basso per avere la sorpresa della luce uscendo dal buio, e che rappresentano vasti paesaggi. Numerosi artisti hanno mutuato questo modello di visibilità, più per esplorare la relazione del corpo alla visione che non con uno scopo di controllo.

Per esempio Martijn Veldhoen (Olanda, 1962) propone, nella sua installazione interattiva *Dislocation* (1988), un movimento panoramico su un paesaggio desertico che raccorda virtualmente il centro città, i sobborghi e quindi la

campagna, e permette al visitatore di disturbare lo sviluppo del panorama attivando la sovrapposizione di frammenti di immagini popolate di persone, automobili e animali. Lo sguardo dell'osservatore è così assistito e diversificato, senza che egli debba spostarsi concretamente. Tacita Dean (Gran Bretagna) rende omaggio a queste macchine per viaggiare in un film, *Sound Mirrors*, che ha realizzato nel 1999 nel ristorante panoramico rotante della torre della televisione di Berlino; questo ristorante realizza un giro completo in mezz'ora. In questo caso, il dispositivo cinematografico si lega con quello del *moving panorama* all'americana, quello che dà l'impressione di muoversi di fronte a sé: l'illusione sostiene un viaggio immobile che l'artista declina nel suo film. Victor Burgin analogamente cita il panorama in un video proiettato, *Nietzsche's Paris* (2000), nel quale una foto-video-panoramica sul sito della Grande Biblioteca di Francia a Parigi (vedi capitolo 8). L'ideologia della visibilità assoluta, concretizzata nelle ampie prospettive create nel tessuto urbano delle grandi capitali alla fine del XIX secolo – a cominciare da Parigi, dove furono intraprese dal prefetto Haussmann dopo le rivolte della Comune – ha alimentato l'immaginario cinematografico di Fritz Lang; egli anticipa i sistemi di telesorveglianza, che in seguito diverranno moneta corrente, nella sua serie dei Mabuse. Ed effettivamente la televisione ha fatto la sua comparsa e ha così sostituito i sistemi di visibilità diretta, dando voce a ciò che Gilles Deleuze (26), dopo Burroughs, chiama le "società di controllo", che ormai "non passeranno più attraverso i luoghi di detenzione", contrariamente alle società disciplinari analizzate da Foucault. Del "controllo continuo" caro alle nostre università, al braccialetto o collana elettronica portati dai prigionieri "liberati", già utilizzati negli Stati Uniti e in Europa, gli usi del controllo non mancano in campo sociale. Le immagini di sorveglianza, poco a poco, hanno eguagliato la massa delle immagini prodotte dalle società contemporanee e hanno integrato i paesaggi urbani come i nostri immaginari, facendo ormai parte dei dati del reale. Il paradigma della sorveglianza è all'origine del video a circuito chiuso e della ritrasmissione in diretta. Questo è stato anticipato dalle grandi esperienze cinematografiche di Michael Snow come *La Région Centrale* (1970–1971), che darà luogo all'installazione *De La* (1969–1972). Essa consiste nell'attivare, in uno spazio urbano chiuso (galleria), "la macchina della visione" in tutte le direzioni che erano servite a filmare il grande nord canadese; questa volta essa è equipaggiata con una telecamera video, i cui quattro monitor diffondono le immagini registrate in diretta: così "ciò che viene esibito è, dunque, la simultaneità della genesi delle immagini e le immagini stesse" (27). Nello stesso spirito, Woody e Steina Vasulka realizzano, a partire dalla fine degli anni Settanta, un programma *Machine Vision*, composto di installazioni basate sulla visione e il panoptismo.

All Vision I è un dispositivo a due telecamere dirette verso una sfera specchio, sulla quale si riflettono tutti gli oggetti luminosi dell'ambiente; la sfera gira su un asse che scandaglia lo spazio. Lo spettatore non può cogliere la propria immagine, videografata e trasmessa su due monitor, se non deformata dall'apparecchiatura e diffratta nello spazio. Questi lavori fanno parte delle iniziali ricerche sul dispositivo e sui meccanismi della visione.

In seguito, da una parte gli artisti esplorano le immagini prodotte dalle apparecchiature di sorveglianza e ne rivelano sia le dimensioni immaginarie (narrative, di fiction), sia le dimensioni politiche; e, d'altra parte, talvolta simultaneamente, utilizzano il dispositivo di sorveglianza in installazioni, confermando così l'analisi di Philippe Dubois secondo cui "installazione e video di sorveglianza sono puri dispositivi, macchinazioni liberate da ogni preoccupazione relativa all'immagine [che sarebbe specificatamente video]; macchinazioni vuote o virtuali, senza altro soggetto o oggetto che la loro attesa; macchinazioni basate sulla doppia paranoia dello sguardo demoltiplicato e della regia centralizzatrice onnivora, cioè fondata sulla follia dell'identità impossibile" (28).

Tra spettacolo e sorveglianza

Michael Klier (Germania, 1943) realizza nel 1984 un nastro singolare, interamente montato con immagini tratte da telecamere di sorveglianza: *Der Riese (Il gigante)*. Questo nastro, particolarmente lungo (84 minuti, la durata di un lungometraggio cinematografico), è montato e accompagnato da una colonna sonora composta da musiche classiche romantiche tedesche (genere che, bisogna ricordarlo, è all'origine della musica hollywoodiana). La forma delle immagini corrisponde al dispositivo tecnico delle telecamere di sorveglianza: inquadrature fisse, panoramiche con angoli limitati, riprese a piombo, effetti di zoom e movimenti di macchina molto meccanici, bianco e nero,

grandangolo... tratti distintivi divenuti luoghi comuni dell'immagine di sorveglianza. I luoghi ripresi sono spazi urbani "generici" – viali, rotonde su assi stradali, aeroporti, ospedali, bordi di lago – ma anche case private, sex shop e una sequenza relativa a immagini elaborate di un ritratto-robot in un commissariato di polizia. In breve, immagini "senza qualità" e arbitrarie come si vedono talvolta nelle cabine di controllo della metropolitana o in altri luoghi pubblici: nulla di cui fare la storia. Ora, giustamente, il riciclo operato da Michael Klier produce sullo spettatore un effetto particolarmente sorprendente: nello scorrere delle immagini senza stile, lo sguardo cerca, con un'attenzione tagliente, il più piccolo elemento che potrebbe dare senso o far nascere un inizio di storia, sorgere dal flusso indiscernibile, innescare un movimento. Ed è effettivamente ciò che succede: una persona è isolata per un momento sul marciapiede, la seguiamo con gli occhi e crediamo di riconoscerla nell'inquadratura successiva nella silhouette di un altro dalla camminata simile; quindi un'inquadratura d'insieme situa l'azione, un silenzio insinua un sospetto, una frase musicale di Mahler porta con emozione il racconto un po' più lontano, e così via. Il montaggio e la colonna sonora sono stati sufficienti a creare un racconto, a drammatizzarlo e a produrre l'adesione e l'identificazione dello spettatore come in ogni spettacolo cinematografico. In effetti tutta la sintassi cinematografica è rappresentata: i rapporti di scala delle inquadrature, gli assi e gli angoli delle riprese, il suono che carica le immagini di tipo documentario di un potenziale di fiction e di lirismo. Una storia senza sceneggiatura, nella quale lo straordinario può scaturire in ogni istante a partire dall'ordinario della vita quotidiana. L'immagine di sorveglianza, perdendo la sua funzione coercitiva e voyeurista, lascia affiorare una poetica dell'ordinario dalla quale l'emozione non è assente, poiché lo spettatore si proietta nell'osservazione dell'altro come se fosse se stesso. Questa esperienza è sintomatica dello slittamento e della confusione che si creano tra la sorveglianza e lo spettacolo (quello della televisione, nella circostanza). Il progetto estetico di Michael Klier tende a mostrare, come dice egli stesso, che "anche lo sguardo è sotto sorveglianza", che "oggi lo sguardo non ha più accesso al mistero, al silenzio". Egli lo fa per riciclaggio cinematografico (29) di immagini-ritagli della cultura della sorveglianza in *Der Riese*, e lo fa soprattutto in un altro nastro che realizza nel 1986, *Hotel Tapes*, fiction recitata da attori ma girata con telecamere di sorveglianza.

Questo ribaltamento di situazione gli fa dire che "a differenza di *Géant*, *Hotel Tapes* è fatto contro le persone, contro gli spettatori" (30). Lo sguardo non è più innocente (se mai lo è stato), e ogni racconto è visto attraverso un filtro, ed esso stesso è sorvegliato. Allo stesso modo, è sul filo teso tra vedere e non vedere, e nell'estetica del non-evento o della non-informazione che si situano un video di Renaud Auguste-Dormeuil (Francia, 1968), *Surveillance d'un voisin d'en dessous* (1996), e un'installazione di Ann-Sofi Sidén (Svezia, 1969), *Who Told the Chamber Maid?* (1998). Il dispositivo del primo consiste nel muovere una telecamera video davanti alle finestre dell'appartamento posto al di sotto di quello dove si trova l'artista. Questa apparecchiatura artigianale e mal controllata ha permesso di realizzare 80 minuti di immagini che mostrano più il dettaglio delle crepe nel muro o la ruggine delle grondaie che le scene licenziose che l'immaginario del cinema ha così bene saputo rappresentare. Finestre chiuse, cucine vuote senza troppa visibilità, qualche volta una silhouette: in breve, una disillusione proporzionale alla potenza della pulsione visiva all'opera nel voyeurismo. E una lezione: osservare i propri vicini richiede una logistica sofisticata che non può che essere appannaggio di persone clinicamente ossessionate da questo progetto, se no "circolare, non c'è niente da vedere". Per contro, è alle istituzioni e a una sorveglianza economica e autoritaria che Renaud Auguste-Dormeuil si rivolge quando reclama il suo diritto all'immagine alle banche equipaggiate di videosorveglianza posta al di sopra dei distributori di denaro (cioè ancora nello spazio pubblico), o quando realizza il piano dei punti di videosorveglianza sul percorso di una manifestazione. Ann-Sofi Sidén rimette in scena questo "classico" dell'oggetto di sorveglianza elettronica che è l'hotel dopo Fritz Lang. In *Who Told the Chamber Maid?* ella dispone dei monitor di sorveglianza in un insieme di scaffalature utilizzate per accogliere oggetti e forniture di servizio per un hotel (asciugamani, carta igienica, ecc.). Le immagini, benché preregistrate in un hotel lussemburghese, rimandano chiaramente la questione dal voyeurismo allo spettacolo che scava nelle immagini, senza neppure trovarvi occasione di godimento particolare: il personale dell'hotel al lavoro, incontri d'affari, clienti che attendono occupati in attività diverse, qualche aggancio sessuale ma senza manifestazioni di un'intimità

veramente conturbante. La rappresentazione si ferma sulla soglia del pudore. La cameriera, assumendo il ruolo di macchina-sorvegliante, serve da personaggio transizionale che fa di questo dispositivo una fiction. Così, sollevato dalla responsabilità dello sguardo voyeuristico e della colpa che questo genera, lo spettatore non è separato dalla possibilità di agire. Il fatto di vedere non lo ha reso impotente (pietrificato come la moglie di Lot trasformata in statua di sale perché aveva trasgredito al divieto di guardare), e può così mantenere il suo *self control*. Ben generalizzate sia nella società civile sia nelle istituzioni e negli organi di difesa, nei settori pubblici e nei settori privati, in un modo o nell'altro le apparecchiature e le immagini di sorveglianza attraversano una gran parte delle rappresentazioni contemporanee. Dal Buddha di Nam June Paik nel 1974 (*Buddha TV*) – che sorveglia la propria immagine elettronica, a meno che non sia il contrario, l'immagine che sorveglia il proprio modello ("ora gli oggetti mi percepiscono", dice Paul Klee) – alle prostitute di Marie-José Burki che dalle loro vetrine osservano il cliente della strada o lo spettatore nella galleria, e di ritorno sono sorvegliate da questi stessi nelle proiezioni *Exposure: Down I-III* (1997). Julia Scher (Stati Uniti, 1954) elabora installazioni talvolta particolarmente audaci nella loro elaborazione del voyeurismo, nelle quali mette in evidenza il fascino che i dispositivi di sorveglianza e di controllo esercitano sugli individui e il loro potere rassicurante. Viviamo in un mondo sovraesposto e ogni tentativo di sfuggire alla sorveglianza di una telecamera – gioco al quale Jacques Lizène si applicava ancora nel 1974 – è destinato al fallimento. I luoghi di trasferimento e i passaggi di frontiera sono equipaggiati con diaframmi, con porte scorrevoli che si aprono e si chiudono sui candidati al passaggio, come i flash delle macchinette automatiche per fotografie.

Arrivals and Transferring Passengers FfM Airport (1998) di Sean Snyder consiste semplicemente nel riprendere, come potrebbe fare una telecamera di sorveglianza, le persone che attraversano la porta scorrevole che le fa passare dalla zona internazionale al territorio nazionale dove si trova l'aeroporto sul quale i loro aerei hanno appena atterrato. Niente e nessuno può fare un movimento senza lasciare una traccia che potrà, se necessario, essere sfruttata ulteriormente. Senza essere paranoici come Fritz Lang, che consegnava fatti e gesta ai block-notes per lasciare tracce delle sue attività "nel caso che", avremo poche possibilità di passare inosservati e di non lasciare alcuna impronta delle nostre opere e dei nostri gesti nelle società altamente tecnologiche nelle quali evolviamo. Sorveglianza, delirio di vedere tutto, "chiasma del visibile: potenza del vedere e passività dell'esser visto" (31), secondo Louis Marin. In modo simile, nell'enigmatico dispositivo di Jeff Wall (Canada, 1946) *Eviction Struggle* (1988–1989), che consiste nell'aumentare lo spessore di un cassettone luminoso – che egli ha l'abitudine di utilizzare per presentare le sue fotografie – e di incassarvi, posteriormente a un monumentale paesaggio urbano visto a piombo (più di quattro metri di base), schermi video che inquadrano e diffondono immagini, in dettaglio, di personaggi in movimento in atteggiamento di lotta, colti nella fotografia. Il video, piccola immagine in movimento, ripetendo ossessivamente gli stessi gesti di baruffa, al contrario della fotografia dichiara ciò che questa dissimula nell'immobilità delle pose: la coscienza di essere nello spettacolo che l'atto fotografico induce, la totalità (di un vasto paesaggio) che in una certa misura impedisce la visibilità dei corpi e dei loro rapporti. L'apparenza fotografica è contraddetta dalla visibilità insistente dei corpi in movimento. Jeff Wall contrappone i formati, i supporti, le logiche temporali... ogni dispositivo di visibilità scenografica, per farne emergere la natura contraddittoria.

Il mondo sorvegliato

Se talvolta i media sono ancora controllati dal potere istituzionale, sono soprattutto i poteri economici o religiosi che si servono dei media per consolidare la loro potenza e la loro inesauribilità. È il senso dell'installazione di Antoni Muntadas, *The Board Room* (1987), che presenta una sala consiliare, con tavolo da riunione e sedie, contornata dai ritratti di dodici tele-evangelisti americani, di Khomeini e del papa Giovanni Paolo II. Questi leader carismatici hanno conquistato il loro potere grazie alla televisione. In ogni volto, al posto della bocca, un piccolo monitor diffonde azioni, discorsi e altre manovre politico-mediatiche che questi personaggi, talvolta sinistri, hanno compiuto, e li presenta come spot pubblicitari, mettendo spesso in scena un corpo gesticolante e fuori di sé che serve da contrappeso alla posizione ieratica e rassicurante dei ritratti fotografici. Il video gioca il ruolo di rivelatore

di una certa realtà dei personaggi visti nell'azione della loro spettacolarizzazione da parte della televisione, che ribalta la propaganda su se stessa. Il tavolo vuoto al centro acquisisce allora il ruolo metaforico di un luogo d'esercizio di un potere mondiale (?) nelle mani delle star mediatiche e finanziarie dissimulate dietro i capi religiosi e settari. Antoni Muntadas, il cui lavoro consiste nello svelare il modo in cui i discorsi del potere si costituiscono attraverso le loro mediatizzazioni, mutua dal teatro, dalla fotografia e dal video per mostrare la complessità della costruzione dei segni simbolici e metaforici del potere. Il mondo controllato e sorvegliato dalla potenza mediatica: Bill Spinhoven (Olanda, 1956) ne dà una versione "dolce" in *Eye* (1993), sotto le sembianze dell'occhio ciclopico di un *Big Brother* onnivoro, automatizzato e permanente, qui interattivo, che ribalta lo schema osservatore/oggetto guardato, classico del rapporto dell'opera con il suo osservatore. In un monitor posto ad altezza dello sguardo, un occhio in dettaglio ravvicinatissimo, quello dell'artista, fissa il passante e lo segue; a intervalli batte le ciglia per accentuare l'effetto di realtà dello sguardo, ciò nonostante molto macchinoso. Gli oggetti ci guardano e il mondo è sorvegliato.

Klaus Vom Bruch (Germania, 1952), che si occupa della critica dei mass media e dei loro effetti sulla percezione, utilizza mezzi di comunicazione e di rilevazione militari – radar, antenne paraboliche, schermi per la visualizzazione di oggetti in volo, ecc. – nei suoi nastri e nelle sue installazioni, come in *Azimut* (1983) o *Radarraum* (*Radar Space*, 1988), installazione composta da un'antenna rotante equipaggiata con un sensore a ultrasuoni che rileva la presenza dello spettatore e ne diffonde la traccia astratta su monitor posti nello stesso spazio. La rappresentazione dei corpi non passa più attraverso la visibilità ma attraverso il suono, come nell'immagine ecografica utilizzata in medicina: la sorveglianza ha diversificato le sue apparecchiature tecniche. È anche ciò che dimostra il lavoro elettronico di Jordan Crandall (Stati Uniti) che, secondo la formula di Brian Holmes, "si avvale del video dove sono rappresentati visivamente i modi in cui i sistemi militari di dissimulazione e di puntamento divengono capaci di attraversare gli schermi dei nostri veicoli informatici per immischiarli nelle esperienze soggettive della carne e della psiche" (32). Immagini a infrarossi, riprese con teleobiettivi potentissimi, quadrettate e numerate, immagini senza sguardo se non quello della bomba intelligente, immagini satellitari... ma anche immagini riciclate del cinema, mutate dalla rete Internet o messe in scena da Crandall stesso, sono gli ingredienti delle installazioni a geometria variabile di *Drive* (1998–2000), vaste ambientazioni di immagini proiettate nelle quali lo spettatore immerso tenta di esercitare uno sguardo critico. Egli sa che queste rappresentazioni sono prodotte per una parte da "qualcuno o qualcosa d'altro, in lontananza" (33). Il problema è che queste immagini non sorvegliano solo il territorio ma anche i corpi: i corpi intimi, i corpi privati, i corpi presi dalle passioni e produttori di violenza, di sessualità e di potere. Il "complesso corpo-macchina-immagine" di cui parla Crandall, che sa di essere sorvegliato, è l'oggetto di una rappresentazione affascinante – poiché riceve nuove sensazioni, molto contemporanee, dove il corpo, nella carne e nella mente, è preso nell'intreccio delle tecnologie – e di una estrema violenza, visiva e sonora. Il voyeurismo e il malessere che queste rappresentazioni generano sono molto attivi, e non è facile mobilitare gli strumenti per riflettere su questo corpo sotto controllo. Questo tipo di ricerca è egualmente sottogiacente nei lavori di Mat Collishaw (sorveglianza "rettificata", come ha realizzato nella città di Cahors nel 1999) o Doug Aitken (in *Electric Earth*, nel 1999, sono talvolta le cose e gli oggetti che sembrano produrre lo sguardo). I modelli di sorveglianza possono essere altresì ribaltati dagli artisti con lo scopo di creare un mondo immaginato, per l'osservazione attenta di ciò che, in generale, passa inosservato. Nicholas Moulin (Francia, 1970) produce in tal modo un mondo strano e poetico, a partire da un "repertorio iconografico" che imita i dispositivi di sorveglianza delle sonde spaziali e dei robot esplorativi che la NASA può inviare su Marte, ad esempio, o su altri pianeti. Per *Metane* (1999) rielabora, copiando e filtrando da vecchi schermi informatici, immagini riprese in Islanda da un veicolo completamente terrestre, e le trasmette in seguito al rallentatore: buchi, imperfezioni del segnale, livellamento delle asperità producono allora un'estetica che associamo all'immaginario della fantascienza. Il suono sordo sottolinea ancora di più questo effetto. Per *Observe Carto Radio* (OCR) nel 2000 egli parte da immagini in dettaglio di marciapiedi parigini e schizzi d'acqua associati ripresi in macro e infrarosso, che poi passa in negativo e riprende al rallentatore su un piccolo schermo a cristalli liquidi. Tutte le tracce che permettono di identificare il referente sono

accuratamente eliminate, a favore della visione di un reale immaginario e disumanizzato. Si pensi a *La Région Centrale* di Michael Snow o alle prime immagini girate sulla Luna, in queste immagini dove si uniscono l'inizio di un braccio meccanico o il modello di un congegno metallico. Poetica del marciapiede e degli sfrigolii radiofonici: questo lavoro vuole scovare nell'"extrasottile" del reale gli ingredienti per raccontarsi delle storie, forse non migliori di quelle dei media ma che, in ogni caso, permettono di viaggiare mentalmente. Analogamente è a una specie di sorveglianza che, per qualche tempo, si è dedicata Claire Roudenko-Bertin nei suoi pezzi videografici: *Galactotrophusa* nel 1988, *31,02* nel 1990, tra gli altri. Ricercando gli stati di una pre-immagine che passa per "la coscienza dello spessore e dell'interno del piano di rappresentazione", si tratta di incarnare un pensiero, di situarlo nello spazio. Cara all'artista, la metafora chimica – questo luogo di trasformazione delle materie, di colori e di sostanze e dei loro effetti – è all'opera in questo lavoro che utilizza il video, secondo Florence de Méredieu, come una "grande lavandaia delle forme e dei concetti, che raccoglie tutti i sapori e la voluminosità del mondo nel solo piano piatto delle immagini, e che, come un filtro, sgrassa e impoverisce il senso, fa scivolare il pesante dal lato del leggero, del magro, dell'elettronico, del fosforo e del metallo" (34). Le immagini che appaiono sullo schermo sono un insieme di dati, non figurativi, ma che fanno riflettere, che producono spazi nella testa, ripiegamenti e metamorfosi: proposta poetica per un mondo cifrato che bisogna decifrare cambiandone i piani di proiezione. In questi lavori si ritrova il grande silenzio delle cose di cui parla Michel de Certeau e che in generale i media commentano gareggiando, cioè spesso "rumoreggiando". Si pensi al silenzio degli uomini di *Viewer* (1996) di Gary Hill, una resistente risposta a questo disturbo che copre le voci e le parole. Sorvegliano, anch'essi, o in ogni caso vegliano affinché ci sia ancora uno sguardo sull'opera. Perché se questa società ha tanto bisogno di sorvegliare, è sicuramente perché tutto le sfugge.

Il grande gioco

A mo' di conclusione per questa parte riguardante il video degli artisti che si oppongono al potere dei media o che propongono alternative, è necessario riferirsi a tutte le pratiche che si sono situate attorno al gioco e al gioco elettronico, che sia legato all'animazione o ai manga giapponesi, oppure che derivi dalla cultura Internet. I giochi elettronici passano per gli schermi televisivi e citano gli eroi di serie B, i giochi di ruolo, le avventure intra- ed extragalattiche. I media come cultura del divertimento: sono anche i giochi televisivi e i giochi elettronici. Judith Barry (Stati Uniti, 1949), fin dal 1982, rifacendosi alle specificità formali del genere, realizza *Space Invaders*, video di 6 minuti che mette in scena degli invasori tratti dai giochi video e dalle *soap opera*, e pone a distanza queste immagini per osservare il loro impatto sull'osservatore. La forma meccanica dei movimenti di camera di sorveglianza rinvia spesso all'architettura ortogonale delle città e al sistema di coordinate che organizza gli schermi dei giochi elettronici. La struttura dei quartieri, allo stesso modo, induce talvolta lo sguardo meccanico o geometrico con il quale lo spazio è scandito. Jean-Claude Mocik, in *NYC NAC Solo* (1989), fa progredire il suo sguardo sulla città e i suoi edifici (New York) per passi, come su una scala, facendogli compiere traiettorie verticali e orizzontali articolate con brevi arresti per orientare il movimento in un'altra direzione. In tal modo costruisce un ritratto in qualche modo antropometrico della città. Attraverso un modello molto simile, Franck Scurti realizza *Chicago Flipper* nel 1997, simulazione di un gioco di flipper, con la telecamera e il suo zoom ottico nel ruolo della pallina: Chicago nella scala di un gioco da bar e una visione senza sguardo, una corsa cieca che si getta sui muri di una città reale. Lydie Jean-Dit-Panet simula navigazioni in sistemi interattivi e, attraverso il linguaggio informatico, inventa così delle fiction nelle quali unisce elementi autobiografici a eventi dell'attualità ufficiale. A seguito di *Rock My Religion* (1982–1984), dove Dan Graham passava in rassegna i sistemi alienanti e affascinanti (che sono la stessa cosa) che fondano la cultura rock, tra cultura di massa ed economia di mercato, tra lo *star system* e la fusione comunitaria generata dalla "religione" degli Shakers, numerose produzioni contemporanee continuano a cercare interlocutori sul versante dei media e delle loro derive spettacolari. Questo affresco, insieme critico ed empatico, fornisce immagini della bellezza angelica e delle trance isteriche infernali di cui l'adolescenza è

simultaneamente capace. Questa figura ambivalente è spesso ancora citata dagli artisti delle generazioni successive come Doug Aitken, Sam Taylor-Wood e molti altri. Dan Graham ci aveva avvertito: anche lo spettacolo è sorvegliato.

8. Il video fa il proprio cinema

L'Ellipse, 1989, Pierre Huyghe, installazione su tre schermi

Su un lungo schermo incurvato installato in una vasta sala curvilinea del Museo d'Arte Moderna della città di Parigi, sprofondata per l'occasione nella penombra, il visitatore può vedere tre proiezioni di immagini cinematografiche, alternativamente a sinistra, al centro e a destra. In questo movimento, che ricorda il senso di lettura occidentale, si vede a sinistra una sequenza del film *L'amico americano* (1977) di Wim Wenders, incentrato sul personaggio interpretato da Bruno Ganz; al centro un lungo piano-sequenza nel quale un Bruno Ganz "attuale" attraversa il ponte di Grenelle che separa due quartieri di Parigi; quindi, a destra, di nuovo alcune inquadrature de *L'amico americano* che costituiscono il seguito della sequenza vista all'inizio del ciclo a sinistra. Pierre Huyghe ha chiesto a Bruno Ganz di percorrere il tragitto che collegava i due spazi-tempi ricordati da un'ellissi nel film di Wenders, vale a dire all'incirca otto minuti, per coprire le poche centinaia di metri che separano le due rive della Senna e gli edifici nei quali si situano le azioni. Gli ha chiesto di recitare nuovamente nel film, di risolverlo in una certa maniera, questo film che non è il suo ma è quello di una generazione, precisamente quella di Bruno Ganz. Vent'anni più tardi, l'attore realizza ciò che lo spettatore aveva ricostruito mentalmente in questo lasso di tempo interstiziale che è un'ellissi e la cui durata non è mostrata. Questa figura temporale sottintesa, presente in gran parte del cinema narrativo, permette essenzialmente di condensare e di ritmare il racconto. Nel suo progetto Pierre Huyghe non intraprende la ricostruzione dei pezzi mancanti del grande puzzle delle durate perdute del cinema, ma apre una falla – introdotta dalla retorica cinematografica – per far giocare delle temporalità (come il cinema sa fare così bene), questa volta in una realtà di spostamento. Bruno Ganz non è invecchiato con l'artificio del trucco o con la necessità della verosimiglianza diegetica: è invecchiato realmente e ora recita con il suo corpo attuale e con nella mente la memoria del film. Questo "uomo che cammina", che interpreta l'attore nel presente ("How is life? Come va la vita?", come rivolge allo spettatore), è altresì una figura dell'"uomo che pensa", che prende la testa tra le mani per ricordarsi, ricondurre il film a se stesso, raccordare davanti a noi i due tempi separati della storia, le due età della sua vita, e dare a questa crepa lo spessore di una nuova storia, fatta di malinconia e di presenza al mondo amalgamate. Bruno Ganz ha impiegato più di vent'anni per raccordare fisicamente i due momenti che si ha l'abitudine di separare: il passato e il presente, la memoria e l'oblio, la fiction e il documentario, l'immaginario e il reale. Non è più nell'immagine che le cose sono da ricercare ora, ma negli spazi interstiziali, "tra le immagini", come direbbe Bellour dopo Godard, nel frammento e nella citazione. Il cinema, la cui storia, in senso moderno, è forse terminata, non ha proferito la sua ultima parola sugli effetti e sull'impatto che ha potuto e che continua ad avere su un secolo di immaginario e di rappresentazioni, sia come mito sia come modo di pensare. A partire dagli anni Novanta gli artisti, in particolare, si sono assunti il compito di aiutarlo a rivelare tutto ciò che si era architettato a causa o grazie a esso nell'immaginario collettivo e individuale, tutto ciò su cui è fondato anche il loro. Questo accompagnamento, che talvolta prende andamenti vampireschi – l'arte "occupa" il luogo forte del cinema – si tinge, con questo lavoro di Pierre Huyghe, di connivenza e di simpatia. La parte vi è rappresentata tra omaggio e ricerca di senso.

