

il numero 2 (ottobre 2004)

## Video e pennello capire le forme dell'arte

### Intro

Insieme alle automobili il video è entrato nella nostra vita. Insieme alle automobili che hanno precluso la libera circolazione per le strade, dei bambini e dei grandi, e ci hanno rinchiusi nelle nostre abitazioni. Il video è diventato la nostra finestra, anzi la nostra vita all'aperto. Noi non entriamo nello spazio ma facciamo entrare lo spazio nelle nostre menti, ci facciamo invadere dallo