La videografia riflette il cinema

Il cinema ha avuto effetto non solamente nella cultura popolare da cui è originato, ma anche nel campo dell'arte. Abbiamo visto il debito che il video aveva nei confronti del cinema sperimentale; ora è necessario considerare sia la proliferazione delle pratiche artistiche implicate dal cinema, negli anni Novanta in particolare, sia, di rimando, la maniera in cui il campo del cinema è ridinamizzato da queste aperture oblique proposte dagli artisti: "L'arte contemporanea si rivolge al cinema e lo obbliga a posizionarsi" (1). In questa riflessione bisognerà pensare al video come termine generico e generatore di un'estetica e di un modo di pensare in immagini, e ciò al di là del supporto materiale sul quale si gioca. Se "il video pensa ciò che il cinema crea", come dice Philippe Dubois, e se "il video serve per fare degli studi", secondo Jean-Luc Godard, si tratta di vedere più da vicino qual è la vera natura di questa relazione un po' pedagogica e discriminatoria tra cinema e video. Ci sarebbe una pratica dell'immagine senza pensiero e un pensiero dell'immagine senza creazione? Per riprendere l'installazione/proiezione di Pierre Huyghe, ad esempio, si può pensare che l'estratto del film di Wim Wenders sia "utilizzato" da Huyghe per mostrare cos'è un'ellissi, oppure che lo spettatore si lasci manipolare dai codici particolarmente normativi del presunto linguaggio del cinema, o ancora che il cinema di fiction si appoggi su un'economia del tempo. No, ovvero ciò non impegna che una parte minoritaria nella ricezione dello spettatore. Per contro, la presenza di Bruno Ganz, attore feticcio di un certo cinema (viaggio, erranza, *road movie*, Germania resistente al ritorno all'ordine economico del dopoguerra), accentua il ruolo di stimolatore e di traghettatore grazie all'affetto – o alla funzione affettiva che incarna – per far prendere coscienza della durata, in un modo sia percettivo (il raccolto) sia fondamentalmente astratto (il concetto). Ci troviamo così al cuore dell'immagine-tempo come l'ha definita Gilles Deleuze: "Anziché il tempo sia il numero o la misura del movimento, cioè una rappresentazione indiretta, il movimento non è altro che la conseguenza di una presentazione diretta del tempo: anche da ciò un falso movimento, un falso ricordo" (2). Così Pierre Huyghe prolunga il lavoro e la riflessione sul tempo che il film di Wenders metteva al centro del suo dispositivo. Realizzando questo piano-sequenza che identifica il concetto con l'immagine, l'artista ricarica il film di una nuova falda di temporalità che rende egualmente tangibile il fatto che il cinema (un certo cinema, il cinema di ciascuno o il cinema dominante) agisca su di noi come un ricordo che il presente attualizza. Come Pierre Huyghe, numerosi artisti sono andati a cercare dei film e li hanno sottoposti a trattamenti diversi che vanno dal remake al ribaltamento, dall'appropriazione alla decostruzione metodica, dalla critica dei modi di manipolazione dello spettatore alla fascinazione che il loro universo esercita sugli spettatori stessi. L'accesso al montaggio facilitato dalle macchine "per il grande pubblico" e l'uso generalizzato del videoregistratore sono collegati al rapporto che lo spettatore può avere con il film e con la familiarità che egli intrattiene con alcuni tipi d'immagine. Le forme di ripetizione, ritorno indietro, rallentamento e accelerazione – e le loro conseguenze espressive sulle tessiture della superficie – sono divenute quasi proprietà dell'immagine moderna in movimento, mentre sono generate da questa categoria estetica evocata da qualcosa che va oltre il semplice "videografico". Di conseguenza, lo stesso cinema commerciale ha integrato queste forme estetiche nei suoi strumenti, a cominciare dalle telecamere e dagli strumenti digitali. Gli eredi di questa stessa estetica sono legati a tutto ciò che concerne gli effetti plastici integrati alle scelte tecniche delle riprese, la cui facile manipolazione permette un approccio particolarmente flessibile dei "motivi" da riprendere. Possiamo così parlare di effetti video a proposito del cinema, come si è potuto parlare dell'effetto cinema a proposito delle produzioni artistiche in video. Il cinema contemporaneo – da Philippe Grandrieux e Wong Kar-Wai fino a *Matrix* – ha ingurgitato e digerito l'estetica videografica elaborata dagli artisti, negli studi notturni della televisione o negli atelier, con mezzi artigianali, e ne ha fatto anche un tema economico. Analogamente, il video riflette sul cinema proiettandolo, in tutti i sensi del termine, su supporti multipli e vari. La proiezione e il dispositivo cinematografico in sé sono anche sottoposti a esposizioni talvolta molto complesse, e lo sviluppo del racconto ne è o più arricchito o più corrotto. L'impatto visivo delle proiezioni, associato a una mobilità del corpo, induce lo sguardo e la percezione, e favorisce l'implicazione riflessiva e immaginaria dello spettatore. I cineasti sperimentali avevano molto presto iniziato a compiere un lavoro di ribaltamento o di riciclaggio degli scarti del cinema commerciale. Joseph Cornell, per esempio, realizza nel 1930 dei film creati con riprese di vecchi film

hollywoodiani, di film documentari o erotici "maliziosi" della stessa epoca. Con questi procede come per i suoi collage o le sue scatole: assembla e incolla elementi cinematografici disparati, rimonta cambiando l'ordine delle inquadrature originali, o segue il filo conduttore di un'attrice, come in *Rose Hobart* (1937), per ottenere un montaggio che trasforma un film coloniale stereotipato come *East of Borneo* di George Melford in un film surrealista dalle forti connotazioni erotiche. Questo metodo di lavoro, che Yann Beauvais ha designato con il termine *found footage* (riprese trovate), l'equivalente del *ready-made* per ciò che concerne l'oggetto, è stato adottato da numerosi cineasti sperimentali degli anni Sessanta e Settanta e dà luogo a film di recupero riciclati, ribaltati nel loro senso, materialmente manipolati, ecc. Questo lavoro del cinema su se stesso è dunque esistito, anche se in modo molto marginale, e sono piuttosto gli artisti figurativi, appassionati fin dall'inizio da questa tecnica, dalla sua struttura e dalle sue possibilità artistiche, ad aver esplorato le forme del cinema dominante, ribaltandole e destrutturandole formalmente. Gli artisti degli anni Novanta proseguono la decostruzione dei codici cinematografici ma in modo più controllato e meno soggettivo: precisamente è il cinema "industriale" di fiction e i suoi dispositivi spettacolari che li interessano, e non soltanto le qualità strutturali del dispositivo cinematografico. I loro lavori sono pensati sotto forma di installazioni nelle quali sono integrate una o più proiezioni; esse indagano le modalità del racconto e della sua ricezione. Le grandi proiezioni videografiche, isolate o multiple, fanno furore negli ambienti dell'arte contemporanea – allo stesso modo in cui l'oggetto aveva potuto focalizzare l'interesse degli artisti e delle istituzioni negli anni Sessanta – come citazioni di una memoria e di un immaginario cinematografico banalizzati. Il video, arte elitaria e artigianale, interroga il cinema, media di massa e industriale. I budget della produzione artistica restano molto inferiori a quelli delle produzioni industriali del cinema, con qualche eccezione. Esso interroga questo cinema come grande genere ma compiuto, che testimonia di un mondo ancora rappresentabile ma al prezzo di diradamenti, di falsificazioni e di accorciamenti (ellissi) idealistici. Un mondo di grandi narrazioni che non è più il nostro perché, come dice Deleuze: "Il fatto moderno è che noi non crediamo più in questo mondo. Non crediamo neanche più agli eventi che ci succedono – l'amore, la morte – come se non ci riguardassero che a metà. Non siamo noi che facciamo del cinema: è il mondo che ci appare come un brutto film" (3). Quali siano le ragioni che hanno prodotto questo brutto film, il mondo in quanto totalità è diventato sempre più difficile da rappresentare, ed è soltanto nella manifestazione delle sue immagini che possono essere approssimati alcuni elementi delle sue realtà. È un po' in questa condizione di spirito che Jean-Luc Godard elabora un singolare lavoro sul cinema.

Le *Histoire(s) du cinéma* in video

Le *Histoire(s) du cinéma* di Jean-Luc Godard sono esposte nel quadro dell'allestimento delle collezioni permanenti al Museo d'Arte Moderna di Parigi dal 2001; così, come altre opere video, esse sono praticamente integrate alle produzioni che fanno capo alle arti figurative ma, allo stesso tempo, sono proiettate in una sala oscura alla maniera di un film classico. Il posto destinato ad accogliere questo cinema (Jean-Luc Godard è autore cinematografico) è sintomatico di un cambiamento di atteggiamento e di posizionamento dei due lati dei campi "disciplinari": il cinema si espone e l'arte accoglie le immagini del cinema quando sono uscite dalla propria economia, cioè dal loro sfruttamento commerciale nei circuiti delle sale ad hoc. Tutta l'opera di Jean-Luc Godard è una lunga e paziente indagine sul cinema, considerato dal punto di vista della sua ontologia o della sua impurità e dei suoi particolarismi. Il cinema di Godard si spiega come un pensiero in immagini e un'immagine del pensiero, per utilizzare un ribaltamento dialettico di cui egli ha consuetudine. Dal travelling (carrellata), che è una faccenda di morale, all'immagine giusta che è giusto un'immagine, Godard unisce il linguaggio all'immagine in un rapporto non gerarchico ma espressivo, che trascende le convenzioni del genere. A cominciare dalla convenzione dei supporti: già utilizzato nelle sue esperienze televisive e militanti degli anni Settanta, il video è di nuovo lo strumento scelto da Godard per realizzare le sue *Histoire(s) du cinéma* dal 1988 al 1998.

In circa cinque ore e otto capitoli, egli "miscela" immagini di film con immagini di testo, talvolta con immagini di se stesso mutate dal suo autoritratto *JLG par JLG*. "Tutte queste storie che ora sono mie, come dirle, mostrarle forse", suggerisce a un certo punto la voce di Godard quando egli si confida, in particolare, in modo narcisistico, sul suo "caro soggetto". Egli le mostra nello scambio particolare – da particella a particella – del suono, della voce e dell'immagine cine-videografica. Tutto il vocabolario della sintassi videografica è presente in questo progetto: sovrimpressioni, innesti, sottofondi d'immagine, ripetizioni, materia pixellata... e Godard cura direttamente il materiale di base cinematografico come dei *found footage* della memoria. Arte della citazione, arte un po' necrofila e nostalgica, che fa della morte del cinema il suo emblema e la sua ragione; arte del conciliare i resti con il linguaggio rutilante e controllato del "videografico". Avvicinamento, comparazione, choc e associazione di figure e di idee, di segni e di stili: tante manipolazioni cui la retorica "godardiana" è avvezza e che, in questo caso, sostengono il progetto ambizioso di confrontare una Storia con un'altra storia, quella della soggettività.

Si ha l'impressione, qualunque sia il momento in cui si entra nel film – e quando ci si entra non importa, poiché è esposto (in ciò un film esposto rompe radicalmente con la specificità del tempo misurato e finito della finzione cinematografica) – di penetrare nella memoria del cervello centrale dell'autore e di vedere il lavoro cerebrale effettuarsi sotto i nostri occhi. Si viene proiettati in un dispositivo e non in una storia; si entra in una "fabbrica della storia" più che nella storia prodotta in e da questa fabbrica.

Montaggio rapido e decelerazione dell'immagine sono i due movimenti contrari che permettono di percepire gli accostamenti, le contiguità e gli choc che si producono nell'interstizio tra due immagini. Perché è meglio parlare di immagini piuttosto che di inquadrature, in quanto quelle miscelate, sovrapposte, confuse non hanno più niente a che vedere con questa unità semantica che è l'inquadratura cinematografica. Questo dispositivo agisce in sé come il video fa con le immagini del cinema: si prendono delle immagini, si fanno delle connessioni, si riconoscono e ci si sofferma fintanto che il flusso continua; si aggiunge un commento, si pensa ad altre cose, a un altro film, a un'altra storia; si pensa alla strada, a ciò che succede fuori; e poi si pensa a ciò che si è appena visto nell'esposizione.

Altre immagini in altre forme, nuove associazioni, collage, prestiti, citazioni. Le *Histoire(s)* si visitano come un'opera d'arte contemporanea. È allora che ci si sorprende: il paradosso con Godard si insinua nello scarto che esiste tra le sue referenze artistiche, che superano con difficoltà le avanguardie di inizio secolo.

In effetti egli sembra ignorare i movimenti dell'arte contemporanea: le sue citazioni pittoriche si attardano sulla figurazione della fine del XIX secolo, da Renoir a Cézanne, e soprattutto sui ritratti, i volti – Modigliani –, sulla fotografia di Boubat. Eppure egli perviene, nella forma e nella struttura del proprio lavoro, a incontrare questioni assolutamente contemporanee dell'arte viva.

In realtà le *Histoire(s) du cinéma* sono un modello del modo in cui il cinema, alla fine di un secolo di vita, giunge fino ai suoi utenti: con immagini passate attraverso il filtro della televisione (il video), isolate, riconfigurate e associate ad altre immagini (secondo la pratica dello zapping), rallentate o accelerate, ripetute o riavvolte indietro (gli effetti del videoregistratore). È così che si foggia la "cultura" cinematografica contemporanea. È così che le generazioni della televisione e del videoregistratore si appropriano di questo spazio immaginario. Ed è così che quest'ultimo appare sui banchi dell'informazione che sono gli schermi dei computer e i prodotti (come i CD-ROM) che questi generano.

Chris Marker, cineasta e artista polivalente della generazione di Godard, molto poco mediatizzato ma nondimeno prolifico, inventore e teorico del cinema, si è già applicato a questo esercizio in *Immemory*, opera informatica realizzata dal 1993 al 1997. Egli vi costruisce un autoritratto scavato su un fondo di fotografie, di film (*Vertigo* di Hitchcock in particolare), di quadri, di testi, di figure e di immagini dei propri film. Di citazione in citazione appare una memoria incompleta, frammentata, che finisce per disegnare il contorno di una persona e della sua memoria in movimento incessante. Missaggio, montaggio, campionatura e partecipazione del visitatore al percorso: il vocabolario "tecnologico" è all'opera in queste visioni contemporanee del cinema.

L'arte ravviva il cinema

Il remake è un genere cinematografico che consiste nel "rinnovare", attraverso una nuova messa in scena e una nuova distribuzione, un film che ai suoi tempi ha avuto un importante successo. Si ritrova, nelle modificazioni apportate al film originale, tutto ciò che un'epoca produce naturalmente, a cominciare dai cambiamenti tecnici: come rifare oggi, ad esempio, un film del periodo muto quando l'essenziale dei materiali tecnici non esiste più? Prima di ogni considerazione estetica, il remake ha come funzione principale quella di ravvivare il desiderio di consumo del film e di fabbricare così un nuovo prodotto commerciale redditizio. È una pratica consueta dell'industria americana. Il remake è dunque un genere del campo del cinema e ha una storia che si aggiunge a tutte le storie del cinema per costituirne la complessità. Nel campo dell'arte, il fatto che gli artisti si interessino così tanto al cinema e lo citino così frequentemente lascia pensare che il cinema non faccia più questo lavoro di "distinzione" in sé (un remake permette di distinguere le differenze tra un oggetto e un altro, somiglianti ma non identici) e che non abbia più l'ambizione di pensarsi e di pensare le sue mutazioni in termini di forme, di supporto e di modi di narrazione. In materia d'arte non vi sono realmente equivalenti, perché la logica del remake è prima di tutto cinematografica nella sua dimensione economica; ma nei movimenti appropriazionisti (Sherrie Levine, Cindy Sherman o Richard Prince, ad esempio) si ritrovano alcuni di questi tratti caratteristici tra copia e interpretazione, ripetizione, duplicazione e moltiplicazione di uno stesso prodotto artistico o mediatico. Facendo remake di film, è soprattutto il remake del cinema nella sua interezza che gli artisti stanno realizzando e, in un certo modo, essi si appropriano del cinema così come fanno con i media, oggetto e forme importanti del pensiero del secolo, per poterne rivelare i poteri e le poste in gioco sul comportamento e sull'immaginario degli utenti. Il cinema appartiene alla realtà e, a questo titolo, deve essere sperimentato senza posa. Quando Pierre Huyghe realizza *Remake* nel 1995, prendendo a modello il film di Hitchcock *Rear Window* (*La finestra sul cortile*, 1954), lo fa per provare a vedere quale posto il cinema assegni allo spettatore e al suo sguardo. In questo film lo spettatore è particolarmente implicato nell'atto di vedere come atto di voyeurismo, dal momento che l'eroe non serve che da intermediario tra lo spettatore e la situazione osservata dalla finestra: lo spettatore si identifica così più con lo "spettatore dello spettacolo" del cortile che con l'eroe.

Pierre Huyghe elimina ancora un grado nella possibilità di assorbimento dello spettatore; egli precisa così: "Ho domandato all'attrice (che non era una) di essere Grace Kelly piuttosto che il personaggio interpretato da Grace Kelly. Ho domandato all'attore di rimanere in superficie, di non entrare psicologicamente nel ruolo" (4). La proiezione dello spettatore contemporaneo su qualcuno che interpreta e che gli somiglia è così facilitata. L'artista riprende con mezzi minimi attori non professionisti, ma rispetta la sceneggiatura, l'inquadratura e il montaggio: il risultato risente dell'estetica "amatoriale", con imprecisioni tecniche ed elementi approssimativi, che testimoniano più la volontà di sperimentare il film che di rifarne una copia. Il film di Hitchcock è così interpretato come uno spartito musicale e lo spettatore, che ha avuto la fortuna di vedere questo film, può partecipare attivamente alla valutazione di questa interpretazione qui e ora. In questa grande inchiesta che Pierre Huyghe ha deciso di condurre sul processo in gioco nella trasmissione e nella ricezione di un'immagine o di un film (5), sulle condizioni dello spettacolo, egli utilizza anche le possibilità della ricostruzione. Per realizzare *The Third Memory* (2000) ha cercato la persona reale (John Wojtowicz) che era servita da modello a Sidney Lumet per il suo film *Dog Day Afternoon* (*Quel pomeriggio di un giorno da cani*, 1975). Dal momento che John Wojtowicz non si riconosceva nel personaggio che Lumet aveva fatto di lui, Pierre Huyghe gli ha proposto di intervenire nel film e di darne un commento in azione. È a partire dalla memoria della persona reale che Pierre Huyghe tenta di "dare a Cesare ciò che è di Cesare", vale a dire di rendere la verità del reale confrontandola con la falsificazione della fiction, anche se questa non è la preoccupazione principale dell'artista. Questo progetto appare particolarmente discutibile nella misura in cui fa risorgere, che lo si voglia o no, il vecchio dibattito sul rapporto tra finzione e verità. Il valore della memoria ha un valore in sé che non può confondersi con questa specie di verità che la fiction libera. Quando lo stesso Pierre Huyghe chiede a John Wojtowicz di commentare l'epoca in cui Warhol realizza con lui *Sleep* (1963), e quando associa i commenti del poeta ad alcune immagini del film per realizzare *Sleeptalking* (1998), in questo caso come in *Ellipse*,

egli "carica" un film mitico – visto molto poco e raramente analizzato, come la maggior parte dei miti – di un potere d'attrazione, inscrivendolo in una storia viva e in una filiazione che lo avvicina al presente. In questo modo vi riconduce la realtà di un'epoca, dei suoi attori, delle sue domande e delle sue forme estetiche. In questa misura i "remake" di Pierre Huyghe hanno valore di ripetizione nel senso filosofico che gli attribuisce Giorgio Agamben:

"La forza e la grazia della ripetizione, la novità che essa apporta, è il ritorno in possibilità di ciò che è stato. La ripetizione restituisce la possibilità di ciò che è stato, lo rende nuovamente possibile [...] È qui che risiede la prossimità tra la ripetizione e la memoria. Perché la memoria non può più renderci tale e quale ciò che è stato. Sarebbe l'inferno. La memoria restituisce al passato la sua possibilità" (6). Gli attori odierni documentano le opere passate, una realtà contemporanea solleva nuovamente una fiction antica. Pierre Huyghe invita lo spettatore a sperimentare questa ripetizione e questo incontro coinvolgendolo fortemente in dispositivi nei quali lo sguardo è particolarmente sollecitato. In maniera generale, lo spettatore è posto al centro dell'utilizzo che gli artisti fanno del cinema negli anni Novanta, tanto più quando i progetti trovano la loro forma definitiva nelle installazioni. Che si tratti della sua situazione nello spazio o delle sue prese di posizione mentali, è lui che è messo in questione attraverso il suo rapporto con l'immagine e con il dispositivo cinematografico. È questa l'attenzione particolare che viene sollecitata nell'installazione di Vibeke Tandberg (Norvegia, 1967) *Taxi Driver Too* (2000), film in 16 mm nel quale l'artista interpreta il ruolo di un autista di taxi notturno a New York, accompagnato dalla musica in loop di Bernard Herrmann scritta per *Taxi Driver*, il film di Martin Scorsese. L'artista raddoppia in modo leggero e ambiguo il ruolo di Travis interpretato da Robert De Niro nel film, e lo spettatore, in un primo tempo, si lascia catturare dall'universo della fiction che riconosce. Questo lavoro non sembra comportare una dimensione critica; tuttavia l'ambiente creato dal ronzio del proiettore installato nella sala d'esposizione, la musica e le riprese chiuse ad anello, la reminiscenza che queste immagini fanno scattare, la qualità della finzione di questa musica, la tensione che libera provocando il ritorno del ricordo del film, l'atmosfera notturna, ecc., sono altrettanti elementi che sprofondano lo spettatore in uno stato vicino al ricordo del ricordo piuttosto che al ricordo in sé. Allora egli può sperimentare il potere di un'opera che si appropria dei suoi meccanismi psichici e li rende percepibili, misurabili.

La distanza che Vibeke Tandberg stabilisce tra il suo lavoro e il film di Scorsese è quella che separa un atto vissuto da un atto che si ha l'impressione di aver vissuto. L'artista si riappropria del film come se facesse parte della sua storia personale e ci invita a fare lo stesso. Il cinema fa decisamente parte della nostra memoria e ne costituisce una parte della realtà. Altri gesti realizzati dagli artisti si possono porre sotto il termine di remake, anche se si differenziano gli uni dagli altri per la forma di appropriazione che effettuano, benché l'implicazione dello spettatore sia sempre sollecitata.

Christoph Draeger (Svizzera, 1965), ad esempio, monta insieme delle riprese di film e i loro remake. In *Feel Lucky Punk ???!* (1998) egli miscela estratti di film (*Dirty Harry*, *Thelma & Louise*, *Magnum Force*, *Pulp Fiction*) come sono visti in televisione (immagini deteriorate, partenza di un jingle all'inizio del nastro) con "imitazioni" delle stesse sequenze interpretate da attori non professionisti posti in una sala vuota. Il suono del film originale è l'unica cosa che li guida nella loro imitazione. Il prodotto è paradossale: l'effetto di realtà appare più nettamente nel remake, malgrado la sua approssimazione (perché realizzato senza mezzi, da "amatore"), mentre il carattere artificioso del film originale si mostrava distintamente. Rainer Oldendorf (Germania, 1961) realizza la sua fiction autobiografica della serie dei *Marco*. Questo film a episodi, interpretato da attori non professionisti in scenografie naturali, è condizionato dall'origine dei committenti, che ha determinato il luogo delle riprese, la scelta degli attori e, in parte, la sceneggiatura basata sulla citazione di film. Egli gira a Ivry-sur-Seine, nel quartiere del centro città, con un gruppo di abitanti ai quali chiede di reinterpretare dialoghi del film di Fassbinder realizzato per il collettivo *Germania in autunno* (1978), film intrapreso come reazione ai drammatici eventi che hanno colpito la Germania federale nell'autunno del 1977 (rapimento e assassinio di Hans Martin Schleyer, dirottamento aereo a Mogadiscio, morte in prigione di Gudrun Ensslin, Andreas Baader e Jan-Carl Raspe), e che hanno provocato l'isteria antiterrorismo del governo, della stampa e di buona parte dell'opinione pubblica.

La parte del film realizzata da Fassbinder ha segnato gli spiriti e le sensibilità perché egli vi appare in una dolorosa nudità, divisa tra la sofferenza prodotta dagli avvenimenti su di lui e il suo insaziabile desiderio di comprendere, di commentare, di interrogare coloro che gli sono vicini sul modo di reagire a questi eventi. Si tratta di reinterpretare il testo di un film molti anni dopo e di verificare gli effetti della sua decontestualizzazione. L'installazione è presentata al centro d'arte di Ivry, anch'esso situato nei locali di un vecchio cinema; gli spettatori guardano distesi su cuscini posizionati al suolo. Anche in questo caso il film è sottomesso al reale, al presente, al non professionale, e i modelli che veicola sono testati nel quotidiano. Con modalità risolutamente parodistiche, artisti come Gustav Hamos (Ungheria, 1955) rifanno del cinema in casa con mezzi limitati. Ne *L'Invincible* (1988) l'artista si cala nella pelle di Flash Gordon e ne prende la parola; essendo il viso inquadrato in primissimo piano, tutto il film è consegnato al fuori campo, semplicemente suggerito dall'espressione e dal senso delle parole. Con un altro metodo di appropriazione, Brice Dellsperger (Francia, 1972) prende a prestito e ricicla sequenze di film celebri (di Brian De Palma in particolare) chiedendo a un solo attore di interpretare tutti i ruoli, travestendolo e giocando chiaramente su un'estetica del travestimento. Queste controfigure, o *Body Double* (nome generico del suo lavoro a partire dal 1995), rimandano al fatto che il cinema non è più accessibile direttamente ma transita per il medium televisivo che, anch'esso, ne costituisce una controfigura. Il feticismo che genera il cinema hollywoodiano è messo alla prova dei suoi simulacri: la fiction è totalmente scomparsa a favore di un eccesso di protesi di seduzione e di corpi. In maniera generale, gli artisti si smarcano dai film commerciali attraverso forme di distrazione che permettono allo sguardo critico di costruirsi. È il caso di John Baldessari che realizza *Script* nel 1974, variazione su dieci sequenze sceneggiate hollywoodianamente e successivamente interpretate da sette coppie isolate le une dalle altre, fino all'esaurimento del contenuto e del senso delle situazioni stereotipate "reinterpretate". In questo campo, John Baldessari fa la figura del dissodatore concettuale.

Hollywood dislocata, elettrificata, isterizzata

Una forma di distrazione particolarmente utilizzata nell'incontro con il cinema hollywoodiano, vale a dire con il cinema che ha fissato i codici narrativi fino a imporre loro un valore mercantile (il valore del primo piano, ad esempio, era contrattualmente valutato), consiste nel perturbare lo scorrimento del film in maniera tale che la continuità narrativa sia danneggiata oppure, più sottilmente, che essa lasci apparire, attraverso la sua deformazione, elementi di significazione psicologici o ideologici invisibili nel passaggio normale del film. Raphaël Montañez-Ortiz (Repubblica Dominicana, 1934), dopo aver destrutturato il western alla fine degli anni Cinquanta intervenendo direttamente sulla pellicola, in video come *The Kiss* (1984) o *What Is This?* (1985) intraprende l'operazione di far gemere i cliché di rappresentazione dell'*American way of life*. Utilizzando questa volta le risorse della tecnica videografica, egli "prende in prestito" sette secondi di un film di Robert Rossen, *Body and Soul* (1947), per realizzare *The Kiss*, sei minuti di declinazione di un bacio che si scambiano un uomo e una donna nel passaggio di una porta. Le immagini del film originale sono tagliate in sottili lamelle e ripetute, quindi montate le une con le altre con minimi accavallamenti che frenano la progressione del movimento ma accentuano la potenza d'attrazione di un desiderio la cui risoluzione è continuamente rimandata. In *What Is This?* compare invece una sequenza di vita familiare (la confortevole sala, padre e madre, un bambino, luci indirette) che egli "magnetizza" nello stesso modo per ottenere un effetto di estraneità sconcertante, all'opposto di ciò che le immagini sembrano esprimere. Un elemento perturbatore rende necrotica una situazione tranquilla che una bambina e i suoi gesti traslati finiscono per rendere esplosiva; la situazione "attesa" muta in accidente, in catastrofe visiva e scenografica. L'immagine idealizzata e il sogno controllato che i media e il cinema dominante propagano si autodistruggono sotto i nostri occhi. A uno stesso tipo di sospensione del racconto, attraverso l'ultra-frammentazione e la ripetizione seriale, si assiste nell'opera di Martin Arnold (Austria, 1959), artista che lavora più particolarmente sul supporto filmico. Anch'egli scolla il significato dal significante, sospendendo il senso e il movimento delle immagini di film di serie B; anch'egli si concentra sul cliché positivista così come è confezionato e riprodotto dall'America degli anni

Cinquanta: un marito rientra a casa (un interno dal comfort moderno) e trova la moglie, bella e disponibile (che legge un settimanale che immaginiamo contenga gli stessi valori), e l'abbraccia. Questa scena, che dura diciotto secondi, è estratta da un film di Joseph M. Newman, *The Human Jungle* (1954), e dà luogo a *Pièce touchée* (1989), nel quale l'azione si sviluppa per un quarto d'ora in una forma che insiste, ritornandovi senza posa e progredendo molto lentamente, sui gesti effettuati dai due personaggi. La sequenza descrive una situazione affettiva normale e Martin Arnold la trasforma in una situazione in cui la tensione sessuale raggiunge molto presto il suo parossismo nella sospensione del movimento. Il modello dell'uomo conquistatore e della donna passiva sembra allora giustificare la scenografia, il film e l'ideologia sessista che organizza tutto ciò. L'economia libidinale del cinema hollywoodiano è stanata e rivela la parte violenta dei rapporti di forza tra uomini e donne. Per realizzare questo lavoro di "ricamo", Martin Arnold utilizza una macchina speciale, la stampatrice ottica (7), che egli stesso ha messo a punto. Così, in film dall'impatto psicologico sempre molto potente, come *Passage à l'acte* (1993) o *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), altre proposte di "energetizzazione" delle apparenze, egli rivela i messaggi o i contenuti nascosti: la lubricità, la perversione e il sessismo che sottendono le situazioni più anodine del cinema di intrattenimento degli anni Cinquanta.

Allo stesso modo sarebbe necessario evocare i numerosi artisti che, tra cinema e video, in un momento o in un altro, hanno realizzato esercizi di decostruzione del "modello dei modelli" che è il cinema hollywoodiano, cercando in tal modo le falle del sistema delle immagini. Matthias Müller (Germania, 1961), in *Home Stories* (1991), procede a un montaggio di estratti di film nei quali donne in pericolo sono inseguite e chiuse nelle loro case e nelle loro camere. Christian Marclay, con *Telephone* (1995), realizza un montaggio di sequenze nelle quali il telefono appare come un oggetto transizionale in situazioni drammaticamente stereotipate. Ripetendo le stesse immagini o immagini simili, tutti questi artisti fanno emergere i cliché che esse veicolano: mostrano la causa attraverso l'effetto e permettono allo spettatore di accedere a uno stato di coscienza che non è esente da un certo piacere, talvolta addirittura euforico, legato al cinema di intrattenimento. Al di là del film hollywoodiano, Tim Sharp, Marcel Odenbach e Christoph Girardet decostruiscono il cinema ricreativo a modo loro. Quest'ultimo isola estetiche proprie a diversi periodi del cinema e alle loro condizioni ideologiche di emergenza. Così *Deleted* (1998) consiste in quattro videoproiezioni sul suolo di cartoni (immagini di intertitoli) di film muti di inizio secolo. La rapidità e l'effetto stroboscopico aggiunto rivelano la dimensione astratta di questa parte della scrittura cinematografica precedente al cinema sonoro. In *No Forever (Golden)* (1998) egli manipola un estratto di un film dell'UFA del 1942 e ne fa emergere una figura del fascismo, il personaggio della bionda ariana. Per *Release* (1996) ricorre all'informatica: montaggio rapidissimo e rallentamenti (accompagnati da una colonna sonora sintetica) di quattro sequenze del film *King Kong*, digitalizzato e ridotto in mille frammenti. Tutti questi gesti di riappropriazione permettono di riconsiderare, con maggiore o minore humor, i modelli alienanti e riduttivi. Un altro atteggiamento di appropriazione consiste nel riconsiderare gli schemi (i modelli) che sono serviti a realizzare i film piuttosto che i film stessi. È ciò che fa Stan Douglas in *Monodramas* (1991), a partire da situazioni drammatiche disattivate, estratte da serie televisive. Mark Lewis si interessa in modo particolare ai titoli e alla fine del film nel suo progetto generale *Part Cinema*, cinema parziale, cinema in frammenti, parte di un tutto impossibile. Lo spettatore deve speculare sul prima e sul dopo di un'unica inquadratura o su un frammento di film, impossessandosi più o meno coscientemente di una tipologia codificata delle aperture o delle chiusure del racconto. In *A Sense of the End*, realizzato dall'artista nel 1996, egli viene così a confrontarsi con stereotipi di finali di film. L'artista precisa il punto di vista che adotta rispetto al posto occupato dal cinema nella psiche degli spettatori: "gli estratti che realizzo non sono possibili che grazie al sogno totale del cinema drammatico tradizionale. Essi non possono mai essere semplicemente contro questo sogno poiché i loro effetti ne derivano" (8). Situando il suo lavoro e il linguaggio che utilizza tra il cinema d'avanguardia e il cinema commerciale, Mark Lewis adotta una posizione critica ma anche postmodernista, perché prende a prestito non il materiale in sé ma il suo trattamento formale e l'immaginario che vi è collegato (il famoso sogno hollywoodiano). In questa stessa condizione di spirito, un artista come Rodney Graham (1949) realizza nel 1997 *Vexation Island*, breve film girato in cinemascope che gioca sull'ambiguità tra

cinema commerciale e lavoro d'artista. La qualità dell'immagine e della scenografia deriva dallo spettacolo del grande film d'avventura; per contro, la condotta del racconto e il contenuto della storia narrata – il naufragio di Robinson Crusoe su un'isola deserta e la sua perdita di coscienza continuamente rinnovata – utilizzano una sintassi estranea al grande spettacolo: alternanza di punti di vista (ad esempio quello della noce di cocco che cade), effetti di rallentamento e ripetizione, ritorni narrativi, assurdità della situazione, tutte forme che il cinema commerciale non utilizzava nel suo periodo classico. Il cinema non è altro che una citazione di se stesso. Quando Dominique Gonzalez-Foerster (Francia, 1965) gira la lunga carrellata di *Riyo* (1999), ciò che cita è anche una forma comune di cinema: la carrellata si inserisce nella storia del cinema come prima registrazione di una cinepresa caricata a bordo di una gondola a Venezia. Quella di Gonzalez-Foerster attraversa Kyoto lungo un canale e dura il tempo di una conversazione telefonica tra due adolescenti che non sanno come comportarsi per fare qualcosa insieme. Il paesaggio scorre dolcemente, uniforme, disperdendo un'umanità silenziosa in un ambiente urbano senza carattere. In questo caso il cinema ritorna per frammenti, per aliti, in questa artista che aveva già eretto una camera alla memoria del cinema e di Fassbinder in particolare – ancora lui, e non vi è nulla di sorprendente, poiché il suo cinema è moderno e condensa in sé le contraddizioni e i nodi di un'epoca – in *R.W.F.* del 1993, installazione che cita con precisione la scenografia e l'ambiente del film *Germania in autunno* di cui si è parlato precedentemente a proposito di Rainer Oldendorf.

Lo schermo-oggetto, citazione al rallentatore

Il lavoro messo in moto da Maurice Lemaître sulle caratteristiche della proiezione e del dispositivo cinematografico nella sua interezza (l'attesa, l'ingresso nella sala, il silenzio, la proiezione, lo schermo...) affermava il divenire-oggetto del cinema. La materialità dello schermo, la percezione fisica dell'immagine come proiezione luminosa, la tattilità della pellicola: tutti parametri del cinema che gli artisti avevano esplorato negli anni Sessanta e che il cinema strutturale degli anni Settanta aveva catalogato. D'altra parte, la manipolazione delle velocità, talvolta estreme, e l'utilizzazione dell'inquadratura fissa (*Empire* di Warhol) trasformano l'illusione del movimento, naturale al cinema, in una percezione che si avvicina all'immobilità. La combinazione della forte presenza dello schermo come oggetto e dell'immagine cinematografica come immobilità produce rappresentazioni del cinema e della cinematica vicine alla scultura e, in modo paradossale, pone il cinema in una atemporalità che non gli è consueta. Come far uscire il cinema dal suo scorrimento inesorabile? Come fare in modo che ne rimanga qualcosa di tangibile, di palpabile, certamente al di fuori del suo trattamento fotografico e delle tracce che lascia nella memoria degli spettatori?

Queste sono domande degli artisti figurativi e vengono poste in modo rinnovato negli anni Novanta. È intorno a queste considerazioni che si situa una buona parte del lavoro di Douglas Gordon (Scozia, 1966), che egli stesso iscrive nel concetto generale di *Déjà vu* (titolo di una delle sue installazioni del 2000), vale a dire un pensiero sull'immagine dell'immagine e non più sull'immagine ingenua. Egli realizza due lavori, nel 1993 e nel 1995, che nella loro integralità prendono a prestito due film famosi della storia del cinema e ne fanno un trattamento d'insieme basato sullo stesso principio per entrambi: estremo rallentamento videografico e proiezione su grandi (9) blocchi-schermo staccati dal muro. *24 Hour Psycho* (1993) mostra il film di Alfred Hitchcock *Psycho* (1960) nella sua integralità su una durata di ventiquattro ore, come indica il titolo, portando la mitica scena della doccia, ad esempio, a una durata di venti minuti. Il riferimento alle ventiquattro ore rimane tuttavia un riferimento astratto poiché, in pratica, il video non viene proiettato per ventiquattro ore consecutive: una parte del video è proiettata in occasione dell'esposizione o durante le ore d'apertura del museo. Le ventiquattro ore costituiscono una durata al di fuori di ogni economia spettacolare; per contro, sono un'unità di misura del ciclo di lavoro, il giorno e la notte, il sonno e la veglia. Sono anche un'eco delle "ventiquattro immagini al secondo", che è l'unità di misura del tempo cinematografico.

La tensione che è alla base di questo film, modello della suspense come chiave della scrittura hitchcockiana, è disattivata semplicemente dal cambiamento di velocità che subisce nella versione che Gordon ne propone.

L'attesa si dissolve nella distensione dell'azione; gli espedienti narrativi legati al ritmo sono distrutti; la profondità di campo indotta dal movimento dei piani scompare e, con essa, la profondità della fiction. Ma cosa resta allora? Rimane un'immagine molto presente perché, alla maniera dei cassettoni luminosi di Jeff Wall, essa appare come un blocco di luce autonoma nello spazio, solidale con uno schermo che offre uno spessore relativo e che è sospeso al centro, senza contatto con i muri, il soffitto e il pavimento della sala d'esposizione. Restano dei gesti, anch'essi sospesi, compiuti da corpi che non sono più mossi da un movimento mimetico e che, per ciò stesso, talvolta acquistano la valenza di icona. Ciò nondimeno il movimento non è completamente arrestato e ciò che ne rimane provoca nello spettatore un tentativo di anticipazione di ciò che segue nel film per come lo ricorda; ma, come sottolinea Gordon, "Durante questo tempo, il film è proiettato a una lentezza tale da rifiutare il nostro anticipo e scuotere il nostro ricordo della successione degli eventi" (10). Resta anche ciò che costituisce il ricordo che ciascuno ha del film e la sua sospensione, lo scarto tra la fiction e la realtà di un'immagine, un mito coagulato nella sua immagine. Il passaggio dalla sala di proiezione alla sala d'esposizione permette di percepire fino a che punto la dimensione mortifera del film di Hitchcock sia contenuta nella struttura stessa delle immagini, di ogni immagine, al di qua di ogni cinematica.

Dopo i teorici del cinema che hanno analizzato gli effetti del movimento e dei rapporti di inquadratura nella percezione della velocità e delle durate al cinema, Douglas Gordon manipola il rallentamento in maniera da produrre un effetto particolare sullo spettatore. Partendo da basi psicofisiologiche, egli ritiene che "noi possiamo fare del rallentatore un'esperienza psichica nel caso di situazioni traumatizzanti"; così, egli sottolinea, "le vittime di un incidente d'auto si ricordano questo episodio al rallentatore poiché l'adrenalina passa così rapidamente nel corpo che il cervello non può trattare il flusso alla stessa velocità, perciò la percezione appare più lenta" (11). Senza far esprimere ai rallentamenti di Douglas Gordon il ricordo di un'esperienza traumatizzante, vi è in questo stato così singolare dell'immagine frenata la traccia di un tempo intimo vissuto dallo spettatore: il tempo passato a vedere i film, questi film, il film nell'occasione, tempo di cui non sappiamo granché. Le due ore oggettive passate nella sala si uniscono alle durate relative vissute durante lo svolgimento del film, le quali si articolano con la durata diegetica della storia raccontata e con la ritmica del montaggio. È l'esperienza di queste durate che Douglas Gordon esplora fino al limite del rallentatore, tirando un film alle dimensioni della sua durata diegetica e, per farlo, prende il film di John Ford *The Searchers*. Se, in *24 Hour Psycho*, il movimento è così lento che lo spettatore non riesce ad anticipare il seguito, in *Five Year Drive-By* (1995) – *The Searchers* al rallentatore – non vi è più alcun movimento percepibile, né all'interno del piano né dell'inquadratura, se non quello della vibrazione della trama videografica che si percepisce avvicinandosi molto allo schermo posto di sbieco e inclinato in una sala del museo di Lione nel 1996. Un film di due ore tirato a una proiezione di cinque anni rivela un progetto folle, al di fuori di ciò che la tecnica e la comprensione possano concepire. Non siamo più in un tempo cinematografico, anche se estrapolato dal giaciglio profondo della psiche, ma in un progetto di disperato ritorno al tempo eterno e senza misura dell'infanzia. E in effetti *La prigioniera del deserto* (*The Searchers*) è uno dei primi film che Douglas Gordon ricorda di aver visto, da bambino, alla televisione. In una certa maniera questo progetto, tra movimento e immobilità, tra immagine e oggetto, tra tempo reale e tempo della fiction, è un monumento eretto all'infanzia: dell'arte, del cinema, semplicemente della vita. L'infanzia è il periodo in cui si costituiscono le prime rappresentazioni, i primi riferimenti e le emozioni più forti.

Douglas Gordon moltiplica le forme di esposizione delle immagini del cinema: utilizza la proiezione monumentale, lo schermo-scultura, la decelerazione estrema; duplica lo schermo che appoggia uno sull'altro; proietta le immagini in positivo e negativo (*Confessions of a Justified Sinner*, 1996); giustappone due schermi in simmetria proiettando sull'uno le immagini pari e sull'altro le immagini dispari di un film di Preminger (*Left Is Right and Right Is Wrong and Left Is Wrong and Right Is Right*, 1999); mette due schermi a specchio proiettando una sequenza sfalsata di *Taxi Driver* di Martin Scorsese (*Through a Looking Glass*, 1999); realizza una tripla proiezione dello stesso film a

velocità differenti (*Déjà-vu*, 2000). Douglas Gordon cerca di avvicinarsi ai modi in cui il cinema è percepito e pensato dallo spettatore, esponendolo, vale a dire utilizzando i mezzi concettuali, espressivi e tecnici familiari agli artisti. In questo senso egli si inserisce perfettamente nell'indagine intorno al rapporto movimento/esposizione, molto seguita negli anni Novanta, problematizzata con pertinenza da Jean-Christophe Royoux nella sua riflessione generale sulle relazioni tra arte contemporanea e cinema: "Ciò che è in gioco non è capire quanto, nell'arte contemporanea, le immagini si animino, quando soprattutto si tratta di immagini filmate, ma al contrario ciò che significa e come si manifesta l'inversione del mobile nell'immobile; è il passaggio dal cinema all'esposizione che è necessario interrogare e, attraverso questa ricostruzione, ricostruire in maniere multiple l'esperienza indissociabile della costruzione di un luogo dello spettatore" (12). Questa domanda completa il cinema ma lo supera anche: è l'arte nella sua interezza che cerca un posto per il soggetto, per il corpo, per gli uni con gli altri, in un mondo contemporaneo in cui l'attenzione ha sempre più difficoltà a fissarsi. Douglas Gordon fa parte di questi artisti che, manipolando la velocità, riportano la questione dell'attenzione al cuore dell'esperienza estetica. La proiezione – accompagnata da una forte presenza dello schermo come oggetto – è un modo di presentazione delle immagini in movimento che alcuni artisti privilegiano semplicemente spostando le condizioni della sala oscurata nel museo, che, bisogna notarlo, non è strutturalmente fatto per questo. Il Crédac a Ivry-sur-Seine è il solo esempio in Francia di centro d'arte installato in un antico complesso di sale cinematografiche. In generale, le condizioni di accoglienza degli spettatori non sono unificate e una proiezione un po' lunga, senza comfort d'ascolto, di visibilità e di riposo del corpo, diviene una vera prova per il visitatore, a meno che non nuocia all'opera nel caso in cui questo stesso visitatore passi senza fermarsi. Ma è proprio sull'aspetto protettivo della sala oscurata e sulla sua messa in discussione attraverso l'installazione di immagini a ciclo continuo che Stan Douglas concepisce *Overture* nel 1986. Questo lavoro consiste in un montaggio di sequenze cinematografiche girate, tra XIX e XX secolo, dalla società Edison dal frontale dei treni che attraversavano le montagne Rocciose. Lo stato deteriorato delle immagini, la carrellata in ciclo senza fine nel paesaggio alternando luce e oscurità in rapporto ai tunnel attraversati: tutte queste caratteristiche visive del cinema delle origini si legano alle parole pronunciate da estratti di *À la recherche du temps perdu* di Marcel Proust. Lo spettatore si trova metaforicamente posto nel controcampo del film dei fratelli Lumière *L'entrée du train en gare de La Ciotat*: non è più allo spettacolo ma nell'azione, "come se il treno fosse il proprio corpo", in un presente che avanza e si costruisce nel movimento, movimento che si coniuga con la potenza evocatrice del testo di Proust. Soggettività (la voce, il testo dello scrittore della memoria nascente) e oggettività (lo schermo, il treno, simbolo dell'industria, trionfo della riuscita collettiva) sono contrapposte l'una all'altra per disegnare i contorni di un soggetto moderno problematico. Il rapporto disgiuntivo tra immagine e suono è la caratteristica specifica del cinema che gli artisti indagano dal punto di vista della percezione.

L'esperienza cinematografica: le incertezze della ricezione

Se le condizioni oggettive di esposizione dei film e delle loro manipolazioni sono state ricercate e sperimentate da alcuni – Douglas Gordon applica al cinema alcuni trattamenti formali dell'immagine in movimento in modo analogo a come li aveva praticati regolarmente Bill Viola, l'uso del rallentatore e le scelte di affermare (o, al contrario, di sottrarre) la presenza degli schermi, ad esempio – per evidenziare la parte fenomenologica del cinema che condiziona la sua percezione, il modo in cui si costruisce la fiction nella coscienza dello spettatore è ciò a cui si accostano gli artisti degli anni Novanta. Il racconto non è più rigettato come cosmesi illusionista della realtà materiale, ma considerato come un dato inaggrabile della trasmissione: che cosa è trasmesso e come, e quale coscienza ne ha lo spettatore? "Una delle mie preoccupazioni consiste nel mostrare ciò che ciascuno di noi 'produce' o 'enuncia', comprese le situazioni nelle quali si ha piuttosto l'impressione di essere passivi" (13), dichiara Pierre Bismuth, ed è questo programma che sperimenta in lavori come *Post Script / The Passenger* (1996) o *The Party* (1997). *Post Script / The Passenger* è la proiezione di un testo al posto di un film. Bismuth ha chiesto a una segretaria di descrivere il suono e i dialoghi del film di Antonioni *Professione: reporter* (1975) per come li

comprendeva, senza aver visto preliminarmente il film. Mentre ascolta in cuffia la vera colonna sonora, lo spettatore legge sullo schermo il testo che viene progressivamente riscritto a macchina. Il film di Antonioni è ridotto alla sua dimensione sonora. Per contro, *The Party* consiste, da una parte, nella proiezione del film di Blake Edwards con Peter Sellers, senza suono; dall'altra, su un secondo schermo, scorre la descrizione dei dialoghi nel modo in cui sono stati interpretati, in cuffia, da una segretaria che li batte a macchina. Lo spettatore è preso tra due operazioni: seguire il film e seguire la descrizione scritta del film (secondo la progressione della dattilografia). Egli è messo di fronte alla propria percezione sia dell'immagine del film originale sia della colonna sonora che egli immagina o di cui si ricorda, orientato in ciò dalla rappresentazione che se ne è fatta una terza persona, mentre egli non ascolta la colonna sonora originale. Lo spettatore, sottoposto a un lavoro di decodificazione intenso – tuttavia non lontano da quello in atto quando si guarda in versione originale un film sottotitolato – riceve un insieme di dati che sono il risultato dell'interfaccia tra due nature e due gradi di enunciazione. Allora affiorano le domande: come funziona il cervello? Come costruire il legame tra le immagini e la descrizione della colonna sonora? Come il cervello produce delle immagini a partire dalla colonna sonora? Come sentiamo intimamente le voci? Diviso tra scelta e automatismo, lo spettatore produce un film possibile che comporta un margine di singolarità. Questa constatazione non ha nulla di nuovo, e si sa fin dalle ricerche condotte dalle teorie della ricezione (Hans Robert Jauss, Umberto Eco e Roland Barthes, tra gli altri) che il lettore scrive il libro che legge quanto l'autore che l'ha scritto: partecipa attivamente, apportandovi la propria storia, il proprio linguaggio e la propria libertà, a una risposta possibile al libro, al testo, all'opera. In una condizione sfalsata, Pierre Bismuth gli fornisce l'occasione di sperimentare e di rendersi precisamente conto dei meccanismi in gioco.

Laddove Pierre Huyghe lavora negli interstizi, Douglas Gordon tra mobilità e immobilità, Pierre Bismuth esplora le interferenze tra l'ascolto e lo sguardo, tra il reale e la fiction. *Alternance d'éclaircies et passages nuageux l'après-midi*, realizzata nel 1999, è un'installazione a tre videoproiezioni su tre pareti dello stesso luogo. Tre inquadrature di tipo cinematografico, vicinissime le une alle altre, mostrano una parte della piazza Sainte-Opportune a Parigi e l'attività che, in diversi momenti, vi si svolge. Lo spettatore cerca di comparare gli schermi, di decifrare le azioni, di individuare le persone che passano. Cerca ciò che "bisogna" vedere in queste inquadrature "senza qualità": l'errore o la storia. Si rende conto, poco a poco, che alcune persone, in certi momenti e in situazioni particolari, si ritrovano da uno schermo all'altro e che queste persone dunque non sono passanti della strada ma attori posti nel flusso del reale. Ogni sequenza, della durata di venticinque secondi, è ripetuta a ciclo continuo, permettendo allo spettatore di cogliere dei riferimenti da uno schermo all'altro e di verificare la presenza delle persone e dei personaggi, ciò che all'inizio sembra essere il risultato del caso o della coincidenza. Il dubbio si insinua così sulla natura dell'immagine, rafforzato dal silenzio che separa quest'ultima dalla dimensione sonora della realtà. I "pezzi rapportati" disseminano turbamento e servono da catalizzatori agli effetti di fiction che la verosimiglianza della situazione inevitabilmente produce. Secondo l'asse di osservazione e di inquadratura della scena che egli osserva, e il montaggio che produce mentalmente passando da uno schermo all'altro, lo spettatore fa nascere delle storie che si confermano o vengono abbandonate a favore di altre apparentemente più plausibili.

Durante la visita e all'uscita da un'esposizione di questa natura, lo spettatore è lungi dal comportarsi come un essere "irresponsabile" che esce dallo stato di ipnosi nel quale l'ha calato il "festival degli affetti che chiamiamo film", come Roland Barthes aveva descritto lo spettatore del cinema nel 1975 (14). Per sottrarsi alla fascinazione filmica, Barthes suggeriva di complicare la "relazione" con l'immagine attraverso l'assunzione della "situazione", "ciò di cui mi servo per prendere le distanze rispetto all'immagine". Questa distanza, che egli riteneva non essere critica ma amorosa, è forse quella che impegna lo spettatore contemporaneo di fronte a queste opere (dal colpo aperte), che gli artisti propongono esponendo questo "cinema dopo i film". Egli costruisce delle fiction con la coscienza di farlo, e non essendo assorbito dall'illusione del reale che luccica sulla superficie degli schermi. All'immaginario illustrato dalla lettura di un testo si aggiunge l'impressione del reale al cinema. Artisti come Stan Douglas, Doug Aitken, Rainer Oldendorf, Eija-Liisa Ahtila, ma anche Chantal Akerman, Joakim Koester, Ann-Sofi Sidén e Sam Taylor-Wood, ognuno a suo modo, inventano nuovi dispositivi che, prendendo in considerazione

l'effetto reale dell'immagine analogica e delle situazioni che essa produce, lasciano allo spettatore l'impegno di proporre versioni personali e di partecipare alla costruzione del senso. Sostituendo il lavoro di spazializzazione del film per come lo avevano realizzato certe installazioni degli anni Settanta, questi artisti perseguono la spazializzazione delle immagini moltiplicando gli schermi ed esaltando le diverse componenti del racconto, che sia documentario o che derivi dalla fiction. Lo spettatore, immerso nella sostanza narrativa, realizza il suo percorso secondo la qualità d'impatto delle immagini e il senso che attribuisce loro. Egli entra al centro di queste installazioni e così, immediatamente, si pone al di fuori di una cronologia. Il tempo dispiegato da queste installazioni non è lineare ma stratificato, a fogli sovrapposti e senza gerarchia.

La forma del ciclo continuo partecipa dunque dell'abbandono della cronologia del racconto classico – segnato da un inizio e una fine e da una progressione tra le due –, anche se la cronologia diegetica nello sviluppo integra flashback o sequenze anticipatorie. Ripetendo all'infinito un'azione, un gesto e l'espressione di un'emozione al suo acme, l'installazione fa il contrario di ciò che fa il cinema che, grazie al percorso narrativo, accompagna lo spettatore durante tutta la sua emozione, dalla nascita fino alla sua risoluzione. L'installazione lascia invece lo spettatore in un'attesa mai risolta né rilanciata, ma che gli permette di affrontare realmente il dispositivo e di coglierne gli scopi, che non sono più di ordine psicologico (proiezione, identificazione) come al cinema, ma di ordine estetico o cognitivo. Questo tipo di percorso è utilizzato da Douglas Gordon, Pipilotti Rist, Steve McQueen o Stan Douglas, e si ritrova nelle numerose sequenze a ciclo continuo che si possono vedere nelle produzioni contemporanee. Focalizzare l'attenzione su un motivo ed esaurire questo motivo è la condizione di un pezzo come *Win, Place or Show* (1998) di Stan Douglas (Canada, 1960), montaggio su due schermi posti uno accanto all'altro, da due punti di vista leggermente differenti e in combinazioni infinite, di una scena di discussione conflittuale tra due operai che rappresentano i sintomi dello stato morale ed economico dell'America del Nord del dopoguerra (vedi capitolo 7). La ripetizione del motivo si complica qui a causa di leggeri spostamenti nelle inquadrature e soprattutto nell'esiguo scarto che separa le due immagini, simili ma non identiche, dei due schermi. Queste piccole differenze di punti di vista producono trasformazioni importanti nella geometria delle immagini e finiscono per modificare la proposta della situazione esposta. Vedere o non vedere i due protagonisti nella stessa inquadratura – cioè valutare lo spazio che li separa – oppure poter o non poter vedere i due volti nello stesso tempo per afferrare le espressioni e le reazioni di ciascuno nello scambio di parole: tutto ciò si riflette e si valuta nell'esperienza dell'installazione. Senza ricordare le teorie ontologiche di André Bazin sul *montaggio proibito* (15), non è vietato lasciarle ritornare alla memoria né rendersi conto che è nella coscienza attiva della ricezione che queste teorie sono ormai superate e che il tempo delle manipolazioni ingenuie dell'immagine è compiuto.

Abbiamo visto a quale punto due schermi uno di fronte all'altro o fianco a fianco possano creare una dinamica propria: da uno schermo all'altro e anche a livello della linea di sutura tra due schermi se si toccano. Questa dinamica è moltiplicata e complessa quando più schermi entrano in gioco, perché la deflagrazione delle superfici di proiezione si duplica in un'esplosione temporale. Per esempio è ciò che Doug Aitken realizza nelle sue installazioni multischermo come *Into the Sun* (1999), pezzo sull'industria del cinema in India diffuso su quattro schermi. Questa narrazione, di tipo documentaristico (in misura minore in *Electric Earth*), è spazialmente frazionata dalla distribuzione delle immagini su schermi multipli ma anche dal trattamento della cronologia. D'altra parte – e ciò deriva dallo stile di scrittura proprio di Doug Aitken – l'universo narrativo è distrutto e frammentato in inquadrature individuali e autonome e in effetti seriali (di cui il videoclip musicale, come genere, ha fatto largo uso): primi piani, brevi inquadrature, movimenti vaghi, effetti di persistenza, accelerazione e dilatazione temporale. Tutti effetti ottenuti attraverso la digitalizzazione delle immagini che concorrono non tanto a danneggiare l'unità stilistica dell'insieme della proposta artistica, che rimane molto coerente, quanto a sparpagliare ulteriormente gli ingredienti del racconto.

"Uscendo dal cinema": i racconti caleidoscopici

Così, lo schermo unico come sola istanza enunciativa è sostituito da schermi multipli che moltiplicano ulteriormente le istanze di enunciazione del racconto cinematografico. All'esplosione delle temporalità e alla dispersione degli schermi si aggiunge una certa proliferazione del linguaggio e del discorso. È ciò che si constata osservando le installazioni di Eija-Liisa Ahtila e alcuni lavori di Ann-Sofi Sidén e di Pipilotti Rist. Le procedure narrative dispiegate da queste artiste si rifanno più al rizoma che alle strutture arborescenti gerarchizzate. Un primo approccio alle opere di Eija-Liisa Ahtila (Finlandia, Helsinki, 1959) pone immediatamente un problema: tutti gli elementi proposti non sembrano avere legami tra loro. I personaggi, le persone, i corpi, le immagini di paesaggio che a tratti si ingorgano, parole in lingua finlandese, voci off, sottotitoli in francese o inglese, molti dialoghi – che talvolta ricordano il cinema di Ingmar Bergman, in particolare *Il posto delle fragole*, insieme di dolore, passato e di un presente che parla a se stesso – sono elementi e modi di racconto diversi che lo spirito ha difficoltà a organizzare e a rendere leggibili. Lo spettatore non sa se deve accomodarsi e restare per tentare di sbrogliare la matassa degli indizi oppure se deve semplicemente passare in questo fascio di immagini e di suoni e lasciarsi andare all'immersione. Quando entra nello spazio di *Today / Tänään* (1996–1997), circondato da tre schermi che lo isolano da ogni spazio esterno, egli cerca di connettere e legare tra loro le informazioni che traggono origine dalla sceneggiatura o dalle sensazioni che percepisce. I tre schermi tessono un racconto a tre fili conduttori legati alla vicenda della morte di un nonno, raccontata da tre membri di una famiglia; questo evento è l'occasione per rivelare i problemi di comunicazione e i problemi affettivi che esistono all'interno di questa famiglia. Le relazioni difficili tra padre e figlia, i lamenti, il dolore e la disperazione che si esprimono nelle immagini: ciascuno racconta per se stesso e per la telecamera, ma lascia anche trasparire, nelle incoerenze del discorso, qualche disfunzione psicologica. La tristezza è all'opera in questa installazione e tenta di mostrarne la complessità: passato e presente, fuori e dentro, intimità e socialità. Tra malinconia e melodramma, pensiamo qui al cinema di Aki Kaurismäki. La stessa amalgama di voci interiori e monologhi multipli o a più voci si ritrova in un altro pezzo dell'artista, *Anne, Aki & God* (1998). Cinque monitor, due videoproiezioni, tre piccoli muri e un letto costituiscono l'ambientazione di questa installazione: "Una sera, disteso sul suo letto, Aki prova un dolore terribile nel petto, come se fosse stato colpito da un proiettile di revolver. Questa esperienza fa scattare la sua psicosi: un film inizia a svolgersi nel suo spirito. Secondo la sua psicosi, tutti questi eventi sono già stati filmati nel cervello di Aki", annuncia l'artista. A partire da questa struttura di eventi, cinque attori recitano lo stesso ruolo e noi li vediamo sui monitor in scenografie differenti. Ognuno dà la propria interpretazione dello stesso testo. Poi, su ogni monitor, vediamo la storia dal punto di vista di un altro attore. L'argomento: Aki, solo e schizofrenico, dà corpo al fantasma che alimenta di incontrare la donna della sua vita, Anne. Sugli schermi più grandi vediamo questa donna, cui Aki indirizza tutte le sue promesse, attraverso l'intermediazione degli attori che a lei si rivolgono. Ahtila dimostra che una storia può essere raccontata in modo non lineare, attraverso più voci simultaneamente, e assumere una dimensione psichica grazie agli arrangiamenti spaziali e all'alternanza degli effetti delle differenti immagini. In uno schema più semplice, due schermi affiancati, è ancora a una catena di significanti fluttuanti che l'artista invita lo spettatore con *Consolation Service* (1999). Storia di una famiglia, divorzio, sofferenza, mancanza di riferimenti; poi emergono immagini mentali: paesaggio di ghiaccio, cadute, visioni sott'acqua. Ancora una configurazione singolare del lavoro del dolore che fa temere tanto una sorta di incoerenza narrativa – che rende conto della confusione dello spirito – quanto la nascita di immagini più silenziose che provocano emozioni profonde. Il lavoro di Eija-Liisa Ahtila è difficile da descrivere e da raccontare perché resiste a una forma identificabile e a un racconto temporale; esso lavora sul modo in cui la sensazione modella il sentimento, gli dà forma e ne produce un'immagine possibile. E ciò nonostante, come puntualizza giustamente Régis Durand, "le emozioni sono trattate come entità, offerte al nostro sguardo come tali, senza che noi siamo invitati a identificarci con esse né a farne la scintilla di uno studio psicologico [...]. Esse sono come quantità di energia o d'affetto, mobili, variabili" (16).

In questi racconti decentrati, dove il carattere irrazionale del sogno e i dispiaceri della relazione familiare impossibile sono amalgamati in discorsi e immagini eterogenee, il modello del rizoma – come lo hanno sviluppato Gilles Deleuze e Félix Guattari – è ancora molto utile per comprendere l'aporia della descrizione e la difficoltà dell'analisi. Gli autori riassumono così i caratteri principali di un rizoma: "A differenza degli alberi o delle loro radici, il rizoma connette un punto qualunque con un altro punto qualunque, e ciascuno dei suoi tratti non rinvia necessariamente a tratti della stessa natura; mette in gioco regimi di segni differenti e anche stati di non-segno [...]. Non ha inizio né fine, ma sempre un centro attraverso il quale spinge e deborda [...]. Contro i sistemi centrici (anche policentrici), a comunicazione gerarchica e legami prestabiliti, il rizoma è un sistema a-centrico, non gerarchico e non significante, senza Generale, senza memoria organizzatrice o automa centrale, definito unicamente da una circolazione di stati [...]. Ciò che è in discussione nel rizoma è il rapporto con la sessualità, ma anche con l'animale, con il vegetale, con il mondo, con la politica, con il libro, con le cose della natura e dell'artificio, completamente differente dal rapporto arboreo: ogni tipo di divenire" (17). Le procedure narrative implicate nelle "storie" esposte sembrano svilupparsi in riferimento a quelle che strutturano la comunicazione come quelle che si osservano sulla rete Internet: gli intrighi e le loro biforcazioni, le storie e le loro combinazioni, le scelte da operare tra possibilità multiple. Tutte operazioni in rizoma che non possono non ricordare, talvolta, i giochi poetici dell'Oulipo (18) e che, con rimandi a ipertesti algoritmici, configurano nuove maniere di comunicare, in mancanza di nuovi contenuti da scambiare nei rapporti umani.

Queste tecniche di racconto traducono anche, con chiarezza, la complessità dei sistemi sociali e dei discorsi. In particolare *Warte Mal (Vieni!)* (1999), vasta esposizione documentaria che definisce uno statuto dei luoghi della prostituzione in due città della Repubblica Ceca vicino alla frontiera tedesca. Contrariamente ai riferimenti drammaturgici delle situazioni messi in atto da Eija-Liisa Ahtila nelle sue installazioni, qui il modello è risolutamente documentaristico: dal modo di accostare il soggetto – immersione nell'ambiente, relazioni d'amicizia, lunga indagine – alla sua definizione formale – descrizione dei luoghi e delle persone, interviste. I diversi motivi che costituiscono questo documentario – interviste delle prostitute, dei clienti, di un proprietario d'hotel, dei poliziotti – associati a scene di strada e di vita quotidiana e a estratti del diario dell'artista, sono messi in scena in varie configurazioni. Videoproiezione in grande formato per una scena in esterni nel paesaggio, formato più piccolo per una sequenza in un bar, una doppia serie di cabine a vetrate poste una di fronte all'altra che alloggiano monitor per le interviste più intime. Lo spettatore circola tra questi diversi modi di presentazione, seguendo un percorso legato all'architettura del luogo e all'ordinamento dei differenti poli di immagini e di riflessi, oppure lasciandosi andare alle casualità del vagabondare. La retorica del montaggio cinematografico è sviluppata dallo spazio reale: un cambiamento di inquadratura – da una figura intera a un ravvicinato, per esempio – si realizza nell'installazione di Ann-Sofi Sidén grazie allo spostamento reale dello spettatore. Dall'osservazione, in piedi, di una grande immagine, egli si sposta in una cabina, si siede e ascolta la testimonianza di una persona la cui immagine è all'altezza del proprio viso. Passare da una testimonianza all'altra implica un movimento tra una cabina e l'altra, e questo movimento fa riflettere sulla dimensione metaforica di questo dispositivo che ricorda le cabine dei *peep-show* (19). Ma se un certo ordine è proposto dall'artista, in verità è il visitatore che ne costruisce definitivamente una versione, la sua: quella del suo percorso, passeggiata o calvario. In un certo modo l'artista apporta il materiale grezzo ed è lo spettatore che monta il film.

In questa nuova famiglia del cinema d'esposizione vi è anche l'artista che spinge un po' più lontano l'evoluzione dei diversi pezzi che compongono il cinema, installando nello spazio reale una scenografia come quella che si potrebbe vedere in un film e disseminando le immagini del film all'interno di questo spazio, sia miniaturizzato – come un modellino architettonico – sia sovradimensionato. È così che Pipilotti Rist procede nel suo pezzo *Vorstadthirn (Suburb Brain)* (1999), nel quale tre proiezioni di immagini di diverse dimensioni si collocano in un vasto modellino che rappresenta un padiglione di periferia ordinaria. Paesaggio molto astratto, parole dell'artista riprese da vicino, scene di festa familiare proiettate su una finestra della casa. A questi elementi si aggiungono un cassettone luminoso nel quale scorre un testo e un altro pannello luminoso. Luogo comune – l'habitat middle class della

periferia residenziale – e parola singolare – la voce dell'intimo – confrontano qui la loro logica e la loro difficile coabitazione. L'immagine tenta di abitare i luoghi e la voce di inserirvi il corpo. Pipilotti Rist, che aveva già completamente delocalizzato l'immagine videografica dai suoi dispositivi tecnici di diffusione e di proiezione, prosegue questo lavoro aprendo l'immagine alla sua componente spaziale e realizzando in tre dimensioni lo spazio e i suoi oggetti. È anche quanto fa il gruppo Dune (i coreografi e artisti Madeleine Chiche e Bernard Misrachi) a Marsiglia nel 1999 per il suo progetto *Vous êtes ici !*, impegnando il tetto-terrazza dell'antica manifattura dei tabacchi, la Friche de la Belle de Mai. Gli ottomila metri quadrati che sovrastano la città sono disseminati da una ventina di monitor e una trentina di spazi di proiezione costituiti, tra gli altri, dai muri degli immobili che contornano la terrazza. Le immagini, che appaiono secondo un ordine determinato, disegnano una città del cinema supportata da una città reale con luoghi verificabili e spazi privati, le voci degli abitanti e i rumori della strada, giochi di parole e punti di vista strani o inusuali, proposte di modi di lettura singolari. Come commenta Pierre Barboza: "*Vous êtes ici !* è un racconto interattivo senza procedure tecniche per lo spettatore che deambula; egli è così invitato a elaborare sperimentalmente una sceneggiatura nel metà-racconto della struttura concepita dagli artisti" (20). Questa proposta rivolge uno sguardo sia poetico sia politico sulla città, attraverso l'intermediazione cinematografica il cui attore principale è la città stessa, le cui diverse disposizioni sono direttamente visibili.

La città de *L'uomo con la macchina da presa* non è lontana.

Il modello del percorso che il visitatore realizza nell'installazione contemporanea è ormai talmente riconosciuto come un nuovo modo di costruire racconti, siano essi tenui o corpulenti, che l'immagine in movimento non condiziona più questo racconto. Le esperienze proposte dagli artisti hanno integrato gli obiettivi cinematografici nel senso più ampio del termine e lo spettatore è diventato il produttore di queste nuove rappresentazioni immaginarie nelle quali il cinema "si fa da solo", non esitando a convocare la storia del cinema e le sue figure – la "sua" storia del cinema, i suoi ricordi e le sue reminiscenze – per alimentare una propria sceneggiatura.

L'amalgama dei generi

Mentre alcuni artisti lavorano esponendo il cinema, altri – o talvolta gli stessi – realizzano dei film in senso classico; avendo compiuto una carriera nella realizzazione di film per il cinema, durante questo periodo ancora filmico, essi sono tentati, a loro volta, dalla forma espositiva.

Questi scambi non sono il segno di un'oscillazione tra una forma moderna di cinema e una forma che appare arcaica; nei due casi, i tratti di ciò che si chiama postmodernità (21) sono presenti nei modi e nella gestione delle narrazioni mentre, d'altra parte, i contorni dello spettatore contemporaneo attivo sono integrati in tutti questi progetti ibridi. Al di là delle questioni di legittimazione di un campo da parte dell'altro, che abbiamo già affrontato – il cinema cerca la garanzia dell'arte e soprattutto il suo ambiente critico, mentre gli artisti vogliono raggiungere l'audience e la notorietà che il cinema si suppone possa procurare loro (22) – si constatano altre ibridazioni non solamente all'interno dei settori artistici classici ma, in maniera più ampia, anche in altri campi collegati al design, alla moda e alla comunicazione. In questi settori la confusione tra arte e comunicazione è molto più marcata che tra le arti visive e il cinema. Perché sorprendersi di queste sedicenti "contaminazioni" e di queste "impurità" quando il cinema ha un secolo di esistenza e ciò di cui è fatto – il movimento, la cinematica, il reale e le durate – sono questioni centrali della pittura e della scultura e dunque dell'arte in generale fin dalla stessa epoca?

Il cinema, la cui produzione di massa ha riguardato il racconto di fiction, si è esaurito in un'economia spettacolare nella quale le ricette sono divenute obsolete. Dal momento che il lavoro degli artisti partecipa alla creazione di nuovi dispositivi, esso deve rigenerare le sue formule in funzione dei nuovi supporti e dei modi di diffusione, nonché dell'evoluzione della sua "audience". Quanto agli artisti che si avventurano in produzioni più ambiziose – poiché più costose delle attività classiche –, non è più la fascinazione per un cinema mitico a guidarli, ma l'attrazione per un formato che corrisponde meglio ai loro desideri di fiction e al loro immaginario. Quando Andy Warhol ha iniziato a fare cinema, il video non esisteva ancora nel mondo dell'arte – quindi non aveva scelta – e il suo lavoro si

indirizzava direttamente al cinema hollywoodiano e alla messa in discussione delle sue regole e della sua economia di pulsioni e passioni (*Sleep e Kiss, Empire e Couch* sono tutti antifilm commerciali). Ma quando Matthew Barney o Tracey Moffatt realizzano oggi dei film, lo fanno in un'altra prospettiva. Essi si inseriscono nuovamente in una genealogia della narrazione, ma rinnovata dalle pratiche legate all'immagine fissa per Moffatt o all'installazione e alla performance per Barney. Quando gli artisti Peter Fischli & David Weiss fanno cinema (*Der Geringste Widerstand* nel 1981, *Der Rechte Weg* nel 1983) prendono a prestito dal fumetto e dalla novella per bambini dei personaggi-animali in peluche sovradimensionati ai quali fanno compiere viaggi iniziatici da adulti. Questi film non sono privi di ironia ma mantengono una dimensione edificante. Profondità di campo, grandi paesaggi svizzeri, immagini affettate e montaggio curato: apparentemente niente in comune con la loro produzione artistica e soprattutto con il loro mitico video *Der Lauf der Dinge*, realizzato nel 1986-87, falso piano-sequenza di 28 minuti che vincola, in una carrellata laterale, azione e reazione a catena di materiali poveri ma regolati dalle leggi della fisica e della chimica. Le cause e gli effetti sono confusi in un'interpretazione delle leggi della termodinamica piena di suspense e di puro piacere del movimento delle cose.

Questi artisti utilizzano le capacità del cinema di rappresentare la profondità di campo e la fiction. Charles de Meaux e Philippe Parreno partono nei paesaggi del Pamir per un progetto "postdocumentario", *Le Pont du Trieur* (1999). Dominique Gonzalez-Foerster, Ann-Sofi Sidén, Cindy Sherman, Roberto Longo, Rebecca Horn, Larry Clark, Julian Schnabel, tra gli altri, realizzano film che per alcuni circolano anche nei circuiti commerciali. Philippe Grandrieux, artista videasta e programmatore televisivo, realizza nel 1998 un film "tra due", *Sombre*, attraversato da processi e procedimenti tratti da una pratica del video, ma inscritto in una luce crepuscolare del cinema. Vi è un trattamento dei corpi vicino alla danza e alla body art e un racconto tratto da novelle e leggende in cui interviene la figura mitica dell'orco. L'uscita commerciale di un film di questo genere resta un'eccezione notevole nell'economia del cinema e ha quasi del miracoloso. Per quanto riguarda l'installazione degli artisti negli spazi del cinema, alcuni cineasti – o piuttosto bisogna parlare di autori, in riferimento al cinema d'autore, modello che più si avvicina a quello dell'artista – occupano gli spazi dell'arte. È il caso di Chris Marker, Johan van der Keuken, Chantal Akerman, Atom Egoyan, Raymond Depardon, Peter Greenaway, Abbas Kiarostami, Raoul Ruiz, tra i più assidui degli espositori. Il video interviene in queste installazioni in parte, soprattutto quando autori come Greenaway, Marker o Egoyan si preoccupano già del video nei loro film cinematografici. Questi cineasti-artisti aprono altre investigazioni sull'immagine, non esitando a portare immagini piene, senza ritegno e senza vergogna, nel territorio dell'elettronica e dell'informatica. Il modello dell'installazione spesso era già presente nel "film" che essi espongono. È il caso di Chris Marker, la cui installazione *Zapping Zone* (1990-1997) o il CD-ROM *Immemory* (1997) sono nuove versioni ma, per la loro struttura e la loro eterogeneità, molto affini ai suoi film cinematografici. Ancora, è il caso dell'installazione di Chantal Akerman *D'Est (Au bord de la fiction)* nel 1995, tratta dal suo film *D'Est* (1993). La cineasta vi espone alcuni elementi del suo dispositivo filmico: la carrellata risolta in allineamenti laterali di monitor le cui immagini sottolineano il movimento, le sequenze materializzate dalle disposizioni ordinate di monitor scalati, ecc. Nonostante ciò, la proposta artistica riguarda soprattutto la struttura formale del film, non il suo contenuto carnale, materiale e metafisico.

Il cinema è votato a trovare nuovi supporti e nuove forme di presentazione. Bisogna considerare che questo rappresenta un arricchimento per esso e un'evoluzione nella circolazione delle opere e delle immagini. È necessario, per terminare questa rapida riflessione sull'amalgama dei generi, evocare il modo in cui la fotografia si è altresì insinuata nelle produzioni di immagini in movimento, a sostegno di due figure diametralmente opposte nelle proposte ma che utilizzano la fotografia nel suo rapporto con il tempo e il movimento reale. Emmanuel Carlier (Francia, 1959) realizza con i suoi *Temps morts* dei prodotti giovanili di cui la pubblicità si appassiona. Il principio consiste nel fotografare una situazione in cui ha luogo un movimento spettacolare – un uomo rovescia un bicchiere d'acqua, fa cadere degli oggetti – con una settantina di apparecchi che circondano la scena e scattano tutti nello stesso momento, nel punto culminante del movimento. Le fotografie sono poi disposte una dopo l'altra secondo l'ordine spaziale della ripresa e diventano i fotogrammi di un film proiettabile. Ciò che si vede è una carrellata

circolare attorno a un motivo fissato in una frazione di secondo: l'acqua rimane sospesa nello spazio e il personaggio sembra metamorfizzato in una statua di sale. Vanità del troppo vedere, viaggio nel paese della quarta dimensione, ritorno alle origini della fotografia e rovesciamento delle esperienze di cronofotografia: la rappresentazione mortifera di un mondo di cui non si vuole conservare che l'esplosione della giovinezza. Questo lavoro diffonde un'inquietante estraneità manipolando e ibridando temporalità forse antagoniste.

Infine, ritorno sulla storia, riabilitazione di una memoria, iscrizione del cinema nello spazio pubblico. Tennis Adams realizza *Outtake*, performance video realizzata nel 1998 che consiste nel filmare, a partire da una telecamera posizionata a piombo sul proprio corpo, la distribuzione da parte dell'artista, a persone della strada a Berlino, di 416 fotogrammi stampati su carta. Questi fotogrammi sono estratti da un film di 17 secondi e 33 fotogrammi realizzato da Ulrike Meinhof nel 1969 per un canale televisivo tedesco e censurato a causa dei suoi contenuti politici. Ulrike Meinhof, militante della RAF (*Rote Armee Fraktion*), arrestata per terrorismo e morta in carcere, era giornalista e aveva realizzato questo film di fiction appoggiandosi su un'indagine documentaristica riguardante alcuni orfanotrofi per adolescenti. La sequenza utilizzata da Tennis Adams rappresenta l'inseguimento, da parte di due religiose, di una giovane a cui dovevano tagliare i capelli. La violenza della situazione e del contesto non è completamente percepibile dalle persone che, per strada, prendono un'immagine come accetterebbero un opuscolo. Ma ciò che mostra il video, lungo una durata di 136 minuti, è lo sfoltimento dei fotogrammi durante la distribuzione e la lenta progressione cinematografica che essa rivela. Con un sottile sistema di progressiva riduzione, la scatola delle fotografie è sempre ben centrata nell'inquadratura e serve da asse per ciò che accade attorno: la strada, il presente, l'azione. Questa esposizione/azione di una singolare seduta di cinema mette in prospettiva critica un momento e un sintomo della difficile storia della Germania degli anni Settanta. Il dissolvimento del flusso delle immagini nello spazio pubblico diventa produttore di senso: afferra un'incompiutezza della storia e ridistribuisce, di mano in mano, un'informazione abortita. Questo pezzo riunisce, in un progetto politico, un lavoro sulla storia e un'inchiesta sulla scomparsa.

9. Storia, memoria e scomparsa

Il video tra archivio e calcolo

Hiver (La mort de Robert Walzer), 1990. Thierry Kuntzel, installazione, ciclo di 5 minuti e 30 secondi.

Silenzio

Uno schermo molto lungo per un'immagine molto precisa, al limite dell'evanescenza, proprio al limite.

Tre proiezioni, affiancate e configurate come un trittico, mostrano al centro un'immagine che rappresenta un corpo sdraiato, colto da un movimento di macchina; a destra e a sinistra di questa immagine mobile, evolvende e simmetrica, due monocromi variano d'intensità e di colore, passando dal bianco-bluastrò al nero attraverso tonalità di blu più o meno saturate. Mentre il tempo scorre sui lati nel solo colore del video – "il blu del cielo" ma anche il blu televisivo della sovrapposizione, dell'immagine elettronica – l'immagine al centro rimane in bianco e nero e descrive il corpo di un uomo nero, parzialmente ricoperto da un velo di stoffa bianca. L'impressione del bianco e nero è così forte da confondere la natura negativa o positiva dell'immagine; questa indecisione è rafforzata dai movimenti di scansione sopra il corpo sdraiato, che sembrano sondare, attraverso accostamenti successivi, l'interno di una tomba. Il corpo, ripreso da molto vicino, non si muove; semplicemente, a un certo momento, quando il movimento si ferma sul viso, si possono vedere gli occhi del modello aprirsi e chiudersi. Questo unico evento

elimina il dubbio sullo stato del corpo: vivente. Sollevato dal dramma che sarebbe legato al realismo ontologico dell'immagine, lo spettatore può concentrarsi su quest'altro dramma che l'immagine mette in scena: la propria scomparsa nel seno stesso del suo soggetto. Un corpo muto ma sereno, allungato, sgravato di tutto il suo peso, riposato, deposto, già avvolto da un manto funebre, chiuso dall'inquadratura, contenuto dal movimento laterale. Questa scansione ripetuta ma, a ogni passaggio, differente ricorda il lavoro dello scanner: programmazione del punto di vista e divisione del corpo in lamelle, in tagli orizzontali che restituiscono lo stato delle profondità successive della carne. L'accesso alla visibilità del corpo cambia a ogni passaggio: da una visione diretta della pelle, superficie esterna, si passa a giochi di trasparenza e di opacità che fanno sì che il corpo si perda nelle pieghe del tessuto oppure che quest'ultimo "si incolli alla pelle", attratto dalle ispirazioni del modello. Corpo di carne, trionfante e splendido, o corpo fantasma ripiegato nel candore della morte e del manto funebre: questo corpo è un corpo rievocato, lavorato attraverso il modello dell'immaginario medico al quale siamo familiari. Ma conduce con sé anche tutti i *Sepolcri* della letteratura, la neve della notte fatale di Robert Walser, l'assenza nell'immagine della vera icona – principio della fotografia, del cinema e del video. Questo canto videografico – una partitura, un ritmo, un colore, una tonalità – si colloca ai bordi del linguaggio, ai bordi dell'abisso, ai bordi del baratro. L'immagine prende corpo e si disperde: appare nel soffio del movimento, poi scompare nel bianco del lenzuolo, del supporto, dello schermo. La materia raggiunge la precisione della lama e si confonde in una struttura maculata. L'uomo come storia si realizza sotto i nostri occhi e soprattutto nel nostro spirito, nella nostra memoria, e così "noi diamo figura umana all'Abisso chiamandolo nascere e morire" (1).

Visione storica di un medium

Questo pezzo di Thierry Kuntzel (Francia, 1948) si inserisce in una storia: una storia di tecniche e di immagini. In un certo senso esso fa anche la sintesi tra una storia ancestrale delle immagini e una tecnologia di punta, poiché la telecamera è comandata dal computer. L'immagine vi è infatti considerata come traccia di un referente, di una realtà – il corpo di Ken Moody – di cui è l'analogon ma, allo stesso tempo, ne consuma l'assenza e la differenza. L'immagine non è la cosa, ma ne attesta l'assenza. A questa considerazione ontologica, comune ma assai teorica, Thierry Kuntzel aggiunge una dimensione fisica e materiale, rendendo visibile il passaggio dalla presenza all'assenza nel corpo stesso dell'immagine. Egli lo ottiene con i mezzi di una tecnica disponibili in un determinato momento della sua storia: il video e l'informatica, mezzi tecnici alimentati dall'eredità della pittura, della fotografia e del cinema. Tutta la storia delle origini della rappresentazione della figura umana nella pittura – dall'icona alla maschera mortuaria – e nella fotografia – dal santo sudario al velo di Veronica – è inserita in sordina in quest'opera, fino all'omaggio al fotografo Robert Mapplethorpe evocato dal suo modello Ken Moody. *Hiver* è, in qualche modo, la metafora di ciò che è ogni fotografia: una tomba, ode poetica alla memoria di un "ciò che è stato" di cui Roland Barthes ha definitivamente tracciato i contorni. Per produrre questa sensazione di ritiro, Thierry Kuntzel utilizza il video – come aveva fatto fin dai primi lavori – perché il video è sfuggente nella sua materialità e nel suo divenire. La fragilità del supporto e della sua conservazione ha fatto del video un medium fallibile e incostante, inesorabilmente in via di sparizione sotto l'effetto di una cancellazione continua, in perdita permanente di se stesso. Non bisogna dimenticare che numerosi nastri magnetici degli anni Sessanta e Settanta, che non sono stati ben conservati o restaurati, sono caduti nell'oblio a causa della scomparsa dell'immagine e del suono. In *Hiver* l'immagine non è alterata dal tempo, ma è la stessa rappresentazione che raffigura la propria scomparsa. La messa in scena artistica – il candore che contorna la figura, la trasparenza dei veli, la postura cadaverica del corpo – la materia videografica – la neve maculata del materiale stesso di cui è fatta l'immagine – e i movimenti così lenti, levigati e inesorabili partecipano alla costruzione di una rappresentazione mentale che accentua e conferma la sensazione di scomparsa. L'artista-scrittore, o l'artista-poeta, aveva già descritto alla fine degli anni Settanta ciò che era accaduto tra lui e il video: "Per lui, che conosceva dell'immagine i suoi congelamenti rappresentativi – pittura, fotografia, cinema, televisione – fu – video – un'impressione subitanea: impressione a misura di ciò di cui si

trovava improvvisamente privato. Al di qua di ogni riconoscibilità, di ogni designazione, di ogni presa, è dunque questo: qualche sorta di oscuramento perseguito attraverso i film – un'altra circolazione, un volume inaudito, uno spazio di slittamento, di trasformazioni, di tracce, un tempo slegato dalle difficoltà narrative cronologiche – era dunque questo: un va e vieni luminoso, una scansione, una pulsazione di trame, una superficie lampeggiante..." (2). I "congelamenti della rappresentazione", come li definisce Thierry Kuntzel, fondono come il ghiaccio e cantano lo spazio delle trasformazioni. Fondono anche come un blocco di cera perché "solo nella cera la memoria conserva le tracce apparse, sprofondate, venute, ripartite, scomparse". Più che nella descrizione di una specificità tecnica, in queste proposizioni si vedono disegnarsi i contorni di un'estetica che non tarda a superare il dispositivo video *stricto sensu* per designare ogni pratica d'immagine che abbia a che fare con i processi mentali, dal ricordo all'oblio, e con tutte le trasformazioni della memoria. Il *Wunderblock* (3) descritto da Freud serve a comparare una superficie elettronica che lascia affiorare, per strati e tracce successive, immagini che si precisano o si dissolvono, al cervello quando vuole ricordare e richiamare una sensazione o un evento al presente della coscienza. Come il video, la memoria ha una storia di cui Frances Yates ha tracciato le grandi tappe in *The Art of Memory* (4). La memoria ha sempre avuto bisogno di tecniche per esercitarsi e, dal greco Simonide al video, le mnemotecniche attraversano la storia delle storie degli uomini. L'ultima in ordine cronologico, che sembra aver risolto il problema dell'archiviazione e della conservazione di tutte le memorie, è l'informatica, con tutto il credito che le si accorda o il sospetto con cui la si guarda ogni volta che una soluzione viene presentata come definitiva a una questione che attraversa una cultura.

Il video è apparso ai margini dell'informatica ma ne ha prefigurato alcuni tratti (vedi capitolo 4), in particolare nel modo di iscrizione dell'informazione luminosa sugli schermi a trame di pixel. Ciò ha permesso di associare molto presto il lavoro legato alle immagini analogiche – riprese, inquadrature, movimenti, illuminazione – a quello legato al calcolo e alla digitalizzazione. I sintetizzatori e altri banchi di effetti più o meno sofisticati hanno permesso di manipolare l'immagine e i programmi per le riprese assistite dal computer di dare all'inquadratura forme e ritmi completamente inediti. Gary Hill e Thierry Kuntzel, tra gli altri, hanno utilizzato rapidamente questi mezzi. Il "lavoro in tempo reale", che è una particolarità del dispositivo digitale, aveva già trovato i suoi modelli empirici nella restituzione in diretta dell'immagine captata in video e nella tele-visione, dopo il tele-fono. Se il video è destinato a essere assorbito dal tutto digitale – e questo non soltanto è inevitabile ma è già in gran parte realizzato – il videografico, attraverso ciò che ha concretizzato le condizioni materiali di un'estetica, gli sopravvivrà. O, piuttosto, i suoi stessi tratti saranno integrati ai modelli di pensiero e alle possibilità tecniche informatiche. Lo si vede già nelle configurazioni dei camcorder digitali e nei loro effetti programmati all'inizio di questo secolo. Spostandosi verso il campo digitale, il video chiude un settore concettuale per aprirne uno nuovo. Dall'"uomo memorabile", prodotto da una storia e dall'imperfezione dei suoi oblii, si passerebbe all'"uomo calcolabile" (5), di cui l'informatica non è che uno degli strumenti di misura e di valutazione, mentre la genetica, per esempio, può esserne un altro.

Se il video, nella sua stessa struttura, ha la capacità di trattare movimenti psichici sul modello di ciò che fa il cervello – memorizzare l'informazione, farla apparire, elaborare il passato nel presente, l'attualità della diretta – allora non bisogna sorprendersi che esso si sia interessato, in modo particolare, al modo in cui la storia viene costruita a partire dagli archivi che produce, certamente dagli archivi di immagini in particolare. E che si sia interessato, attraverso gli artisti, al modo in cui la memoria si elabora a partire dalle immagini del mondo come quelle diffuse dalla televisione e alla maniera in cui queste immagini costituiscono gli archivi di una società e di una cultura in un determinato momento, quello della seconda metà del XX secolo. La televisione, oltre a produrre modelli di comportamento, produce l'essenziale degli archivi contemporanei. Che cosa accade nel rapporto che si stabilisce tra il lavoro di elaborazione della memoria che ognuno compie per proprio conto e quello della storia per come viene scritta a partire dai media? In che maniera gli artisti pongono queste domande quando lavorano con le tecnologie elettroniche e informatiche? In che modo il medium video – questo stare "nel mezzo" sempre fragile ed effimero – ha partecipato all'elaborazione di un'estetica della scomparsa che il cinema aveva già intrapreso grazie alle sue qualità fenomenologiche? In che cosa gli archivi mediatici possono costituire dei documenti

(etimologicamente "ciò che serve a istruire")? E a partire da quando un'immagine costituisce un documento? Spetta all'arte appoggiarsi all'archivio in quanto luogo del discorso, "dominio delle cose dette", come lo chiama Michel Foucault? L'arte può avere valore di documento e può essere documentaristica? In che modo gli artisti, che sulle questioni di memoria e di storia talvolta adottano posture oblianti o, per lo meno, obliteranti, in questo inizio di XXI secolo considerano questa estetica della scomparsa e il regime delle tracce che l'accompagna? Ingombrati dai "doveri di memoria" che spesso si sostituiscono ad azioni coinvolte e responsabili, delusi dalle falsificazioni mediatiche che fanno pesare un pesante sospetto sul rapporto dell'informazione con la verità, alcune volte gli artisti preferiscono riporre i problemi semplicemente nell'oblio. Nonchalance.

Il perimetro delle problematiche contemporanee, tracciato da queste numerose domande, non trova necessariamente soluzione nelle opere. Almeno queste domande sono sottoposte alla sperimentazione in dispositivi molto diversi tra loro, dai gesti tecnici e concettuali più semplici ai più sofisticati. Se positivamente il presente si costruisce attorno all'incontro tra "intrecci di passato e strati di realtà", per citare Gilles Deleuze, è impossibile fare economia di una memoria che non impegna necessariamente il devoto e la devozione ma piuttosto che dà senso a un presente che talvolta resiste fino all'estremo nell'impegnarsi in una tale impresa. Se il video ha qualcosa a che fare con la storia, la memoria, l'archivio e la reminiscenza, è all'interno stesso della logica paradossale che lo definisce: preoccupato essenzialmente del presente, confinato nell'oblio nella sua accettazione televisiva, evanescente per natura. Così, "l'eterno presente dell'elettronica ha la tendenza a dimenticare ogni attività di percezione capace di alimentare la memoria" (6). Oppure, detto altrimenti da Dominique Avron: "Immagini e suoni della televisione non si conservano; si aspirano e si rigettano, si dileguano e si rincorrono le une con le altre come parole futili. Le domande sulla ritenzione dei fatti o sull'acquisizione del sapere in televisione, sulla relazione con la storia, sul passaggio dagli archivi scritti alle banche audiovisive sono stabilite e come inficiate da questa qualità fisica del medium" (7). In che modo allora restituire spessore temporale e memoria a immagini che sono apparse nel presente della loro attualità, senza distanza e senza pensiero storico?

Il video, l'archivio e la storia

Sotto il titolo eponimo *Art of Memory*, Woody Vasulka (Repubblica Ceca, 1937) realizza nel 1987 un video complesso, composto da immagini d'archivio, riprese effettuate dall'artista e sofisticate manipolazioni informatiche. I soggetti trattati da Vasulka sono le guerre del XX secolo, come testimoniano i documentari e le immagini d'archivio: la guerra civile spagnola, la rivoluzione russa, la Seconda guerra mondiale, la bomba atomica. Il nastro, della durata di 36 minuti, tratta queste immagini d'archivio in bianco e nero come oggetti scultorei: le immagini animano, con il loro scorrimento e con l'incalzare delle loro forme, una sorta di stampi tridimensionali posati nella distesa di un paesaggio desertico (il Nuovo Messico, mito delle origini e luogo della Land Art, identità di un ricordo e di un luogo, come ricorda Frances Yates a proposito di Simonide). Ma si tratta anche di un luogo senza luogo e senza durata, un non luogo in qualche modo astorico, dove precisamente vanno a giocarsi le immagini della storia. A questi elementi si aggiunge una specie di angelo seduto, figura mitica attaccata alla parete di una rupe. Un uomo dal viso rugoso cerca di catturare l'attenzione di questo essere, al quale finisce per tirare delle pietre. Le immagini scivolano le une sulle altre, sotto le altre, riconfigurando continuamente uno spazio metamorfico nel quale strisce di colore e immagini d'archivio a cascata scacciano e ricoprono il paesaggio reale e, nondimeno, astratto dell'Ovest americano. Quest'ultimo si confonde con l'astrazione di un paesaggio elettronico: paesaggio senza storia, o la cui storia è passata al di fuori di lui, che sopporta in questo video il peso delle storie tragiche del mondo, il cui rumore e furore sono percepibili nella colonna sonora. Realtà e artificio si contendono la superficie di un'immagine che vorrebbe essere cosciente di una storia e di una memoria del terrore. Le immagini d'archivio in bianco e nero che rivestono i "monumenti" posti sui paesaggi desertici passano troppo velocemente e sono troppo piccole per essere considerate nel dettaglio e nel loro contenuto narrativo. Esse assumono piuttosto la funzione di icone o di didascalie e rinviando in modo complessivo al loro soggetto. Da un certo punto di vista tutte le immagini d'archivio

si somigliano, soprattutto quando il bianco e nero viene a datare con precisione tutto ciò che è precedente agli anni Cinquanta e anche ciò che segue, poiché le attualità continuarono a essere girate in bianco e nero fino alla fine degli anni Settanta. Woody Vasulka riunisce in un'unica immagine e nel corpo di un luogo comune le immagini cinematografiche e il suono documentario in un rapporto indiscernibile – come un ricordo che non giungerà mai a fissarsi o a prendere veramente forma – con le immagini videografiche elaborate dall'informatica. Si tratta di un lavoro difficile da descrivere, poiché l'immagine non vi è mai afferrata se non nelle turbolenze delle sue metamorfosi informatiche. Come sintetizza Raymond Bellour, che ha dedicato a questo video un'analisi molto completa, lo spettatore è sottoposto alla "tensione che si produce tra corpo «reale» e corpo della trama" e deve "cercare di abbracciare a due livelli il dialogo circolare che si annoda tra cinema e video, come tra analogico e digitale" (8). Questo nastro ricicla le immagini degli eventi del XX secolo attraverso un trattamento che le fa passare dallo stato di documento allo stato di monumento. Rendendo questo passaggio visivamente percepibile, Woody Vasulka realizza una storia che tende all'archeologia, come l'aveva individuata Michel Foucault, vale a dire "la descrizione intrinseca del monumento" (9).

Ciò nonostante, il lavoro dell'artista non consiste nel commentare la storia con gli strumenti dello storico, ma piuttosto nel fornirne nuove visioni, nel metterla in prospettiva al di fuori dei discorsi che sottendono le ricerche specifiche, ricorrendo a metodi di approccio legati all'arte e alle sue discontinuità. Vera Frenkel (Cecoslovacchia) realizza con *Body Missing* (1994) un'installazione che permette di stabilire relazioni inedite tra resti e frammenti di documenti storici e oggetti ed elementi disposti attorno alle immagini così rielaborate. Il suo soggetto, il cui titolo indica la dimensione tragica, riguarda il progetto che Hitler aveva concepito di creare una collezione di opere d'arte destinata a costituire un museo a Linz, edificato alla gloria dell'impero che portava il suo nome. Progetto volto alla costituzione di un corpo simbolico – la trascendenza dell'arte al servizio di un'ideologia – mentre, parallelamente, l'impresa di sterminio del corpo ebraico veniva condotta con un'ostinazione altrettanto folle. Un corpo che sarà restituito alla storia ampiamente amputato e mortificato. Per realizzare questo lavoro in sei parti, Vera Frenkel ha riunito una grande quantità di documenti d'archivio – fotografie, film, progetti, discorsi, interviste, liste – che mostrano fino a che punto l'elaborazione della collezione, risultato di furti, saccheggi e spoliazioni, sia stata oggetto di estrema attenzione e sia stata documentata nei minimi dettagli della sua realizzazione. L'artista propone di associare documenti diversi, di aprire nuove piste, di concentrarsi su un dettaglio. Il tutto si concretizza in nastri video trasmessi su monitor disposti su cumuli di casse per il trasporto delle opere, in cassoni luminosi rudimentalmente costruiti con legno di recupero e in sedie che invitano lo spettatore a sedersi, poiché è necessario focalizzare un'attenzione particolare per accedere a questo lavoro. A ogni nastro corrisponde un'installazione che costituisce una tappa di un percorso in sei stazioni. I nastri presentano frammenti, visioni parziali di capolavori confiscati. I documenti non vengono mai inquadrati e ripresi nella loro integrità, insistendo così sull'effetto di eternità delle opere del passato ma anche sull'incompletezza dello sguardo attuale su questi archivi trattati in negativo (radiografie), scansionati dallo sguardo, ripetuti e mescolati con immagini di fiction e interviste. A questa profusione di immagini corrisponde un commento sempre spostato rispetto a ciò che si è visto, che lascia alla responsabilità dello spettatore il compito di colmare momentaneamente le lacune di significazione. Questo avviene all'interno di ogni installazione ma anche da un'installazione all'altra, poiché alcuni elementi sono ripetuti e ricontestualizzati da un video all'altro. L'artista insiste sul fatto che un documento grezzo non parla, o parla con voci differenti che è necessario verificare per valutare il loro potenziale di "verità". Ella indica l'immagine documentaria per affermare che, nella lettura e nell'interpretazione, vi sono un corpo, un soggetto e una storia. Insiste anche sul modo in cui l'arte può essere strumentalizzata per scopi estranei alla proposta intrinseca dell'opera. Hitler si serve dell'arte per valorizzare emblematicamente la propria politica. Attribuire all'arte intenzioni che non possiede significa forzarne il senso. Il lavoro di Vera Frenkel ricorda inoltre che Hitler fu anche, prima di tutto, un artista fallito, o almeno un artista frustrato, che non cessò di perseguire nel reale – e non sul piano simbolico – il suo sogno morboso di un mondo a sua immagine.

Ben al di là del "dovere di memoria", con il suo seguito di obbligazioni che talvolta mancano di spiegazioni e motivazioni – i rituali commemorativi sono spesso svuotati del loro contenuto – è veramente un lavoro di memoria quello operato da questi artisti. L'arte, che in termini morali non è né buona né cattiva, può tuttavia riunire le condizioni di una rivelazione, non in senso trascendentale ma semplicemente fattuale, di una sparizione e di un corpo scomparso. In tal modo essa supera la paura del passato di cui parla Paul Virilio (10). Il modo migliore per arrivarvi è prendere per mano le tracce di questo passato, rimetterle sulla scena del presente e non dissimularle dietro proposte ideologiche troppo partigiane. È ciò che fanno gli artisti interessati a valutare lo stato postcoloniale delle culture occidentali indagandone i modi di rappresentazione. Tra questi si distingue in particolare il belga Johan Grimonprez (1962). Egli indaga il modo in cui i media orchestrano la nostra relazione con le catastrofi riprendendo la metafora della potenza e della fragilità delle nazioni occidentali. Questa metafora era stata formulata da Wolf Vostell nei suoi video – in particolare *Sun in Your Head* – attraverso l'immagine dell'aereo e della sua trasformazione in elicottero. Essa si collega anche all'idea elaborata da Paul Virilio secondo cui ogni tecnologia porta con sé il proprio incidente, cioè i mezzi della propria perdita o della propria catastrofe. Come si forma una "cultura della catastrofe"? *Kobarweng or Where is your Helicopter?* è un video realizzato nel 1992 nel quale Johan Grimonprez evoca il modo in cui fu percepito, nel 1959, l'arrivo degli scienziati occidentali in un villaggio isolato della Nuova Guinea accessibile soltanto tramite aereo. Lo spavento, legato a una percezione particolarmente acuta dei suoni in questa cultura della foresta tropicale, fu la reazione provocata da queste macchine venute dal cielo che gli abitanti del villaggio non avevano mai visto prima. Accompagnato da una colonna sonora particolarmente presente – stridii di uccelli tropicali, pesanti silenzi, rumori d'aereo – il video combina immagini d'archivio e immagini girate dall'artista per rendere percepibile l'estraneità di questa situazione in cui due culture si scontrano. Archivi sulla Nuova Guinea, immagini simboliche (la caduta di un oggetto, acqua che gocciola da un rubinetto, un recipiente), immagini riprese dall'aereo, paracadute, trattamenti video delle immagini d'archivio (colorizzazione, stroboscopia) e un testo importante costruiscono un'atmosfera che, benché ammaliante, non perde la sua dimensione critica. In un altro video, *Dial H.I.S.T.O.R.Y.* (1997), Grimonprez invita ironicamente i suoi interlocutori a "telefonare alla storia" per avere notizie. Egli utilizza immagini provenienti dagli archivi televisivi di dirottamenti di aerei, attentati e atti terroristici, così come i media le hanno diffuse fin dalla fine degli anni Sessanta. La storia è fatta dai media: questo è ciò che le immagini e i loro commentatori affermano chiaramente. Con un tono meno pedagogico di quello di Harun Farocki – quando smonta i fondamenti ideologici dei discorsi che i media fanno pronunciare alle immagini – Grimonprez lascia all'immagine il compito di commentarsi da sola attraverso le giustapposizioni e i contrasti tra immagine e suono. Realizza così un montaggio esperto di 68 minuti in cui mescola immagini choc – esplosioni, incidenti, corpi crivellati di colpi, bagni di sangue – la cui potenza d'impatto è disinnescata dalla ripetizione e dall'eccesso. Vi compaiono immagini di dittatori e figure politiche (Lenin, Stalin, Mao, Castro, Malcolm X, militanti palestinesi, Leila Khaled, Abdel-Majid ecc.), interviste di fuoriusciti e documenti sulla formazione del personale delle compagnie aeree. Tutte queste immagini d'archivio sono spesso accompagnate da un groviglio di musiche d'aeroporto – mitiganti e commerciali, composte da David Shea – che ricordano come ciò che i media vendono sia la storia stessa, interrotta da vere pubblicità che rendono confusa la differenza tra reale e propaganda. "Presto prenderemo la realtà per un'interruzione pubblicitaria!" (11), dichiara Johan Grimonprez. Non è solo una provocazione: l'osservazione della televisione commerciale lo conferma. Il racconto della costruzione della storia da parte della televisione – nessun terrorismo senza media, nessuna informazione senza eventi – è accompagnato da un commento ispirato ai romanzi di Don DeLillo (*Mao II* e *White Noise*). In questo movimento tra racconto intimo, rappresentazioni del benessere dell'*American way of life* e vertiginosa messa in prospettiva delle immagini delle morti violente si costruisce nello spirito dello spettatore la coscienza di una storia costruita dai media come una valanga di catastrofi provocate dall'altro, dallo straniero, dal campo avverso. La costruzione manichea di questa storia (USA-URSS) appare evidente, anche se incrinata da queste immagini stereotipate.

La catastrofe e il terrore come spettacolo, il disastro come oggetto del desiderio, la messa in scena fondata sull'orrore: possono costituire una valida storia dei popoli? Le immagini del mondo svincolate dalla loro storia, l'attualità trattata come un videoclip, sono la "nascita dell'indifferenza" (12). Gli artisti lavorano per ridare una nuova possibilità alla storia proponendo un trattamento degli archivi diverso da quello imposto dalla propaganda degli Stati o dal marketing mediatico. Lo fanno senza "fare la morale", lasciando allo spettatore la possibilità di costruire il proprio campo critico.

Ai margini di queste rielaborazioni degli archivi fotografici, cinematografici o televisivi, alcuni artisti scelgono invece di situarsi sul versante di una pratica video documentaria che propone alternative a una storia scritta dai centri del potere. È questa storia parallela che i gruppi militanti degli anni Settanta avevano iniziato a costruire realizzando archivi capaci di offrire uno sguardo realmente informato sugli eventi. Recentemente, in *Vidéogrammes d'une Révolution* (1992), Harun Farocki e Andrei Ujică montano numerose fonti d'immagine relative alla rivoluzione rumena e alla fine del regime di Ceaușescu.

Questa pratica documentaria, tenendo conto della storia del cinema documentario – ma senza voler proporre una visione del mondo definitiva – e delle esperienze dell'indagine televisiva, trova sempre più spazio nei luoghi dell'arte. Si tratta forse di reiniettare nel campo dell'arte dosi di reale di cui talvolta si è dimenticata l'esistenza, confinati come si è talvolta in posizioni narcisistiche e individualistiche. La scuola documentaria è anche una scuola dello sguardo e dell'attenzione, del pensiero dell'altro quando il proprio pensiero passa di là. Essa permette di rigenerare formule e metodi scomparsi. In questo senso l'artista Ursula Biemann realizza il video *Performing the Border* (1999), che conferma la funzione informativa che il video può assumere quando posa il suo sguardo sulle cose. Il suo soggetto è la frontiera tra Messico e Stati Uniti a Ciudad Juárez, frontiera nord-sud dove la violenza economica non ha nulla da invidiare a quella est-ovest simboleggiata dal Muro di Berlino (13). Questa separazione è considerata dal punto di vista delle donne messicane, che subiscono una doppia disuguaglianza: quella dell'economia generale del Messico rispetto agli Stati Uniti e quella dell'economia domestica, in cui svolgono un ruolo subordinato ma fondamentale. È sul terreno della sessualità che si gioca la separazione e il limite su cui si innestano prostituzione e omicidio, cristallizzando la differenza economica. La manodopera messicana a basso costo è sfruttata dalle industrie americane insediate lungo tutta la frontiera. Ursula Biemann indaga questo spazio specifico della frontiera, tanto sul piano reale quanto su quello simbolico.

Parole, testimonianze e commenti proseguono una tradizione legata al lavoro di Chris Marker, Frederick Wiseman o Robert Kramer. È una storia che continua ai margini del cinema e delle arti visive, alla ricerca delle realtà delle comunità e delle geografie desertificate dalle rappresentazioni dominanti. Dare visibilità a chi non ne ha. Resistere alla cancellazione conferendo all'immagine una possibilità di futuro. Perché, come scrive Jacques Rancière, "il nostro presente è preda dello scetticismo" (14). Dal riciclaggio alla creazione di archivi, gli artisti partecipano alla costruzione e alla ricostruzione dei popoli e delle persone. Il video è uno strumento privilegiato per questo lavoro eminentemente temporale, perché permette l'anamnesi e attualizza ciò che è scomparso.

Un medium dell'anamnesi

La fotografia, poi il cinema, sono serviti da prolungamento della memoria, quando non si sono completamente sostituiti ad essa. Chris Marker, nel suo film *Sans Soleil*, si domanda come sia possibile ricordarsi di tutto ciò che si vive senza fotografarlo, filmarlo o registrarlo. Le immagini che riprende sono la sua memoria.

È anche ciò che Jonas Mekas dice in un'altra maniera: "Io filmo perché non ho memoria; non riesco a ricordarmi di ciò che riprendo e i ricordi mi ritornano quando rivedo le immagini. Forse è per questo, in fondo, che ho iniziato a filmare, perché non riesco a ricordarmi delle cose" (15). Il video, in questo senso, soddisfa la stessa funzione, e il video familiare ne è la prova migliore. È anche possibile liberarsi della propria memoria confinandola nel supporto elettronico, dove può restare a lungo latente senza essere sollecitata, sapendo tuttavia che i ricordi sono là e che basta riattivarli – mettere il nastro – per ricordarsi, come si richiama un ricordo alla memoria quando il bisogno si

fa sentire. In questo senso anche la memoria informatica soddisfa lo stesso ruolo: quello di uno scarico della memoria, attraverso sistemi di gestione che tengono conto dell'importanza o della freschezza dell'informazione depositata – memoria viva, memoria cache, memoria video – che misurano le capacità tecniche dei computer.

A seguito dei suoi "cugini" agli alogenuri d'argento (la fotografia e il cinema) e in tandem con l'informatica, il video, in quanto medium e in quanto dispositivo spaziale, è stato spesso utilizzato come strumento di anamnesi. Contrariamente alla fotografia e al cinema, che attualizzano nel momento della loro apparizione qualcosa del passato, l'immagine video è sempre potenzialmente nel presente della registrazione o della diffusione. Allo stesso modo in cui la coscienza del presente si costruisce nel cervello attraverso il richiamo costante di ricordi a breve o lungo termine, il video "disarchivia" le sue riserve o i suoi strati potenziali di immagini ai quali la materia pixellata dà momentaneamente forma. A partire da questa potenzialità il video gioca tutti i giochi, dai più classici ai più sofisticati tecnicamente: interrogando l'archivio come può fare il cinema, mettendo in scena i momenti di apparizione dell'immagine come rimembranze – indecisioni o precisioni dell'immagine –, organizzando uno spazio favorevole al ricordo, a tutti i ricordi. Numerosi artisti hanno esplorato e continuano a utilizzare questa prossimità tra video e processo della memoria. Thierry Kuntzel (la serie *Nostos I, II, III, Still*), Slobodan Pajic e l'insieme dell'opera di Bill Viola, ma anche Christian Chatel e Régis Cotentin, appartenenti a una generazione più giovane – precisazione che conferma come il tema della memoria continui a interrogare le proposte più recenti – hanno lavorato e lavorano in questa direzione. Gli ultimi due realizzano immagini e dispositivi che mostrano il ricordo e il sogno all'opera sotto forma di immagini filtrate, proiettate, parziali, scure, appena identificabili. Teatri della memoria nei quali lo spettatore proietta le proprie storie intime o fantasmatiche, compiendo un reale sforzo di rimembranza, non avendo davanti agli occhi che le immagini. Régis Cotentin cerca, nel suo nastro *Subjectile* (2001), di dare forma a corpi assenti – sorelle scomparse nell'infanzia – che egli ricerca in immagini simili a buchi, scarti, filamenti di una memoria impossibile da saturare. Tutti questi artisti sfruttano le qualità del medium. Il video, bisogna ricordarlo, per la sua natura tecnologica, per le sue componenti espressive (formali), per il suo supporto effimero e per la sua natura paradossale – insieme moderno e arcaico – propone modi di funzionamento (affioramenti, punti, strati, slittamenti) vicini a quelli della memoria in atto. Esso si presenta, a immagine del cervello, come un flusso ininterrotto che capta continuamente. L'immagine elettronica è sempre in movimento e questo movimento condiziona la percezione che possiamo averne. Produce un'immagine evanescente, propizia a rendere conto di sottili movimenti di dissoluzione della forma e del pensiero. La scarsa fisicità di questo medium rende possibile una sorta di sospensione della materia favorevole all'espressione di una forma del pensiero (16).

L'instabilità e l'incompletezza della sua immagine richiedono, da parte dell'osservatore, la mobilitazione della memoria e il mantenimento costante in allerta del sistema percettivo. La stessa percezione è modificata di fronte allo schermo elettronico. L'impronta lasciata dai corpi luminosi – sul modello delle immagini meccaniche tradizionali della fotografia e del cinematografo – è trattata in modo tale che le soglie di riconoscimento risultano differite in maniera più o meno sensibile secondo le manipolazioni operate sui segnali, che spostano molto indietro l'identificazione mimetica degli oggetti di riferimento. Il video, nel suo stesso medium, propone dunque un nuovo paesaggio percettivo nel quale spazio e tempo rendono conto di un pensiero in immagine.

Con Victor Burgin (Gran Bretagna, 1941) ci troviamo di fronte a un altro tipo di lavoro mnemonico. Le sue preoccupazioni fanno riferimento alla storia dell'arte, al cinema e alla psicoanalisi e tendono a sollecitare le regioni profonde dell'intimità psichica dei visitatori. In due opere dalla forma e dall'aspetto molto differenti, l'artista mette in tensione categorie di immagini molto lontane tra loro per forma e contenuto. Queste immagini creano "una giustapposizione geografica di luoghi lontani nello «spazio psichico», come egli stesso afferma (17), impegnando lo spettatore in uno stato nel quale l'opera gli ritorna come un ricordo personale. *Remembering, Repeating* (1995) è un'installazione composta da due videoproiezioni poste una di fronte all'altra e da un ciclo continuo di immagini della durata di tre minuti. Su uno degli schermi scorrono immagini notturne della metropolitana a Montparnasse: una folla solitaria scorre incessantemente. Sull'altro schermo appaiono immagini in bianco e nero tratte da *Pépé le Moko* di Jean Duvivier, nelle quali Jean Gabin corre in un angolo della Casbah di Algeri, inciampa e cade mentre

una donna velata si alza. La caduta si ripete all'infinito. Che si riconosca o meno il film, la scenografia dell'inquadratura appare esotica, coloniale, drammatica e finzionale; per contrasto l'immagine dell'altro schermo sembra banale, urbana, contemporanea. Ci si ricorda allora che P  p   corre dietro alla donna amata e che questa corsa lo conduce alla morte fuori da quella Casbah che conosce cos   bene. La caduta mostrata qui    la metafora del destino del personaggio. Questa storia, questa vecchia fiction, questo ricordo cinematografico, gioca il ruolo di memoria rispetto all'immagine attuale.    ci   che percepiamo quando siamo immersi nell'opera, al di l   dell'anteriorit   oggettiva delle immagini e al di l   della distinzione tra finzione e realt  . Qualcosa rende le due immagini familiari l'una all'altra. La genesi del lavoro illumina questa familiarit  : Victor Burgin concepisce il progetto mentre gli attentati islamisti colpiscono Parigi. Per lui la storia coloniale francese    inscritta nella diversit   geografica delle origini delle persone che scorrono sul tappeto mobile della metropolitana. Si comprende allora come questi volti impassibili e chiusi compongano il ritratto di una citt   sovraccarica di storia.

In una delle sue realizzazioni pi   recenti, gi   evocata a proposito della visione panottica (capitolo 7), Burgin utilizza ancora questa figura del ricordo-schermo, nel senso freudiano di ricordi che impediscono l'accesso a quelli troppo dolorosi. *Nietzsche's Paris* (2000)    un video di dieci minuti proiettato su una parete-schermo. Le immagini mostrano panoramiche della Biblioteca di Francia a Parigi riprese da diversi punti di vista. Presto emerge l'estraneit   di queste immagini: sono in bianco e nero, prive di presenza umana, e tutto appare congelato. Si tratta di una panoramica video realizzata a partire da una panoramica fotografica? Accompagnata da una colonna sonora che lascia intuire estratti da *Alcina* e *Ariodante* di H  ndel, e da silenzi marcati, appare a un certo punto un'altra immagine di natura completamente diversa: un'inquadratura fissa, a colori, che mostra una donna vestita secondo la moda della fine del XIX secolo, seduta su una panchina.    collocata in un anfratto della vegetazione che vibra sotto una leggera brezza e guarda verso la telecamera. A un certo punto compaiono delle didascalie: "Ho visto uno studio molto piacevole, pieno di libri e di fiori. Vi erano due camere attigue e, mentre andavano e venivano intorno a noi, dei compagni in piena riflessione formavano un cerchio intellettuale, di volta in volta gaio e serio". Questo testo introduce una scrittura, un personaggio, una fiction inserita in queste inquadrature di una Parigi pietrificata sotto uno sguardo panottico. Anche qui Burgin mette in atto le condizioni di una rimembranza "in tempo reale", sfruttando gli scarti tra diversi registri d'immagine e utilizzando la musica come attrattore del pensiero. La panoramica dell'architettura evoca il fantasma del *Plan Voisin* (1925) di Le Corbusier, progetto che prevedeva di radere al suolo Parigi per costruirvi torri monumentali. Questa immagine della citt   moderna appare congelata e invivibile. Il rapporto tra movimento e immobilit   conferisce all'immagine uno stato perturbante. "What is this?"    la grande domanda che il linguaggio pone all'immagine. Burgin ha infatti trasformato una sequenza filmata in immagini fisse, le ha modificate e poi le ha rianimate digitalmente per produrre il movimento panoramico. L'inquadratura della donna solleva lo spettatore da questa visione sintetica, perch   malgrado la sua immobilit   esprime il fremito del vivente. Non si tratta tuttavia di una malinconia elegiaca. Il titolo lo suggerisce: Nietzsche. Il lavoro    piuttosto un omaggio alla breve e intensa storia d'amore tra Lou Salom  , Friedrich Nietzsche e Paul R  e, che avevano progettato un m  nage    trois a Parigi. Il progetto non si realizz   e l'amore fu tradito, ma Lou Salom   raccont   un sogno che viene evocato nel video. Non    necessario conoscere tutta questa storia per entrare nella proposta estetica di Burgin. Sentimento e modernit   vi si confrontano e conducono lo spettatore a uno stato di disponibilit   mentale in cui le proprie memorie affettive e concettuali alimentano la percezione dell'opera.

Se i ricordi si inscrivono nei luoghi, come dimostra Simonide, la loro rimembranza mobilita l'immaginario e l'immaginazione. Cl  ment Rosset scrive: "La memoria non si lascia ingannare perch   cerca un oggetto singolare e questo, non potendo essere confuso con nessun altro,    in qualche modo indimenticabile per natura" (18). E aggiunge: "Come la memoria, anche l'immaginazione    tensione verso un oggetto singolare [...] che cerca di dotare di una quasi-presenza suggerendone una rappresentazione". Questo sforzo dell'immaginazione riesce solo grazie al dono del reale, ci   all'apparizione concreta dell'oggetto immaginato.    con una sorta di dono del reale che lavora il giovane artista Anri Sala (Albania, 1974) quando ritrova un vecchio film di attualit   in cui sua madre    intervistata durante un congresso della giovent   comunista. Questo film muto diventa l'asse mnemonico del video *Intervista*

(1998). L'artista cerca di comprendere le tracce della propria storia attraverso quella della madre, legata alla storia dell'Albania comunista ancora segnata dal silenzio. Il lavoro del video inizia con la decodifica del film recuperato: persone non udenti leggono sulle labbra dei protagonisti le parole pronunciate. Le frasi demagogiche recitano i versetti di un'utopia che sappiamo quanto fosse manipolata. Anri Sala, con tenerezza e attenzione, chiede spiegazioni alla madre, che risponde con serenità. Perché nulla è semplice e il percorso di una vita passa attraverso compromessi, speranze, credenze e atti che possono apparire anacronistici o contraddittori. Questo lavoro è affascinante perché, accanto alle questioni teoriche e morali che pone senza volerle chiudere, la madre risponde con argomenti fondati su una pulsione di vita e su una generosità rivolta al proprio paese e ai propri figli. La forma scelta dall'artista è a sua volta multipla: interrogazione e commento mutuati dalla tradizione documentaria, ma anche elementi di fiction e citazioni di supporti diversi, dal cinema alla televisione. Tutto viene mobilitato in questa ricerca condotta in una situazione turbolenta, che sa bene come il tempo dell'innocenza sia ormai terminato. Anri Sala prosegue questo lavoro di confronto tra discorsi e realtà cercando di far emergere le ferite che abitano gli uomini di cui racconta la storia, una storia che, in parte, è anche la nostra.

Un medium "tra"

Il video è un sistema di immagini tecnologiche che beneficia, o ha beneficiato, di uno statuto particolare, sia dal punto di vista storico sia da quello estetico. Questo particolare statuto è quello di una posizione tra due poli, d'intermediario, di "intermezzo", come dice Philippe Dubois, tra il cinema (che, da "invenzione senza avvenire" ai suoi esordi, ha finito per acquisire uno statuto di nobiltà e, nei suoi momenti migliori, per appartenere alla grande arte) e l'informatica (che, senza avere in quanto tale prodotto una vera estetica, sembra aprire prospettive di assorbimento generalizzato e diffondere modi di pensiero che superano ampiamente il campo dell'arte e quello delle immagini in particolare). "Come se il video non fosse stato che una parentesi, fragile e transitoria, marginale, tra due universi di immagini da ogni punto di vista forti e decisivi" (19), esso ha anche beneficiato di una certa impunità. Non appartenendo più alle grandi categorie artistiche, ha potuto autorizzarsi impertinenze, inconseguenze, audacie sia concettuali sia formali, oggi entrate nelle abitudini e nelle pratiche artistiche in senso ampio. La sua posizione è dunque quella dell'"essere tra": tra l'immagine e l'assenza d'immagine, tra l'analogico e il digitale, tra il cinema e se stesso, tra l'oggetto e il processo, tra il visibile e l'invisibile, tra la diretta e la differita, tra il fuori e il dentro, tra il sopra e il sotto, tra la veglia e il sonno... Questa posizione gli permette di andare ovunque con discrezione e di osservare cose anodine, senza importanza, minori (Michel Blazy filma insetti che circolano nell'erba o sui muri), anche quando si tratta soltanto di piccoli gesti artistici (Boris Achour registra le sue *Action-peu* con una camera a mano, rapidamente, senza formalismo; Franck David riprende situazioni semplicissime in visioni imperfette e ambigue) che possono talvolta produrre immagini un po' trascurate oppure fiacche, ma senza gravità. Poiché la pigrizia può essere una postura che conduce a quell'attenzione distratta capace di captare ciò che un'attenzione sostenuta e un dispositivo tecnico troppo pesante avrebbero lasciato sfuggire. Leggerezza dell'assenza di saper fare e di mestiere, leggerezza della proposta, leggerezza del dispositivo: questa leggerezza talvolta assume un carattere regressivo già evocato, e rivendica il punto di vista dell'idiota, cioè di colui che ignora, che non è un conoscitore. I sacchetti di plastica gonfiati dal vento o le prese d'aria del metrò di Boris Achour (20) sono un modo di fare, con il quasi niente del reale, un oggetto poetico vicino a un haiku giapponese: la forma, la tecnica, i gesti sono in "fase economica" e possono così produrre un oggetto artistico equilibrato, libero come l'aria che si infila nei sacchetti.

Bill Viola è stato il videasta del "tra due" per eccellenza e, nel suo lavoro, il video è stato lo strumento ideale per tradurre gli stati mentali intermedi tra la veglia e il sonno, la vita e la morte, il reale e l'illusione: l'insieme della sua opera si situa in questo tra due, questa zona di indecifrabilità tra coscienza e incoscienza, controllo e abbandono. Così come le definisce Anne-Marie Duguet, installazioni come *Room for St. John of the Cross* (1983), *Threshold* (1992) o *Tiny Death* (1993) sono dispositivi nei quali "si opera uno scambio tra uno spazio mentale e una realtà

materiale". Questa estetica del tra due si applica ai corpi nel suo pezzo *The Messenger* del 1996 (associato a *The Crossing*, nel trittico di *Trilogy*); quest'ultimo presenta un movimento nell'immagine che conduce dalla defigurazione alla scomparsa di un corpo, per poi ripartire verso una riconfigurazione di questo stesso corpo.

Per farlo, Viola utilizza un medium che gli è familiare, l'acqua, nello spessore della quale affonda un corpo nudo il cui involucro visibile sembra dissolversi nel vortice della superficie, fino a perdere ogni apparenza umana. L'integrità di questa apparenza si realizza soltanto quando il corpo torna a respirare alla superficie dell'acqua, dove riprende forma e colore. È nella durata di una respirazione, di un'apnea, che Viola rende visibile il passaggio dalla forma all'informe, dalla vita alla morte, dalla coalescenza alla dispersione. È anche negli interstizi tra visibilità e udibilità, tra fisicità ed evanescenza, tra apparizione e scomparsa, tra memoria e presenza che una buona parte del lavoro videografico di Gary Hill si è situata. Vi sono poi artisti che formalmente e strutturalmente hanno inscritto il "tra due" nelle loro immagini: per esempio Stan Douglas nel suo pezzo *Nu'ka* (1996), e Marcel Dinahet in gran parte del suo lavoro degli ultimi anni. Come se l'immagine esitasse a scegliere un punto di vista, come se avesse perduto la sicurezza del cinema – ed è probabilmente il caso –, essa cerca tra due direzioni, la destra e la sinistra, l'alto e il basso, l'emersione o l'immersione; si distacca dal corpo e dallo sguardo psichico. In questo lavoro tanto pregevole quanto enigmatico, Stan Douglas sovrappone due film, due panoramiche animate da movimenti opposti, che descrivono un paesaggio dell'isola Nootka in Canada, dove ebbero luogo i primi massacri tra indigeni ed europei. Due volte per ogni rivoluzione di 360°, le panoramiche si sovrappongono esattamente e forniscono un'immagine leggibile, attesa ma fugace del paesaggio, mentre i due discorsi sovrapposti nello stesso modo parlano con una sola voce. Tra visibilità e confusione si situa la memoria di una storia tragica: nessuna pienezza per un'immagine la cui serena e totale visibilità non avrebbe senso. Le immagini di Stan Douglas corrispondono a una messa a punto mentale e non tecnica (spostamento di due istanze incompatibili: la terra e gli uomini, il potere e la sua violenza) e a un progetto concettuale che si attualizza nelle due panoramiche contraddittorie.

Marcel Dinahet, già citato (capitolo quattro), situa la propria posizione ai margini del litorale e sulla linea di fluttuazione dei grandi porti atlantici nei suoi correttamente intitolati *Flottaisons*. Riprese a partire da una cassa per immersioni, le immagini fanno corpo unico con la respirazione di cui si sente tutta l'energia che essa richiede e la difficoltà che comporta. Nello stesso spirito, ma in altre acque, il lavoro realizzato a Cipro nel 2000 produce una specie di immagine "interfaccia" tra sopra e sotto, tra la terra e un sito industriale, tra la terra e il suo sfruttamento, tra la natura e la macchina. Questa immagine doppia corrisponde a una visione impossibile, percorsa da una sorta di ubiquità, tagliata a metà dalla superficie dell'acqua, lama resa acuminata che segna il limite tra visibile e invisibile, il mondo di fuori e il mondo di dentro, separati, radicalmente separati. Il reale e il suo riflesso si confondono nel movimento caotico e mai stabile dell'inquadratura, dove l'orizzonte sembra derivare da un altro mondo. Fluttuare come un sughero significa lasciarsi andare a correnti o a forze che non si possono controllare, e vedere ciò che questo produce: talvolta si rasenta il pericolo di scomparire e annegare, talvolta si prova un'intensa gioia, quella di essere sollevati, portati via, strappati alla pesantezza dalla potenza dell'acqua, come nel video di Maria Friberg, *Blown Out*, del 1999 (capitolo quattro).

Il tra due non è un vero luogo; senza luogo e senza spazio, il video non ha limiti. Non essendo né là né qui, può commettere eccessi, scegliendo la discrezione del sottostimato o, al contrario, la pretesa della magniloquenza. Come la rana che vuole essere più grande del bue, il video punta talvolta un po' troppo sulla visibilità del proprio apparire per compensare la minaccia della sua scomparsa, che sempre l'accompagna. Ma è anche grazie a questa mancanza di luogo e di definizione che il video può costituire uno strumento particolarmente adatto alla diversità delle pratiche artistiche contemporanee. E se il video ha impiegato molto tempo per essere riconosciuto, è perché non aveva un luogo proprio; e ora lo è, in maniera considerevole, proprio per queste stesse ragioni. Tra apparizione e scomparsa, è il tra-due ontologico del video che gli artisti hanno individuato fin dall'inizio; i grandi pionieri (Paik, Vostell, Campus, Viola, Hill, Kuntzel...) hanno segnato la nascita del lavoro videografico, ma si può anche dire che è perché questa preoccupazione attraversava il campo dell'arte nel suo insieme che il video, per le sue caratteristiche sfuggenti, è stato considerato lo strumento più adatto a tradurre lo spirito del tempo. È precisamente perché il

video attraversa ed è attraversato da campi di influenza differenti ed eterogenei rispetto a se stesso, perché non è da nessuna parte, che è dappertutto dove può prodursi un evento artistico, e su tutti i terreni critici. Nel processo di formalismo modernista, esso beneficia realmente di un non-luogo, ed è ciò che ne fa uno strumento operante ancora ai nostri giorni.

Estetica della scomparsa – testo revisionato

Il XX secolo è al tempo stesso il secolo delle tecnologie e dell'industria della velocità e il secolo in cui, come mai prima, i corpi sono stati sottoposti a un'industria dell'annullamento, vale a dire a una programmazione su larga scala della loro scomparsa. Questi due poli sono stati messi in relazione da Paul Virilio che, con evidente tono pessimista, vede nell'aumento esponenziale della velocità anche le condizioni stesse dell'oblio della coscienza di sé: "Lo sviluppo delle alte velocità tecniche porterebbe alla scomparsa della coscienza in quanto percezione diretta dei fenomeni che ci informano sulla nostra stessa esistenza" (21). Abbiamo visto (in occasione del capitolo quattro, "Velocità e scomparsa") come il video non soltanto si sia fatto eco di questi fenomeni, ma come all'inizio esso fosse strutturalmente il prodotto di questa intima relazione tra velocità e scomparsa. È il suo carattere evanescente, la sua ontologia evanescente, che inserisce la videografia tra scomparsa ed evanescenza, cioè tra l'apparizione come traccia di un oggetto assente, che pure esiste ma è sottratto alla vista, e l'apparizione di questo oggetto nell'atto stesso di svanire, di perdere coscienza, di scomparire dalla coscienza e diventare fantasma. Jacques Derrida descrive bene questo diventar-fantasma dell'immagine elettronica quando riferisce la sua esperienza di "televisione" per le interviste filmate che ha realizzato con Bernard Stiegler: "Non appena siamo captati dagli strumenti ottici che non hanno nemmeno bisogno della luce del giorno, noi siamo gli spettri di una 'televidimazione'. La nostra scomparsa è già là. Noi siamo già irrigiditi da una scomparsa che promette e sottrae in anticipo un'altra 'apparizione' magica, una 'riapparizione' fantomatica in verità miracolosa [...]. In origine siamo spettralizzati dalla ripresa, colti dalla spettralità" (22). E lo spettro è "una traccia che segna in anticipo il presente della sua assenza"; questo spettro attraversa numerosi lavori videografici, perché essi cercano, contemporaneamente, di dare a vedere l'esperienza della scomparsa nell'apparizione dell'immagine. *Midnight Crossing*, installazione di Gary Hill realizzata nel 1997, propone al visitatore un'esperienza visiva al centro di un abbaglio: un flusso di immagini frammentate e discontinue, ricordi antichi, corpi, una donna di schiena che se ne va, una città orientale, rovine difficilmente identificabili sono proiettati su uno schermo. Quest'ultimo è a sua volta difficile da localizzare perché è situato in un'oscurità densissima, resa ancora più intensa dai violenti flash stroboscopici che cancellano momentaneamente le immagini dalla visibilità, lasciando apparire la struttura a impalcatura che sostiene lo schermo. La luce accecante imprime durevolmente lo spettro della struttura sulla retina dello spettatore, mentre le immagini-ricordo vengono a sovrapporsi. Lo spazio dell'installazione diventa così il luogo di proiezione del processo psichico nel quale si giocano rimembranza, rimozione, impedimento di vedere e di ricordare ecc., come se questo processo modificasse lo spazio reale. Una voce pronuncia parole ed espressioni, una voce con tutta la sua fisicità, come accade spesso nel lavoro di Gary Hill. L'immagine, messa alla prova della sua emozione improvvisa e della sua privazione, sprofonda lo spettatore nell'irrequietezza e lo spinge nel territorio dei propri fantasmi. Osserviamo qui quanto il sogno e il ricordo siano domini privilegiati di questi transfert, calchi e altre evidenze della sostanza delle immagini. Come se la condizione dell'immagine contemporanea consistesse sia nell'essere in procinto di apparire sia nell'essere in procinto di sparire, ma mai nell'offrire, nel momento ultimo della sua realizzazione, al suo acme, visibilità e pienezza. In questo movimento, immagini tra fare e disfare, anche quando esse sono fisse e uniche come i quadri di Gerhard Richter o le fotografie di Christian Boltanski. Si tratta di immagini di cui si percepisce tutta l'esitazione a darsi pienamente, e che si propongono piuttosto come una sorta di approssimazione: una proposizione, una possibilità, un indice, una suggestione. Quante immagini contemporanee esprimono questa aporia della rappresentazione analogica? Nelson Henricks è uno di quegli artisti che cercano, sul versante delle immagini spettrali, un'apparizione del non apparente: *Murderer's Song* (1991), *Crush* (1997), *Times Passes* (1998) sono video

nei quali la presenza dei corpi è sospesa alla vibrazione di una luce, al suo cambiamento permanente. Difficoltà di esistere, di comunicare, di vivere le differenze: le ragioni non mancano per giustificare lo stato di sospensione delle immagini, che restano il luogo di iscrizione di una sofferenza, quale che sia. Granular Synthesis, gruppo di artisti austriaci, produce vaste proiezioni monocrome di una materia elettronica vibrante nella quale si producono micro-eventi che lasciano intravedere delle forme, degli spettri, per esempio dei volti. Queste forme visibili sembrano generate e spinte dall'energia della musica tecnologica. I suoni penetrano con grande violenza, con una vibrazione molto vicina a quella che anima l'immagine (o la non-immagine), all'interno del corpo dello spettatore.

In una concezione assolutamente opposta della velocità e dell'intensità, in *Dawa* (2001) Annelies Strba propone una visione del proprio mondo familiare assolutamente spettrale ma serena, tradotta in immagini che trattengono del reale soltanto oggetti luminosi e la spettacolarità dei colori e delle masse rallentate, trattenendo del reale soltanto il suo ricordo, di cui il trattamento videografico fornisce un'equivalenza suggestiva. Immagini placate dalla distanza del ricordo. È sotto il segno della perdita, del deficit e del ripiegamento che si definiscono queste immagini degli ultimi video; immagini che non sono povere ma esaurite dal mostrare troppo, dal mostrare tutto, e che cercano di riappropriarsi di una ragione d'apparire. Talvolta danno poco a vedere, come i primi video alterati dal tempo, che hanno perduto una buona parte del segnale dell'immagine e del suono; immagini che traggono origine da una archeologia del medium e della memoria. Ciò nonostante possiamo pensare che il video abbia esaurito le sue batterie, che sia arrivato al limite e che le pratiche derivate da queste immagini siano obsolete? Vecchia canzone, vecchio ritornello che non aggiunge nulla al pensiero dell'arte se ci si limita a piegarsi alle leggi della novità. Quest'opera, che ha tentato di operare un bilancio definendo i contorni di ciò che la videografia ha apportato, in termini di domande, di dispositivi e di riconfigurazione dell'immagine (e dunque del visibile) rispetto alla sua capacità di rappresentare o trattare il reale e il suo immaginario, non è un sepolcro in omaggio al video, ma piuttosto constata le trasformazioni che esso ha suscitato nelle pratiche artistiche della seconda metà del XX secolo. Se il video non ha cessato di lavorare ed essere lavorato dalla scomparsa, è perché l'epoca nella quale esso è apparso portava con sé questa urgenza storica e antropologica. Esso si è costituito come strumento particolarmente adatto a elaborare nuove formule di relazione con un mondo inafferrabile, rapido e incontrollabile, schiacciato dal peso di una memoria nella quale i punti di riferimento diventavano sempre più difficili da individuare. Oggi i punti di riferimento non sono più chiari ma, almeno, lo sappiamo con maggiore consapevolezza. Infine, è nel completamente digitale che ha luogo l'ultima scomparsa del videografico — ma potremmo dire lo stesso del fotografico, del cinematografico e di tutto il mondo delle immagini iscritte nell'ambito dell'analogico — confermando non tanto la sua scomparsa quanto il suo assorbimento in un altro sistema tecnologico.

Scomparsa nel completamente digitale — testo revisionato

La tecnologia digitale porta con sé un campo concettuale molto specifico che non affrontiamo in questa sede, anche se alcune sue disposizioni sono state anticipate dai sistemi d'immagine precedenti, in particolare dal sistema videografico. Allo stesso tempo, essa ha posto nuove questioni e nuovi problemi. L'entusiasmo legato alla novità tecnologica ha immediatamente individuato nel sistema di codifica informatico la soluzione finale alla persistente questione della memoria, della rimembranza e della conservazione dell'informazione. Ed è anche vero che la parola *memoria* non è mai stata utilizzata tanto quanto nell'ambiente informatico, proprio mentre le difficoltà di accedere a questa memoria si facevano sentire. Harvé Fischer fa notare, in un articolo pubblicato sulla stampa nel 1999, tutto il paradosso del digitale e dell'oblio: "Possiamo ancora leggere dei manoscritti del Mar Morto, ma non abbiamo più alcun mezzo per leggere i primi CD-ROM degli anni '80; i lettori e i software dell'epoca non esistono più" (23). Questo problema eccede ampiamente la sfera dell'arte, poiché coinvolge le società nel loro insieme e la gestione della loro memoria. In questo senso, i settori economici e politici dovranno assumersi le proprie responsabilità di fronte a una fiducia nel digitale che accetta il rischio imprevisto dell'amnesia delle macchine. In effetti, se gli esseri umani scaricano sulle macchine gran parte della loro memoria, bisogna chiedersi se non sia

perché, di fronte ai rischi e alle perdite d'informazione legati ai progressi tecnologici, questo trasferimento almeno libera il funzionamento cerebrale dell'individuo o dei gruppi. L'oblio è necessario al buon funzionamento della memoria, ma che ne sarà dei vuoti della memoria dei computer? In forma di prevenzione, l'artista tedesca Ute Friederike Jürß (1962) intitola un'installazione *You Never Know the Whole Story* (2000). Questo lavoro, che consiste in tre videoproiezioni di grande formato poste una accanto all'altra, mostra quanto il video e il digitale abbiano trovato applicazioni in progetti che non derivano né dalla realtà virtuale né dalle reti di comunicazione, ma che pongono comunque questioni legate a tutti questi ambiti, in un dispositivo nel quale l'immagine analogica e la sua manipolazione informatica configurano modelli d'immagine di un nuovo ordine. In che modo? Tre fotografie (anche se non è del tutto certo che lo siano), tra mobilità e immobilità, trattano in bianco e nero eventi legati all'attualità "sensazionale". Si tratta di una sorta di *tableaux vivants*: mostrano personaggi in situazioni estreme — persone incappucciate e armate, arresti, violenti alterchi — che, senza rimandare a un fatto preciso, corrispondono agli stereotipi del genere. Queste immagini saturate, riprese da molto vicino, rispondono ai codici della fotografia della stampa popolare e del grande reportage. I personaggi non si muovono, ma in realtà si muovono, pochissimo, e sembrano mantenere la posa. A poco a poco lo spettatore si accorge che una palpebra vibra, che un corpo oscilla leggermente; in breve, comprende che non si tratta di fotografie ma di immagini in movimento. L'identificazione rimane confusa. Un secondo fenomeno, altrettanto insolito, giunge alla coscienza dello spettatore: tutti i personaggi — uomini, donne, terroristi o poliziotti, politici o passanti — hanno un'aria familiare che crea uno scarto tra ciò che si crede di vedere e ciò che si vede. Anche in questo caso emerge la domanda: *What is this?* L'enigma spinge il pensiero a informarsi e si apprende così che l'artista ha interpretato personalmente il ruolo di ciascuno dei personaggi, i cui modelli sono stati trovati in fotografie giornalistiche (il *New York Times*), che ella ha poi reinterpretato in video. Utilizzando tutti gli artifici necessari a queste differenti interpretazioni — come Cindy Sherman: vestiti, trucco, acconciature — l'artista assume una posa in una *blue box* (procedimento utilizzato per realizzare sovrapposizioni video) tante volte quanti sono i personaggi scelti. Successivamente utilizza un software informatico (*Inferno*) e un potente computer con lo scopo di costruire immagini composte da numerosi "motivi", assicurandone la continuità attraverso una regolazione digitale delle illuminazioni, dei trucchi e dei contrasti, così da simulare la fotografia giornalistica. Un breve istante di dramma è così concentrato in un gesto, un atteggiamento e una scenografia fortemente codificati. L'immagine sembra rallentare fino ad avvicinarsi all'istantanea, pur non essendolo: è la durata della posa a produrne l'effetto. La densità dell'evento è resa percepibile dai differenti strati di percezione e di durata attraverso cui è rappresentato. L'immagine giornalistica dischiude qui tutto il suo enigma e la sospensione della posa permette di riflettere sui molteplici riflessi di interpretazione e di lettura che la sua visione normalmente implica. In questo caso, non si tratta tanto della verità o dell'autenticità dell'informazione — in questo senso è ormai da molto tempo che l'immagine analogica non costituisce più una prova in sé (24) — quanto del modo in cui gli stereotipi orientano i processi di identificazione dello spettatore verso una realtà che gli viene presentata come tale. Per interrogare finalmente la fotografia, questo lavoro si colloca al centro di un dispositivo e di un'immagine ibrida, traendo profitto da un'associazione molto stretta tra video analogico e informatica. Esso apre così spazi nei quali il videografico trova oggi possibilità di esplorazione: tra immagine di sintesi e impronta fotografica, tra calcolo e traccia, tra digitale e analogico. Da un lato, la digitalizzazione unifica e abolisce le distinzioni che precedentemente separavano i media in categorie distinte; dall'altro permette di aprire nuovi spazi tra queste categorie. Alcune delle installazioni analizzate in questo capitolo e in quelli precedenti lo dimostrano (Kuntzel, Burgin, Vasulka, Jürß). Tra mobilità e stasi, l'immagine continua a sondare i processi mentali e ad attualizzarne le possibilità virtuali. Con la possibilità di creare immagini di sintesi, le questioni epistemologiche cambiano sensibilmente. La grande questione del punto di vista non corrisponde più tanto a considerazioni topografiche o prossemiche — la posizione del corpo e dello sguardo nello spazio reale rispetto a un oggetto — quanto a un punto di vista strettamente mentale e procedurale. Il punto di vista e la sua funzione etica si sono spostati: non si riferiscono più semplicemente alla qualità dello sguardo e al movimento del corpo che questo sguardo implica, come accadeva nel caso di un'immagine costruita

nella "ripresa" del mondo visibile (una visione non separata dall'osservatore umano). Si pensi, ad esempio, al processo morale del movimento di macchina (la carrellata di Godard) o del montaggio (il montaggio proibito di Bazin). Sia l'ontologia fotografica sia quella cinematografica, già profondamente scosse dal video, devono oggi aggiornare i propri fondamenti alla luce dei nuovi dati della cultura digitale. La maggior parte delle immagini che implicano il digitale sono immagini ibride, e non è sempre facile riconoscere la maggiore o minore parte di trattamento numerico che esse hanno subito. Salvo nei casi in cui il dispositivo venga esplicitato e costituisca il fondamento dell'opera, gli artisti utilizzano l'informatica in modo discreto per raggiungere uno scopo che si colloca al di fuori di un discorso puramente tecnologico. Secondo Jean-Louis Boissier: "Tutte le arti, prime tra tutte quelle che si fondano su macchine o automatismi, sono state toccate dal digitale. [...] Così queste arti sono state profondamente trasformate e, spesso, contro ogni previsione, rafforzate nelle loro tradizioni; non hanno acquisito una specificità nuova". Se l'informatica può intervenire in tutte le fasi tecniche della fabbricazione delle immagini — ed è di questo ambito che qui ci occupiamo — essa non interviene necessariamente in tutta la catena della loro produzione: "Finché il dispositivo informatico accompagna l'opera da un capo all'altro, tende a mantenere per il pubblico le proprietà strumentali che possiede per gli autori, talvolta interferendo nella partecipazione tra spettatore — o lettore — e autore" (25). Così, se il cinema d'esposizione, l'installazione e il ciclo continuo della diretta — tre modalità attraverso cui il videografico si è inserito nel campo dell'arte contemporanea — hanno contribuito ad avvicinare le proposizioni dell'artista alla costruzione mentale dello spettatore e hanno anche anticipato la struttura interattiva presente in una parte dei progetti digitali, questi ultimi mobilitano metodi di riflessione, strumenti concettuali e qualità di previsione del tutto specifici. È attorno a questi nuovi dati che si sviluppa la presente riflessione.

Per concludere restando nel registro della memoria, che è quello di questo capitolo, possiamo notare che sono artisti della generazione del cinema o del video ad essersi impadroniti nel modo più naturale degli strumenti informatici, avendo visto come questi potessero servire ai loro progetti: Muntadas (utilizza la rete per il suo pezzo evolutivo *The File Room* (1994), censure e banche dati Internet, consultazione e alimentazione del sito), Chris Marker (utilizza l'informatica per il suo CD-Rom *Immemory*). Questi artisti hanno usato tali strumenti senza enfasi né presunzione ma, al contrario, nel modo più naturale possibile, come può fare qualunque artista contemporaneo che ricorra alla tecnica messa a sua disposizione per esprimere ciò che desidera esprimere. Con lo stesso spirito, Éric Lanz (Svizzera, 1962) accosta tecnica antica e nuova tecnologia utilizzando una collezione di strumenti tradizionali per *Outils 1* e *Outils 2* (1991), e parodiando il principio di interattività ridotto alla selezione per contatto dell'immagine dell'oggetto da attivare (la mano diventa l'interfaccia tra lo strumento tradizionale, artigianale, e la tecnologia citata). Cécile Le Prado (Francia, 1956), per il suo pezzo *Vocatifs* (1994), realizza un lavoro interattivo che prende avvio dai dati provenienti dal Commissariato per i rifugiati: nomi di bambini scomparsi nella ex Jugoslavia, che una lettura bisbigliata in serbo-croato declina in brevi composizioni musicali. Si constata facilmente, tra questi progetti citati tra molti altri, come la memoria resti legata a forme analogiche dotate di una potente forza emotiva, e come lo strumento informatico possa intervenire per rendere la proposta più efficace.

I progetti più vigorosi sono spesso quelli che sanno implicare, nella loro condizione, l'indimenticato dell'infanzia. Il videografico ha definito una zona di gioco di grande libertà, con tutti gli eccessi che questo presuppone; auguriamoci che l'estetica digitale sappia ancora ricordare le immagini e attualizzare il *Fort-Da* pensato da Freud un secolo fa, che ci assicura di non restare pietrificati di fronte all'assenza e sminuiti dalla nostra impotenza a pensare, perché, come ricorda Umberto Eco:

"Le difficoltà per costruire una macchina pensante non dipendono dalla difficoltà di far pensare una macchina, ma dalla nostra stessa difficoltà a sapere come pensiamo" (26).

La libertà è una conquista continuamente rimessa in gioco dall'esercizio dell'arte; il video è stato uno strumento non trascurabile nell'esercizio di questa libertà.

Note

- 1.1 - Allan Kaprow, "L'art vidéo; vieux vin, nouvelle bouteille; 1974, L'art et la vie confondus, centre George Pompidou, 1996, pag. 187.
- 1.2 - Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino 1966.
- 2.1 - Questa espressione "arte video" non è automatica, ed è ciò che quest'opera tende a dimostrare, ma rappresenta una comodità linguistica di cui si farà uso. Bisognerebbe parlare piuttosto di arte elettronica, di produzioni videografiche nel campo dell'arte contemporanea, eccetera.
- 2.2 - Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, 1967.
- 2.3 - *Ibidem*, pag. 356.
- 2.4 - Philippe Dubois, "La ligne générale (des machines à image) » in *Cinéma et dernières technologies*, sotto la direzione di Frank Beau, Philippe Dubois e Gérard Leblanc, INA/De Boeck Université, 1998, Paris/Bruxelles.
- 2.5 - E' da notare che tra le prime ritrasmissioni di eventi in diretta troviamo i Giochi Olimpici di Berlino del 1936; la propaganda nazista ha immediatamente valutato il partito che poteva trarre da questa tecnologia.
- 2.6 - Wolf Vostell, *Art Presse* n° 17, aprile 1978, pag. 8.
- 2.7 - Tecnica esplorata dal cinema sperimentale, che consiste nel valorizzare lo sfarfallio caratteristico della meccanica cinematografica, alternanza di bianco e nero sotto forma di lampeggiamento. Peter Kubelka, Tony Conrad e Paul Sharits hanno messo a punto, e quindi sviluppato, questa estetica strutturale.
- 2.8 - Titolo di una trasmissione diffusa in Francia su TV5 consistente nel proporre agli spettatori degli *spezzoni* non montati e non commentati di eventi pubblici e internazionali. Nella maggior parte del tempo queste immagini sono indecifrabili.
- 2.9 - Termine creato da George Maciunas nel 1961, le prime azioni del quale datano 1962: concerto/*happenings* a Wiesbaden, festival al centro americano di Parigi.
- 2.10 - Wolf Vostell, catalogo Elekta, 1983, Museo d'Arte moderna della città di Parigi, pag. 338.
- 2.11 - Nam June Paik aveva già rovesciato un pianoforte sul pubblico nel 1959 alla Galleria 22 di Dusseldorf durante un omaggio a John Cage; egli maltratta gli strumenti musicali come maltratta i televisori.
- 2.12 - La complicità tra Nam June Paik e John Cage certamente supera le citazioni tecniche; essa recupera in maniera generale delle posizioni condivise sull'utilizzazione del caso e dell'indeterminazione col fine di lasciare esprimere l'essenza stessa dei materiali e delle situazioni. Le proposte di Dominique e Jean-Yves Bosseur possono applicarsi al materiale visivo così come Paik l'ha trattato: " Nella molteplicità delle strade inaugurate da John Cage vi è una costante: il problema di considerare l'atto musicale, non come una presa di potere sul suono, sull'interprete e sul pubblico, ma come una maniera di lasciar essere e crescere una situazione di per se stessa. Tenersi al di qua dei principi di determinatezza permette di manifestare il materiale sonoro sottintendendone l'aspetto inesauribile delle sue facoltà [...] La preparazione del piano trasforma, per la penetrazione di "corpi estranei", le proprietà acustiche dello strumento che perde il suo carattere "ben temperato", omogeneo, per suscitare una varietà insospettata di suoni complessi e accresce l'imprevedibilità del risultato sonoro". *Révolution Musicale*, Parigi, Minerve, 1986, pag. 48.
- 2.13 - Nam June Paik citato da Jean-Paul Fargier in *Nam June Paik*, édition Art Press, ottobre 1989, pag. 29.
- 2.14 - La posizione di Tony Oursler bene riassume quella di numerosi artisti che legittimamente attendevano una collaborazione ragionata con la televisione: "volevo lavorare a qualcosa di più moderno della pittura, in una forma che fosse il vero supporto dell'immagine del XX secolo. Ciò che il pubblico guarda, ciò a cui innanzitutto si riferiscono in materia d'immagine oggi, è la televisione. Perciò ho iniziato a realizzare dei video, perché volevo lavorare ad un arte fatta per la televisione". *Où va la vidéo?*, Cahiers du Cinéma, 1986, pag. 59.
- 2.15 - Gerry Schum citato da Helmut Friedel in *L'art de l'exposition - Une documentation sur trente expositions exemplaires du XX^e siècle*, éditions du Regard, 1998, pag. 355-369.
- 2.16 - Per comprendere l'inserimento di queste opere nel movimento generale della *Land Art* leggere il ricchissimo e documentato testo di Gilles A. Tiberghien, *Land Art*, éditions Carré, Paris, 1993.
- 2.17 - A proposito della scomparsa degli oggetti d'arte e della televisione, Keith Arnatt fa inserire ogni giorno, durante una settimana, alla stessa ora, un'immagine di una sequenza che lo mostra sempre più sprofondare nel suolo, fino all'invisibilità. Citato in *Gerry Schum*, catalogo dell'esposizione di Amsterdam SM, 1979.
- 2.18 - Anne-Marie Dugué, catalogo dell'esposizione *Jean-Christophe Averty*, collage, découpages, musée de Jeu de paume, Parigi, 1991.
- 2.19 - Stampatrice ottica usata nel cinema per realizzare effetti grafici complessi.
- 2.20 - Ciononostante, nel 1981, su Antenne 2, Catherine Ikam era riuscita a produrre con Jean-Paul Fargier delle trasmissioni d'informazione sulle pratiche artistiche in video, intitolate *Video 2*.
- 2.21 - Espressione impiegata da Marita Sturken per designare i modi d'azione dei collettivi che esploravano le possibilità documentaristiche del video allo scopo di servirsene per controbilanciare l'informazione trasmessa dai mass media. "Il video negli Stati Uniti", in *Vidéo*, sotto la direzione di René Payant, Artexes, Montreal, 1986.

- 2.22 A questo titolo si legga l'articolo di William Boddy "Paper Tiger Television: la tele guerriglia rivisitata", in *Communications* 48, 1988, pag. 155-166.
 - 2.23 Il tema dell'esplosione o della distruzione col fuoco è molto ricorrente nei confronti dell'oggetto televisione; David Hall filma nel 1971 una televisione che brucia in uno dei motivi della serie *TV Interruption* sopra citata.
 - 2.24 Marita Sturken, "Il video negli Stati Uniti. Qualche nota sull'evoluzione di un modo d'espressione » in *Vidéo*, sotto la direzione di René Payant, Artextes, Montreal, 1986, pag. 59.
 - 2.25 Paul Virilio, *Un paysage d'événements*, Galilée, 1996, pag. 116.
 - 2.26 Anne-Marie Duguet, *Vidéo, mémoire au poing*, L'Échappée belle/Hachette littérature, Parigi, 1981. Quest'opera presenta un'analisi dettagliata del periodo del video militante in Francia.
 - 2.27 Jean-Luc Godard per Jean-Luc Godard, tomo I, Cahiers du cinéma, 1998, pag. 23.
 - 2.28 Descrizione del progetto da parte di Dan Graham e Dara Birnbaum. Catalogo *Dan Graham œuvres 1965-2000*, Paris-Musées, 2001, pag.183.
 - 2.29 John G. Hanhardt nel catalogo *Andy Warhol, Cinéma*, edizioni del Centro George Pompidou e le Editions Carré, 1990, pag. 160-165.
 - 2.30 Alexis Vaillant, "Téléviseurs, télévisions et TV", in *Chroniques de l'Afaa* n° 29, *Nouvelles images en France en 2001*, Parigi, 2001, pag. 13. Tutto l'articolo tratta del rapporto arte/televisione.
 - 2.31 Anne-Marie Duguet, *op. cit.* pag. 67.
 - 2.32 David James, "Interventi video: le circostanze di negazione e le loro critiche", Lace 1989, pag. 85-93. In *L'Epoque, la mode, la morale, la passion*, catalogo Centre George Pompidou, 1987, pag. 618-622.
 - 2.33 Dai suoi debutti fino agli anni '50, la televisione non era che in diretta. Il videoregistratore non appare che nel 1960. La televisione captava e trasmetteva in diretta senza mantenere traccia delle immagini, salvo che su supporto filmico.
 - 2.34 Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Échographies de la télévision*, intervista filmata, Galilée, INA, 1996, pag. 49.
 - 2.35 Jean-Luc Godard per Jean-Luc Godard, tomo I (1950-1984), tomo II (1984-1998), Cahiers du Cinéma, 1998, pag. 240. Proposte raccolte da Léon Marcadet e Christian Perrot, *Actuel*, n° 136, ottobre 1990.
 - 2.36 Deleuze e Guattari analizzano la maniera in cui il potere moderno s'appoggia su micro-agenti d'assoggettamento e d'asservimento degli individui in rapporto alle macchine: "Siamo assoggettati alla televisione per quanto se ne faccia uso e se ne consumi, in questa particolare situazione di un soggetto d'enunciato che, più o meno, si prende per un soggetto d'enunciazione ("voi, cari telespettatori, che fate la televisione ..."); la macchina tecnica è il medium tra due soggetti. Ma siamo asserviti dalla televisione come macchina umana nonostante gli spettatori siano, non dei consumatori o dei fruitori, né soggetti ritenuti "creatori", ma pezzi componenti intrinseci, "entrate" e "uscite", dei *feed back* o delle ricorrenze, che appartengono alla macchina e non più al modo di produrre o di servirsene". *Mille plateaux*, les éditions de Minuit, Parigi, 1980, pag. 573.
-
- 3.1 Le attività del Black Mountain College, università transdisciplinare della Carolina del Nord animata da Allan Kaprow, La Monte Young, John Cage, David Tudor, Robert Rauschenberg, Merce Cunningham, ecc., fin dal 1952 definiscono le forme dell' *happening*.
 - 3.2 Estratto dalla sceneggiatura: "Questo schermo non sarà rettangolare ma di forma resa diversa sia da un certo numero di applicazioni di colore vivo poste in alcune parti di esso, sia da differenti oggetti appesi di fronte ad esso. Queste applicazioni e questi oggetti potranno essere messi in movimento da macchinisti durante tutto il film. Nel corso della proiezione, teste, mani e cappelli saranno piazzati davanti al fascio dell'apparecchio di proiezione con lo scopo di velare le immagini. Specialmente nei cambi di piano". *Maurice Lemaître*, Centre George Pompidou, pag. 82.
 - 3.3 *La società dello spettacolo* di Guy Debord appare nel 1967.
 - 3.4 Hollis Frampton opera la distinzione tra cinema e film in un testo del 1971, *Per una metastoria del film: note e ipotesi a partire da un luogo comune*: "Cinema è una parola greca che significa "movimento" (*movie*). L'illusione del movimento è certamente la condizione abituale dell'immagine filmica, ma questa illusione poggia sul postulato che il tasso di variazione delle immagini successive non può che situarsi in limiti particolarmente ristretti. Niente, nella logica del nastro filmico, giustifica un tale postulato. Di conseguenza, noi lo rifiutiamo. Da questo momento, chiameremo la nostra arte semplicemente: il film." In *L'écliptique du savoir*, Centre George Pompidou, 1999, pag. 109.
 - 3.5 "L'arte video, quasi la sola, oggi, a non avere un torbido passato di cui preoccuparsi, a sua volta partecipa alla questua implacabile dell'autodefinizione, la quale ha condotto l'arte cinematografica all'attuale soglia d'intensità e d'ambizione ... E che è, d'altra parte, io credo, la caratteristica più significativa di tutto il modernismo [...]" Hollis Frampton, *L'évanouissement du dernier cri technologique*, testo del 1974, riprodotto in *L'écliptique du savoir*, Centre George Pompidou, Pag. 85.
 - 3.6 George Perec, *Un homme qui dort*, Danoël, Parigi, 1967.
 - 3.7 Macchina da presa comandata a distanza posta su gru mobile.
 - 3.8 Thierry de Duve, « Michael Snow, Les déictiques de expérience, et au-delà », in *Les Cahiers du musée national d'Art moderne*, n° 50, inverno 1994, pag. 40. L'insieme dell'articolo di Thierry de Duve concerne il lavoro di Michael Snow.
 - 3.9 Lo zoom ottico è stato inventato nel 1950 da Frank G. Back per la televisione. Nell'opera esso rappresenta altresì la pulsione ottica di tipo *voyeuriste*, evidentemente più in televisione che al cinema.

- 3.10 Fritz Lang è uno dei primi registi ha mostrare e a dimostrare la televisione, le sue apparecchiature e i suoi funzionamenti al cinema. L'immagine elettronica con le sue qualità plastiche particolari diventerà, trent'anni, dopo un luogo comune del cinema: Chris Marker, Jean-Luc Godard, Atom Egoyan, Wim Wenders ne saranno stati i fondatori.
 - 3.11 Paul Virilio ha analizzato, in una prospettiva un po' disfattista, la strumentalizzazione dello sguardo per scopi economico-politici: "La cecità è dunque al cuore dell'apparecchiatura della prossima "macchina da visione", essendo la produzione di una visione senza sguardo essa stessa la riproduzione di un'intensa cecità, cecità che diventerebbe una nuova e ultima forma di industrializzazione: *L'industrializzazione del non -sguardo*". *La machine de vision*, Galilée, 1988, pag. 152.
 - 3.12 Jonathan Crary, *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIX siècle*. Editions Jacqueline Chambon, 1994, pag.43.
 - 3.13 "Il *filmico* che sarà oggetto dell'analisi filmica non sarà né dal lato della movenza, né dal lato della fissità, ma *tra* i due, nella genesi del film-proiezione dal film pellicola, nella negazione di questo film pellicola a causa del film proiezione, nel lavoro di cancellazione (lui stesso cancellato) del lavoro di significazione". *Le défilement*, testo di Thierry Kuntzel in *Cinéma, Théorie, lectures*, Revue d'esthétique 1973, édition 1978, Klincksieck.
 - 3.14 Hollis Frampton così commenta ciò che distingue il cinema dal video: "L'arte cinematografica, meravigliosamente a proprio agio negli spazi profondi, visiva così come uditiva, necessita di un'invenzione complessa per sfuggire al "piano frontale" della temporalità, aspetto che non si presenta né come imperfetto né come perfezionabile, ma come *assoluto*. Al contrario, il video, che è visivamente immanente, anti-illusionista fino alla polemica, giunge ad un equilibrio spazio-temporale grazie ad una dissoluzione, una fluidificazione di tutti i segmenti di questa unità temporale che noi chiamiamo l'eternità". *Op. cit.* pag. 91.
 - 3.15 La durata del film è definita, generata dalla durata del suo "soggetto", come il quadro in pittura è determinato dal soggetto che vi si dispiega, vedi la pittura di Franck Stella e Jasper Johns per esempio.
 - 3.16 Leggere a questo titolo l'articolo di Jean-Christophe Royoux, "Pour un cinéma d'exposition, I. Retour sur quelques jalons historiques", *Omnibus*, n° 20, aprile 1997. In questo articolo Jean-Christophe Royoux fa riferimento alla Biennale di Dusseldorf del 1971, intitolata « Projection », il cui tema sotteso era *Il tempo come attività*. Vi si analizza l'adozione del modello cinematografico nel contesto delle arti figurative.
 - 3.17 Jean-Christophe Royoux, "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée", *Art Press* 262, novembre 2000, pag. 38.
 - 3.18 "La trama video è continua, essa nasce e si disintegra senza posa davanti ai nostri occhi. Rigorosamente parlando, non esiste alcun istante di tempo, durante il quale si possa dire che l'immagine video "esiste"; ogni trama rappresenta una breve ricapitolazione nell'occhio dello spettatore." Hollis Frampton, *op. cit.*, pag.92.
 - 3.19 Christophe Ross, *Image de surface. L'art vidéo reconsidéré*, Editions Artexes, Montréal, Canada, 1996, pag.11.
 - 3.20 L'installazione di Douglas Gordon, *Déjà vu*, 2000, gioca sullo scarto di tre proiezioni dello stesso film a 23, 24 e 25 immagini al secondo.
 - 3.21 Frammento della descrizione del progetto del film fatta da Daniel Spoerri in *L'art du mouvement*, catalogo della Collezione cinematografica del Musée d'Art moderne, Centre George Pompidou, Parigi, 1996, pag. 429.
 - 3.22 "La sculpture du temps", intervista di Raymond Bellour con Bill Viola, in *Cahiers du Cinéma* n° 379, gennaio 1986.
 - 3.23 E' interessante notare che Nichols Ray aveva già sperimentato la diversità dei supporti in un film restato incompiuto all'inizio del 1970, *We Can't Go Home Again*. Diversi formati di pellicola (Super 8, 16 e 35 mm., immagine elettronica) sono mischiati su un unico schermo di proiezione grazie al sintetizzatore di Nam June Paik, amico di Ray. L'incompletezza di questo film, divenuto un mito, serve da base funzionale a *Nick's Movie*. Sul tema vedi: Philippe Dubois, Marc-Emmanuel Mélon e Colette Dubois, "Cinéma et vidéo: interpénétrations", *Communications* n° 48, *Vidéo*, 1988, Seuil.
 - 3.24 Paul Sharits, "Mots par page", *Trafic* n° 29, primavera 1999, pag. 70, articolo pubblicato interamente in *Film culture* nel 1972, n° 65-66.
 - 3.25 Vito Acconci sviluppa un commento sul rapporto di scala nel cinema e nella televisione in "televisione, mobile e scultura: camera con vista americana", testo del 1984-90, tradotto in *La vidéo entre art et communication*, éditions de l'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts di Parigi, 1997, pag. 127 e successive.
 - 3.26 Dominique Païni, introduzione del catalogo della mostra *Projection, les transports de l'image*, realizzata a Le Fresnoy nel novembre 1997 – gennaio 1998, di cui fu commissario. Hazan/Le Fresnoy/Afaa, pag. 12.
-
- 4.1 "La nostra generazione di videasti ha passato 15 anni nel tentare di liberare una sorta di nuovo vocabolario. Ma ci siamo poco a poco resi conto di essersi lasciati catturare dall'estetica di uno strumento". Woody Vasulka, (Atti del colloquio *Vidéo, fiction et Cie*, 1984 Montbéliard).
 - 4.2 Howard Wise, qualche tempo dopo, nel 1971, a New York, fonda Electronic Arts Intermix. Struttura di diffusione, di promozione e di produzione video nel suo catalogo mostra una maggioranza di produzioni americane ma si apre all'internazionale e rimane un punto di riferimento nel campo della diffusione video.
 - 4.3 Dominique Avron, *Le Scintillant. Essai sur le phénomène télévisuel*, Presses universitaires de Strasbourg, 1994, pag. 51.
 - 4.4 Questo video è stato realizzato con il *Truqueur universel* dell'INA, che permette d'aggiungere colore e di modularlo partendo da immagini in bianco e nero.
 - 4.5 Edmond Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998, pag. 32-33.

- 4.6 Per questa citazione e per la seguente: Dominique Avron, *op. cit.*, pag. 63.
 - 4.7 Edmond Couchot, *op. cit.*, pag. 67.
 - 4.8 Dominique Avron, *op. cit.*, pag.69.
 - 4.9 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, les Editions de Minuit, 1985, pag.349.
 - 4.10 Sul tema leggere, Christine Ross, *Image de surface. L'art vidéo reconsidéré*, Editions Artexes, Montréal, 1996.
 - 4.11 Dominique Avron, *op. cit.*, pag. 87.
 - 4.12 La debole definizione dell'immagine che non permette una buona resa fotografica, la struttura a coordinate – linee e punti pre-informatici dell'immagine, la sua natura informativa – in presa diretta ...
 - 4.13 Nel 1986 Robert Cahen afferma che "utilizza il video per la possibilità d'influire sull'immagine dopo la ripresa" e che "il video permette al mio immaginario di spostarsi nei e attraverso gli effetti". Tutto ciò bene illustra il desiderio di controllare e di manipolare l'immagine al di là della sua registrazione meccanica attraverso la telecamera e, alla fine, di fabbricarla alla maniera del pittore. In *Où va la vidéo?* Cahiers du cinéma, fuori collana n° 14, 1986, pag. 37.
 - 4.14 Jean-Paul Fargier a questo proposito nel 1986 scrive:"E' sempre una sorpresa rivedere *Global Groove*, vero atto di nascita del video. Più il tempo passa e più ci si rende conto che vi era già tutto. Tutte le figure di base che oggi fanno dire che il video è una nuova scrittura vi sono immediatamente inventate, con grazia e leggerezza". In *Où va la vidéo ?* Cahiers du cinéma, fuori collana, n° 14, 1986, pag.15.
 - 4.15 "*Tango* è indiscutibilmente video anche se il suo supporto è cinematografico e tutti i suoi trucchi sono classiche maschere e contro maschere cinematografiche [...] poiché la strategia spazio temporale che realizza quest'opera, assolutamente geniale, appartiene di fatto, se non di diritto, alle conquiste videografiche". Jean-Paul Fargier, *Les Cahiers di cinéma*, marzo 1988.
 - 4.16 "De l'apport du vidéographique", in *Passages de l'image*, Centre George Pompidou, 1990, pag. 71.
 - 4.17 Analogia tra il suono del termine vidéo (pronuncia: vidèò) e il suono del termine vidé-eau (pronuncia vidèò), (NdT).
 - 4.18 Ritengo che l'acqua si comporti, formalmente parlando, come la luce su un tubo di telecamera." Scrive Bill Viola in *Parachute* n° 70, aprile-maggio-giugno 1993.
 - 4.19 Christine Ross, *op. cit.*
 - 4.20 Paul Virilio, "Paysage d'événements sur fond de vitesse", *Art press* n° 217, ottobre 1996.
 - 4.21 Paul Virilio, « Le regard et la mort », intervista con Catherine Franchlin, *Art Press* n° 82, giugno 1984.
 - 4.22 Jean-Louis Weissberg, « Sous les vagues la plage », in *Paysages virtuels*, Edizioni Dis Voir, pag. 54.
 - 4.23 Paul Virilio, *Cahiers du Cinéma* n° 322, aprile 1981.
 - 4.24 Bill Viola, *Cahiers du Cinéma* n° 379, gennaio 1986, intervista con Raymond Bellur.
 - 4.25 *Histoire de l' Eternité, 10/18, Parigi, éditions du Rocher, 1951.*
 - 4.26 Jonathan Crary, *L'art de l'observateur. Vision et Modernité au XIX siècle*, édition Jacqueline Chambon, Nîmes, 1994.
 - 4.27 « In un circuito chiuso video, non si tratta più di immagini di natura temporale e finita. La durata dell'immagine diviene una proprietà del luogo". Peter Campus, *Closed Circuit Video*, Everson Museum of Art, 1974. Ripreso in *Communications* 48, Seuil, 1988, pag. 89-91.
 - 4.28 A Toronto (Art Gallery) nel 1966, Les Levine realizza un'installazione a circuito chiuso utilizzando lo spostamento temporale. Gli spettatori vedevano se stessi con un ritardo di cinque secondi.
 - 4.29 Leggere su questo tema l'articolo di Gene Youngblood, "Video e utopia", in *Communication* 48, Seuil, 1988.
 - 4.30 *La Machine de vision*, Galilée, 1988, pag.134.
-
- 5.01 Citazione raccolta da Dany Block e riportata in *Art et vidéo 1960-1980/82*, Edizione Flaviana, Locarno.
 - 5.02 *Langage de l'art*, 1968, edito da Jacqueline Chambon nel 1990.
 - 5.03 Éditions du Seuil, collezione Poétique, 1994.
 - 5.04 In effetti, se nel regime allografico, una partizione musicale o un pezzo di teatro devono essere *interpretati*, nel caso del video ancor più che nell'installazione, è necessario che vi sia trasmissione, cioè *realizzazione*, una seconda volta, in una durata e in uno spazio specifico, dell'apparizione dell'immagine.
 - 5.05 Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", in *Communications* n° 48, Seuil, 1988, pag. 226.
Un'altra definizione è fornita da Anne-Marie Duguet in *La revue virtuelle*, centre Pompidou, e viene a completare questi brevi estratti: "Il dispositivo è un sistema complesso ove si determina, secondo modalità spazio-temporali e condizioni particolari d'esperienza, l'infinità dei rapporti possibili tra lo spettatore, la macchina, l'immagine, l'ambiente. Apparecchiatura di volta in volta tecnica e concettuale, è il luogo dove si opera lo scambio tra uno spazio mentale e una realtà materiale. Più che un principio esplicativo, si tratta di un insieme di operazioni ad accerchiare".
 - 5.06 Anne-Marie Duguet, *op. cit.* pag. 240.
 - 5.07 René Payant scriveva nel 1986 che "l'installazione è il nome postmoderno dell'opera d'arte. Un desiderio di differenza: precisamente di distanza critica che le opere cercano di prendere in rapporto ai principi modernisti della pratica artistica". In *Vidéo*, Artexes, 1986, pag. 127.
 - 5.08 Vito Acconci, "Televisione, mobile e scultura: camera con vista americana", in *La vidéo entre art et communication*, (énsb-a), 1997. Origine: "Television, Furniture and Sculpture: The Room with American View", catalogo della mostra *Der Lumineuze Beeld*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 1984. Ripreso in *Illuminating Video*, Doug Hall e Sally Jo Fifer, New York, Aperture BAVC, 1990, pag. 130.

- 5.09 Dominique Avron, *op. cit.* pag. 116.
- 5.10 Vito Acconci, *op. cit.* pag. 136.
- 5.11 Questo pezzo è dedicato a Phineas P. Gage, operaio della ferrovia del Vermont che ricevette accidentalmente una barra d'acciaio in testa a causa di una accidentale esplosione. Egli visse con questa barra incastrata nel cranio.
- 5.12 "Dell'uomo scimmia e del carnefice di bimbi", intervista con Carsten Höller, in *Giallu* n° 5, 1995.
- 5.13 "Gli effetti dei miei effetti sono i miei effetti", in *Communications* n° 48, Le Seuil, 1988, pag. 97.
- 5.14 Egli aveva utilizzato 1003 televisori per *The More The Better*, nel 1988, scultura in forma di torre di Babele realizzata per i Giochi Olimpici di Seul.
- 5.14b Maria la Baldracca e la draga (ndt).
- 5.15 Per una descrizione precisa di questo progetto leggere Dara Birnbaum "The Rio Experience: Video's New Architecture Meets Corporate Sponsorship" in *Illuminative Video. An Essential Guide to Video Art*, Doug Hall, Sally Jo Fifer, Aperture/BAVC, 1990.
- 5.16 Bruce Nauman, citato nel catalogo della 3° Biennale di Lione, Réunion des musées nationaux, 1995.
- 5.17 Intervista con Willoughby Sharp, pubblicata in *Avalanche* n° 2, inverno 1971 e ripresa nel catalogo Bruce Nauman Gorge Pompidou, Parigi, 1997, pag. 97.
- 5.18 "Il dispositivo: approccio metapsicologico dell'impressione di realtà" in *Communications* n° 23, Seuil, 1975, pag. 70.
- 5.19 "La chambre" in *Trafic* n° 9, inverno 1994, pag. 52.
- 5.20 Jonathan Crary, *L'arte dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, edizioni Jacqueline Chambon, 1994, pag. 51.
- 5.21 Dominique Païni, "Bisogna smettere con la proiezione?", nel catalogo *Projections, le transport de l'image*, Hazan. Le Fresnoy, Afaa, 1997, pag. 164.
- 5.22 Tony Oursler citato da Jennifer Allen in *Parachute* n° 98 : „Tony Oursler im Gespräch mit Stella Rollig" Vienna, 1995, in *Künstler Innen 50 Gespräche*, Kunsthaus Bregenz Verlag der Buchhandlung Walther König, Colonia, 1997, pag. 182
- 5.23 Bill Viola intervistato da Christine Ross in *Parachute* n° 70, aprile-maggio 1993.
- 5.24 Citato da Patrick de Haas nel suo articolo " Tra proiettivo e progetto. Aspetti della proiezione negli anni Venti". *Projection, les transports de l'image, Op. cit.* pag. 100.
- 5.25 Alain Fleischer dice che le immagini (in generale) non hanno più localizzazione rispetto al supporto.
- 5.26 "Piccola storia della fotografia", traduzione di André Gunthert per *Etudes Photographiques 1*, Società française de photographie, novembre 1996, pag. 28.
- 5.27 Laurie Anderson commenta: "il giorno dell'inaugurazione, c'era una folla intorno a Santino che restò tranquillamente seduto, immobile, guardando di fronte a sé. Avevo immaginato una sorta di fascinazione mista al voyeurismo. Un uomo è prigioniero. La significazione dell'attesa. Il tempo che non passa mai. Di fatto, Santino non sembrava un prigioniero. Ma un giudice. Impassibile, sordo. Distante. Sicuro di sé. Libero". *Art Press* edizione straordinaria, "Internet all Over". L'art et la toile", novembre 1999, pag. 94.
- 5.28 Si pensa in questo caso ai racconti anticipatori di Ray Bradbury e, in particolare, alla stanza dei bimbi di La Savane, i cui muri sono i supporti di proiezione di realtà virtuale destinata a distrarre i bambini; ma i leoni di luce si dimostrano essere altrettanto pericolosi dei leoni reali. *Théâtre pour demain et Après*, Denoël, 1972.
- 5.29 "Projection du mémorial" in *Art public, art critique*, Krzytof Wodiczko, Editions (énsb-a), 1995, Parigi, pag. 86. Pubblicato la prima volta in *October* n° 38, inverno, 1986:"Public Projection".
- 5.30 Marie-José Mondzain, *Le nouveau commerce*, Cahiers94/95, primavera 1995, pag.68.
- 5.31 Atom Egopyan, "La tecnologia dei media è fondata sul principio che non si può più perder nulla", *Trafic*. N° 10, primavera 1994, Parigi, POL.
- 5.32 Sebbene una tendenza alla spettacolarizzazione vuole che video pensati per il monitor siano proiettati su schermi di grandi dimensioni e nell'oscurità, essi vorrebbero l'intimità del rapporto col monitor.
- 5.33 Egli ha realizzato un lavoro in video su monitor, *So Different...and Yet*, nel 1980, critica alle convenzioni della televisione.
- 5.34 Benjamin H.D. Buchloh, "Lezioni di memoria e quadri di storia: l'archeologia dello spettacolo di James Coleman" in *James Coleman*, centre George Pompidou, 1996, pag. 51.
- 5.35 Tesi difesa nel suo testo "Art and Objecthood", in *Minimal Art*, Gregory Battcock ed: New York, Dutton, 1968. Pubblicato per la prima volta in *Artforum*, giugno, 1967.
- 5.36 Benjamin H.D. Buchloh, *Op. Cit.*, pag. 51.
- 5.37 *Gli schermi in scena. Tentazioni e resistenze della scena di fronte alle immagini*, sotto la direzione di Béatrice Picon-Vallin, edizioni l'Age de l'Homme, Losanna, 1998.
- 5.38 Leggere su questo tema l'articolo di Patrick de Haas citato più avanti.
- 5.39 *Op. cit.* pag. 34
- 5.40 "La disputa sui dispositivi", *Art Press* n° 262, novembre 2000, pag. 51.

- 6.01 Bruce Nauman, intervista in *Avalanche* n° 2, inverno 1971, riprodotto nel catalogo *Bruce Nauman*, centro Gorge Pompidou, 1997, pag. 92-97.
- 6.02 Dan Graham citato da Eric de Bruyn nel catalogo *Dan Graham*, Museo dell'Arte moderna della città di Parigi, 2001, Paris-Musée, pag. 32.

- 6.03 Questo campo-controcampo "non è altro che un tentativo disperato, spesso patetico, di rincollare i pezzi di un mondo" e di un reale al quale la telecamera infligge tagli violenti. Questa riflessione di André S. Labarthe concerne la natura ontologica del cinema ma anche, in misura minore, dello sguardo e qui concerne – donna-contro-uomo o viceversa – l'unità perduta dell'androgino primordiale.
- 6.04 Jean-Paul Fargier, *Nam June Paik*, Art press, ottobre 1989, pag. 35.
- 6.05 Apparso inizialmente in *October n° 1*, nel 1976, poi ripreso in Gregory Battcock, ed. *New Artists Video* New York: E.P. Dutton, 1978.
- 6.06 Vito Acconci commenta così il proprio lavoro: "Designando la mia immagine sullo schermo video io diminuisco il mio angolo visuale. Il risultato (l'immagine televisiva) rovescia il processo: l'immagine si allontana da me stesso e designa lo spettatore all'esterno. Alla fine allargo l'angolo in direzione dei visitatori (guardando verso l'interno io guardo verso l'esterno)". Citato da Kate Linker nel suo articolo "Rivisitare il narcisismo in video: la voce di Vito Acconci", *Voix*, Le Fresnoy, 1999, pag. 141.
- 6.07 Leggere a tal proposito l'ottimo articolo di Philippe Dubois "L'ombra, lo specchio, l'indice. All'origine della pittura: la foto, il video", *Parachute* n° 26, Primavera 1982, pagg. 16-28.
- 6.08 "L'impressionismo: il narcisismo e la luce" in *Le photographique. Pour une théorie des écarts*, Macula, Parigi, 1990, pag. 59.
- 6.09 Citato da Marianne Brouwer in *Dan Graham*, musée d'Art moderne de la ville de Paris, 2001, pag. 14.
- 6.10 Dan Graham nel suo catalogo, *op. cit.* pag. 177.
- 6.11 Pierre Giquel in *Pierrick Sorin*, Hazan, 2000, pag. 14.
- 6.12 Come descritta da Marita Sturken nel suo articolo "Le grandi speranze e la costruzione di una storia", in *Communications* n° 48, Le Seuil, 1988, pag. 143.
- 6.13 Per un'analisi più dettagliata di questo movimento dell'arte corporale così come di altre tendenze, leggere il capitolo "Corpo io, corpo gioco, corpo giocato" (Corps je, corps jeu, corps joué) di Paul Ardenne nel suo libro *L'immagine corpo (L'image corps)*, éditions du regard, 2001.
- 6.14 Yann Beauvais, *Dare-d'art*, catalogo della Biennale di Lione, 1995-1996, Réunion des musées nationaux, 1995, pagg. 62-63.
- 6.14 *Op. cit.* pag. 64.
- 6.15 Gli artisti sono citati nel catalogo della Biennale di Lione, *op. cit.*, pag. 148.
- 6.16 Lyonne Cooke "Gary Hill, al di là di Babele", catalogo *Gary Hill*, centre Gorge Pompidou, Parigi 1992, pag. 104.
- 6.17 Catalogo della Biennale di Lione, *op. cit.*, pag. 124.
- 6.18 Laurence Louppe "Margini, pelle, nudità", *Art Press* n° 232, febbraio 1998.
- 6.19 *Le Robert*, Dizionario storico della lingua francese, sotto la direzione di Alain Rey, Parigi, 1992.
- 6.20 *Il riso*, Quadrige/Presses Universitaires de France, Parigi, 1993, pag. 8.
- 6.21 "Le Sorin et l'art du premier degré", *Art Press* n° 258, giugno 2000, pag. 28 .
- 6.22 In un approccio simile, possiamo riferirci al testo di Paul Virilio sulla picnolessia, forma d'epilessia il cui sintomo è un'assenza di coscienza per qualche istante, che può produrre incidenti, inettitudini, cadute. *Esthétique de la disparition*, éditions Galilée. Le Livre de Poche, pag. 11 e successive. Bisogna ricordare che le ricerche sull'isteria – condotte dal professor Charcot – si erano ampiamente appuntate su registrazioni fotografiche e cinematografiche: Etienne-Jules Marey conduce le sue ricerche sul movimento sulle donne curate per epilessia all'ospedale della Salpêrière a Parigi, intorno agli anni 1876. Douglas Gordon riutilizza questi film d'archivio in *Hysterical*, 1994-1995.
- 6.23 Laurence Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Contredanse, 1997, pag. 97-98.
- 6.24 *Idibem*.
- 6.25 Espressione di Dominique Païni in conversazione con Laurence Louppe : "Les danseurs cinéphiles".
- 6.26 *Idibem*.
- 6.27 Il festival *Vidéodanse* del Centro Georges Pompidou viene creato nel 1982.
- 6.28 Contrapposizione tra optique e aptique. Quest'ultimo termine viene usato da Heidegger in *Sein und Zeit* e ripreso da Deridra in *Le toucher. Jean Luc Nancy*, Paris, Galilée, nell'analisi critica a M . Merleau-Ponty.
- 6.29 Per un'analisi più dettagliata della realtà di queste nozioni nella danza contemporanea, riferirsi all'articolo di Laurence Louppe "Lisières, peau, nudité", *Art Press* n° 232, febbraio 1998.
- 6.30 François Albera, "Nauman cinématique", catalogo *Bruce Nauman Image/Texte 1966-1999*, centre George Pompidou, 1997, pag. 57-58.
- 6.31 Jean-Charles Masséra, *Amour, gloire et CAC 40*, P.O.L., 1999, pag. 43.
- 6.32 Roland Barthes, "Le grain de la voix", *L'obvie et l'obtus. Essais critique III*, Le Seuil, 1982, pag. 237 e successive. Per essere più precisi nella citazione : « Il soffio, è il *pneuma*, è l'anima che si gonfia o si spezza, e ogni arte particolare del soffio ha la sorte di essere un'arte segretamente mistica. Il polmone, organo stupido (il tenero dei gatti!), si gonfia ma non si tende: è nella gola, luogo ove il metallo fonico si indurisce e si divide, è nella maschera che la significazione esplode, fa sorgere, non l'anima ma il godimento".
- 6.33 Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Cahiers du cinéma-éditions de l'Étoile, 1982.

- 6.34 Citato da Kate Linker nel suo articolo "Revisiter le narcissisme en vidéo: la voix de Vito Acconci", catalogo *La Voix*, Le Fresnoy, 1999.
- 6.35 Serge Daney, "L'orgue et l'aspirateur", *Cahiers du cinéma* n° 278-279, agosto-settembre 1977.
- 6.36 Sylvie Blocher, "Living pictures en général", dicembre 1994, pubblicato in *Trafic* n° 23, autunno 1997.
- 6.37 E seguenti : *Op. cit.* pag. 80. I maiuscoli appaiono come tali nel testo originale.
- 6.38 Bruce Nauman in un'intervista con Chris Dercon, catalogo *Bruce Nauman* centre George Pompidou, 1997, pag. 99.
- 6.39 Krystof Wodiczko, *Art public, art critique. Textes, propos e documents.* (énsb-a), Parigi, 1995, pag. 212.
- 6.40 David E. James, "Lynn Hersman: The Subject of Autobiography", *Resolutions. Contemporary Video Practices*, Michael Renov & Erica Suderburg, University of Minnesota Press, 1996, 1997 per la seconda edizione, pag. 125.
- 6.41 Jean-Charles Masséra, *Amour, gloire et CAC 40*, P.O.L., 1999, pag. 75.
- 6.42 Paul Virilio suggerisce questa idea a Atom Egoyan durante una conversazione video realizzata tra Parigi e Toronto in giugno e luglio 1993. Paul Virilio: "Ho l'impressione che le vostre opere siano delle vere "installazioni video" (delle "iper-installazioni") disposte non più nelle sale di un museo o di una galleria d'arte, ma nel film stesso. E' vero? Siete il primo "videasta" a non trovare più spazio disponibile oppure il primo "cine-videasta" a scegliere lo spazio filmico?"; ecco una parte della risposta di Atom Egoyan: "... Ciò che ho scelto di fare presentando delle immagini video all'interno stesso del film, è di far sentire allo spettatore che l'immagine è una costruzione. L'immagine è un processo meccanico di proiezione, e gli spettatori prendono coscienza di questo processo vedendo le immagini video integrate all'immagine filmica". *Atom Egoyan*, Dis-Voir, Parigi, Pompidou, 1997, pag. 99.
- 6.43 Atom Egoyan, *Trafic* n° 10, primavera 1994.
- 6.44 Atom Egoyan, Dis-Voir, *op. cit.*, pag. 108.
- 6.45 Raymond Bellour, « Autoportraits », *L'Entre-Images*, La Différence, Parigi, 1990, pag. 291 e seguenti. Il seguito del paragrafo è un breve sunto dell'argomentazione dell'autore.
- 6.46 "Se l'arte si è collegata all'infanzia, non è solamente per delle ragioni storiche o sociologiche, ma anche perché è intrinsecamente legata, nel suo stesso processo, al gioco, al ricordo, alle pulsioni primarie, alla rimozione, all'immaginario che caratterizzano il mondo dell'infanzia". Marie-Laure Bernadac, "La société du spectacle », catalogo *Présumés innocents : L'art contemporain et l'enfance*, CAPC Musée d'art contemporain de Bordeaux, 2000, pag. 12.
- 6.47 Testo di Pierrick Sorin nella presentazione dell'esposizione *Jour de Fête*, centre George Pompidou, 2000.
- 6.48 Rapido riassunto del pensiero che sviluppa Giorgio Agamben nel suo testo *Enfance et Histoire*, Petite Bibliothèque Payot/Critique de la politique, 2000, testo scritto nel 1978.
- 6.49 Giorgio Agamben, *La comunità che viene. Teoria della singolarità qualunque*, Le Seuil, pag. 53-54.
- 6.50 *Op. cit.*
- 6.51 Laurence Louppe, *op. cit.*
- 6.52 Bill Viola, intervista con Raymond Bellour, *Cahiers du cinéma* n° 379, gennaio 1986.
- 6.53 L'artista Stelarc, che si appropria degli utensili di costruzione della realtà virtuale cibernetica per provare l'obsolescenza del corpo nudo, potrebbe andare più lontano dicendo che l'immagine è in tutto il nostro corpo, diventato protesi ipersensore, e non nel nostro occhio.
-
- 7.01 Jonathan Crary, "Spectacle, Attention, Counter-Memory", *October* n° 50, autunno 1989, pagg. 97-107.
- 7.02 *Samplage*, analisi delle cose semplici, termine coniato da Klayman (NdT).
- 7.03 "Il capitalismo instaura un ritmo continuo di perturbazione su ogni forma possibile di attenzione sostenuta, esigendo che si riporti continuamente la nostra attenzione da un prodotto all'altro, richiedendo simultaneamente, su un piano istituzionale, che i soggetti (come gli scolari) prestino continuamente attenzione", Jonathan Crary intervistato da Charles Reeves in *Parachute 103*, estate 2001, pag. 50.
- 7.04 Contrapposizione tra i termini in-timité e ex-timité (NdT).
- 7.05 Commissario dell'esposizione François Piron. Visibile dal 15 dicembre 2000 al 19 febbraio 2001.
- 7.06 Grembiule in inglese (NdT).
- 7.07 In "La vidéo comme outil d'émancipation" 1963-1982, ripreso in *La vidéo entre art et communication* (énsb-a), 1997, pag.71.
- 7.08 Anne-Marie Duguet, *Vidéo et mémoire au poing*, L'Échappé belle/Hachette littérature, 1981, pag.89.
- 7.09 Citata da Martha Gever in "Histoire polémique de la vidéo féministe", 1996 in *La vidéo entre art et communication*, (énsb-a), 1997, pag. 181.
- 7.10 Occuparsi a casa propria di piccoli lavori manuali (sistemazioni, riparazioni, ecc.); aggiustare, riparare bene o male in modo provvisorio. *Le Robert*, Dizionario storico della lingua francese, sotto la direzione di Alain Rey, Parigi, 1992. (NdT).
- 7.11 Gilles Deleuze, *Qu'est-ce que l'acte de création?*, conferenza tenuta a Femis il 17 marzo 1987 e ripresa in *Trafic* n° 27, autunno 1998.
- 7.12 *Ibidem.*
- 7.13 Philippe Breton, *L'Utopie de la communication*, La découverte/Poche, 1997 (Prima edizione 1992), pag. 37.

- 7.14 Termine adoperato da scrittori marxisti per designare il fenomeno, sul quale Marx stesso aveva insistito, per il quale, nell'economia capitalistica, il lavoro umano diviene semplicemente l'attributo di una cosa. Nicola Abbagnano, *Dizionario di Filosofia*, Torino, 1971. (NdT).
- 7.15 Jean-Christophe Royoux, "Le conflit des communications", *Stan Douglas*, centre George Pompidou, 1993, pag. 33.
- 7.16 Guy Debord, *La société du spectacle*, Gallimard, 1992, pagg. 9 e 15.
- 7.17 Harun Farocki, citato in *Le monde après la photographie*, Musée de l'art moderne, Villeneuve d'Ascq, 1995, pag. 23.
- 7.18 Serge Daney, "Montage obligé. La guerre du Golfe et le petit écran », *Devant la recrudescence des vols de sac à main, cinéma, télévision, information (1988-1991)*, Aléas Éditeur, 1991, pag. 191.
- 7.19 *Ibidem*, pag. 189.
- 7.20 Serge Daney precisa: "Il visuale è senza controcampo, non gli manca nulla, è chiuso, in *feedback*, un po' a immagine dello spettacolo pornografico che non è che la verifica estatica del funzionamento degli organi e di lui solo. Quanto all'immagine, questa immagine che abbiamo amato al cinema fino all'oscenità, sarebbe piuttosto il contrario. L'immagine ha sempre luogo alla frontiera dei due campi di forza, essa è votata a testimoniare di una certa *alterità*, benché possieda un nucleo duro, le manca sempre qualcosa. L'immagine non è altro *più o meno che essa stessa*", pagg. 192-193.
- 7.21 Serge Daney: "Una *fedé* nelle immagini, ma divenuta cattiva, una "cattiva fede" che si traduce nella triste passione di avere sempre l'ultima parola", *Ibidem*, pag.196.
- 7.22 Secondo un'espressione di Marc-Olivier Wahler, "Gianni Motti, au-delà du reel" in *Art Press* n° 268, maggio 2001.
- 7.23 Il filosofo giurista di idee utilitariste Jeremy Bentham ideò un nuovo sistema carcerario denominato *Panopticon*. La struttura *panottica* permette ad un individuo, alloggiato in una torre centrale, di osservare tutti i prigionieri, chiusi nelle loro celle disposte intorno alla torre, senza che essi possano sapere quando e se sono osservati. Enciclopedia della Filosofia, Garzanti, Milano, 1981.
- 7.24 Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, 1975, pagg. 218-219.
- 7.25 *Ibidem*, pagg. 201-202.
- 7.26 Gilles Deleuze, *op. cit.* Per sostenere la propria proposizione, egli fa questa comparazione: "Con un'autostrada, non rinchiodate le persone ma facendo delle autostrade moltiplicate i mezzi di controllo".
- 7.27 Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", *Communications* n° 48, *Vidéo*, 1988, Seuil, pag. 231.
- 7.28 Philippe Dubois, "La passion, la douleur et la grâce. Note sur le cinéma et la vidéo dans la dernière décennie (1977-1987)", *L'époque, la mode, la morale, la passion* centre George Pompidou, 1987, pag. 85.
- 7.29 È in questo che il lavoro di Michael Klier è critico : egli trascina le immagini di sorveglianza verso ciò che non sono, verso ciò che Paul Virilio ha chiaramente individuato nel cinema e nella sua gestione del tempo: "Se la foto-cinematografia si iscrive ancora nel tempo estensivo e favorisce con la *suspence*, l'attesa e l'attenzione, il video-grafico-informatico in tempo reale si iscrive fin d'ora nel tempo intensivo e favorisce, con la *sorpresa*, l'inatteso e la disattenzione". Paul Virilio, *La machine de vision*, pag. 151.
- 7.30 Michael Klier, "La fiction surveillée", *Où va la vidéo*, Cahiers du cinéma, fuori collana n° 14, 1986, pag. 102.
- 7.31 Louis Marin, *Passage de l'image*, centre George Pompidou, 1990, pag. 185.
- 7.32 Brian Holmes, "Jordan Crandall: Le paradoxe du véhicule », *Parachute* n° 100, ottobre, novembre, dicembre 2000, pag. 59.
- 7.33 *Ibidem*.
- 7.34 Florence de Méredieu, "After Duchamp, Claire Roudenko-Bertin as a transformer" catalogo *Claire Roudenko-Bertin, Contre-télévisions*, Musée des beaux-arts André Malraux, Le Havre, 1990, pag. 13.

- 8.01 François Albera, "Anomique cinéma, le cinéma au-delà de l'esthétique", *Art Press* spécial, "Un second siècle pour le cinéma", fuori collana n° 14, 1993, pag. 10.
- 8.02 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, les éditions de Minuit, 1985.
- 8.03 Gilles Deleuze, *L'image-temps*, les éditions de Minuit, 1985, pag. 223.
- 8.04 Pierre Huyghe, Intervista, *Cahiers du cinéma* n° 532, febbraio 1999, pag. 47.
- 8.05 "Il cinema ha colonizzato lo sguardo, induce comportamenti, propone modelli di vita. Non bisogna solamente indagare il prodotto finito, ma il processo, a monte e a valle dell'opera", *Op. cit.*, pag. 49.
- 8.06 Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Ars et esthetique, Hoëbeke, 1998, pag. 70.
- 8.07 È interessante notare quanto questo metodo artigianale e ancora molto cinematografico si leghi alle procedure utilizzate dalla cultura "techno" ed in particolare alle pratiche di campionamento (campionatura), che consistono nel prelevare da un corpus di suoni o di immagini, piccoli frammenti che sono in seguito memorizzati nel computer e poi chiusi ad anello, ripetuti, e declinati a richiesta; questo metodo si distingue dai gesti di coalescenza più antichi come il collage, l'assemblaggio, ed il montaggio stesso, termini che non si può più utilizzare a proposito del lavoro di Martin Arnold, anche se si tratta di cinema.
- 8.08 Mark Lewis, catalogo *Un minute scénario*, Printemps de Cahors 1997, pag. 53.
- 8.09 Alla domanda che Harald Fricke gli pone a proposito della fascinazione che il grande formato delle proiezioni produce sugli spettatori delle sue installazioni, Douglas Gordon risponde: "le installazioni sono più piccole che durante una

- proiezione cinematografica in sala; io ci tengo a sfruttare la forza di seduzione del cinema, ma certamente mantenendo una certa distanza". Intervista ripresa in *Déjà vu*, musée d'Art moderne de la ville de Paris, 2000, volume 2, pag. 131.
- 8.10 *Ibidem*.
- 8.11 *Ibidem*, Volume 2, pag. 128.
- 8.12 Jean-Christophe Royoux, "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée », *Art Press*, n° 262, novembre 2000, pag. 38.
- 8.13 Conversazione con Ami Barak in *Art Press* n° 250, ottobre 1999, pag. 30.
- 8.14 Roland Barthes, "En sortant du cinéma", *Communications* n° 23, *Psychanalyse et cinéma*, Seuil, 1975, pag. 104.
- 8.15 La teoria di André Bazin riguardo al montaggio si riassume come segue: "Quando l'essenziale di un evento è dipendente da una presenza simultanea di due o più fattori dell'azione, il montaggio è vietato". Egli sostiene la sua riflessione, tra l'altro, con un esempio tratto da Nanook l'esquimese di Robert Flaherty: "Sarebbe inconcepibile che la famosa scena della caccia alla foca di Nanook non ci mostrasse, nella stessa inquadratura, il cacciatore, il foro, poi la foca". La contiguità di questi tre elementi nella stessa inquadratura garantisce della realtà della situazione. Bazin fa della continuità, nell'inquadratura o nella durata dell'inquadratura, la condizione etica ed estetica della verosimiglianza cinematografica. In *Qu'est-ce que le cinéma?* (1958). Ultima ristampa, les éditions du Cerf, 1985.
- 8.16 Régis Durand, "Eija-Liisa Ahtila. L'emotion, le secret, le présent. *A genre is born* », *Art press* n° 262, novembre 2000, pagg. 30-35.
- 8.17 Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, les éditions de Minuit, 1980, pag. 32. Il testo di introduzione, « Rhizome » è stato pubblicato per la prima volta nel 1976.
- 8.18 Ouvroir de Littérature Potentielle (Officina di Letteratura Potenziale), (NdT).
- 8.19 Cabine, vetrine o spettacoli cui si guarda attraverso un foro o un oculare. Nel mondo contemporaneo, spettacoli a luci rosse per antonomasia, (NdT).
- 8.20 Conferenza di Pierre Barboza, gennaio 2001, accessibile su Internet: <http://hypermedia.univ-paris8.fr>.
- 8.21 In questo contesto, Jean-Christophe Royoux dà della post-modernità una definizione molto convincente: "È questa presa di coscienza di una Storia irriducibilmente contingente, non più condizionata ma radicalmente condizionale; un rapporto con la Storia che fa dell'intermediazione del caso la sua condizione prima e di cui ciò che si chiama postmodernità non è nient'altro che la registrazione". Nel suo articolo "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée", *Art Press* n° 262, novembre 2000, pag. 40.
- 8.22 Una querelle tra cinefili si è sviluppata intorno a questo tema, in particolare in Francia, la cui posta in gioco è il cinema come oggetto di collezione; dal lato degli artisti come dal lato dei critici o dei teorici, la parte fantasmatica del cinema si inserisce assai bene nella pratica feticista della collezione intrapresa dai cinefili, nella fascinazione, stupefacente ma anche un po' facile, che il cinema esercita su certi artisti.
- 9.01 Pierre Legendre, *La fabrique de l'homme occidental*, éditions Mille et une nuit, 1996-2000, pag. 12.
- 9.02 Thierry Kuntzel nel suo catalogo alla galleria nazionale del Jeu de Paume, Réunion des musées nationaux, 1993, pag. 89.
- 9.03 Il Wunderblock, block notes magico, in effetti è una "ardesia magica", che "fornisce una superficie recettibile sempre riutilizzabile come la lavagna ma anche tracce durevoli d'iscrizione come un normale block notes; esso risolve il problema posto dall'unione di due funzioni, ripartendole tra due parti costitutive – o sistemi – distinti ma legati l'uno all'altro". Freud vede il modo "nel quale il nostro apparato psichico compie la sua funzione percettiva". Notiz über den "Wunderblock", pubblicato nel 1925, *Résultats, idées, problèmes*, tomo II, PUF, 1985, pag.122.
- 9.04 Frances Yates, *L'art de la mémoire*, Gallimard, 1986.
- 9.05 Passaggio improntato all'analisi dell'individualizzazione di Michel Foucault in *Surveiller et Punir*, Gallimard, 1975, pag. 195: "Il momento in cui si è passati dai meccanismi storico-rituali di formazione dell'individualità a meccanismi scientifico-disciplinari, dove il normale ha sostituito l'ancestrale, e la misura il posto dello statuto, sostituendo così all'individualità dell'uomo memorabile quella dell'uomo calcolabile, questo momento in cui le scienze dell'uomo sono diventate possibili, è quello in cui vennero messe in opera una nuova tecnologia del potere e una altra anatomia politica del corpo".
- 9.06 François Albera, "Matière et mémoire", in *Scope magazine n° 1. Sur les traces de la mémoire*, novembre 1992 – gennaio 1993, pag. 14.
- 9.07 Dominique Avron, *Le scintillant*, Presses Universitaires de Strasbourg, 1994, pag. 105. Egli prosegue così la sua riflessione: "Le sfide di una nuova televisione più pregnante, e legata al computer, conducono anch'esse a questo aspetto. Come mantenere ciò che si delegua? La difficoltà è tanto più grande quando la volatilità non è una qualità isolata, ed è dipendente dalle qualità vibratile, mobile e diafana del medium audiovisivo. Essi gli conferiscono questa attitudine a dissolversi veloce come sgorga (...). Questa volatilità è una volatilità romantica: la nostalgia dell'istante che passa irrimediabilmente".
- 9.08 Raymond Bellour, "Les images du monde", *L'Entre-Images*, La Différence, 1990, pag. 204.
- 9.09 Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Gallimard, 1969, pagg. 14-15.
- 9.10 Paul Virilio, *Un paysage d'événements*, Galilée, 1996, pag. 11. L'autore così si esprime : « (...) Osserviamo ora il rovesciamento che si sta attuando sotto i nostri occhi: alla paura dell'avvenire viene a sostituirsi la paura del passato, come se quest'ultimo, lungi dallo scomparire, di dissolversi dietro il presente, continuasse ad occuparlo, peggio a contaminarlo segretamente".

- 9.11 *Voilà – le monde dans la télé* -, Musée d'Art moderne de la ville de Paris, Les Inrockuptibles, 2000.
- 9.12 Jean-Charles Masséra opera un minuzioso studio di *Dial H.I.S.T.O.R.Y.*, nel suo libro *Amour, gloire et CAC 40*, P.O.L., 1999, pagg. 256-285.
- 9.13 Analogamente, Krystof Wodiczko ha realizzato una performance proiettata nella città di frontiera di Tijuana nel febbraio 2001, *La projection de Tijuana*, dando la parola a donne che, spesso, vengono dal sud del Mexico, Chiapas e Oaxaca che vanno a costituire l'economia americana a buon mercato. Le testimonianze registrate grazie ad un dispositivo a protesi videografica, che inquadrava il volto delle donne in primissimo primo piano, erano proiettate su un gran cenotafio appartenente alla città, e davano anche un aspetto monumentale a queste voci inascoltate delle rappresentazioni mediatiche e schermite nella loro esistenza sociale. Spazio pubblico e destino privato si intersecano per produrre un livello di coscienza politica, come avviene, in generale, nelle proposte artistiche di questo artista.
- 9.14 Jacques Rancière, "L'inoubliable", *Arrêt sur histoire*, Centre George Pompidou, 1997, pag. 47.
- 9.15 Jonas Mekas, in conversazione con Nam June Paik. Catalogo "Voilà", Musée d'art moderne de la ville de Paris, 2000, supplemento de l'Inrockuptibles n° 247, pag. 59.
- 9.16 "La specificità videografica sgorga dalla non materialità dell'immagine che permette di comunicare differenti stati psicologici e mentali (vs troppo alta definizione dell'immagine filmica, cinema)". Mona da Vinci, "Video. The Art of the observable nDreams", in Battcock, édition New Artists'Video.
- 9.17 Catalogo Biennale de Lyon, *Op. cit.*, pag. 160.
- 9.18 Clément Rosset, *Le réel, l'imaginaire et l'illusoire*, (prima pubblicazione 1980), Distance, 2000, pag. 23-24.
- 9.19 Philippe Dubois, "La question vidéo face au cinéma: déplacement esthétique », in *Cinéma et nouvelles technologies*, sotto la direzione di Frank Beau, Philippe Dubois e Gérard Blanc, INA/De Boeck Université, 1998.
- 9.20 I "sacchetti di plastica gonfiati dal vento" è un soggetto che è stato molto trattato dai videasti: tra gli altri Nicolas Moulin, in *Ambre* 1999 ne registra gli spasmi antropomorfi, Jacques-Louis e Daniel Nyst ne avevano fatto una sorta di folletti fantastici in *Saga sachets* 1989. Come se queste buste a correnti d'aria, queste figure del "quasi nulla", avessero trovato il loro più giusto supporto nel video.
- 9.21 Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Éditions Balland, 1980. Dernière édition : Galilée, 1989, pag. 117.
- 9.22 Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Échographie de la télévision*, entretiens filmé, Galilée, INA, 1996, pag. 131.
- 9.23 Harvé Fischer in *Libération* del 24 novembre 1999, pagine "Rebonds".
- 9.24 Non di meno, in particolare, essa lo può fare nell'ambito della giustizia, in condizione di controllo del modo di concezione e realizzazione di questa immagine: la fotografia antropometrica o il video di sorveglianza o la registrazione di testimonianze per la polizia.
- 9.25 Jean-Louis Boissier, *Revue virtuelle, Actualité du virtuel*, CD-Rom, sotto la direzione di Christine van Assche, Jean-Louis Boissier, Martine Moinot, Centre George Pompidou, 1996.
- 9.26 Umberto Eco, "Nouvelles technologies. Un art sans modèle?", Art Press spécial, 1991.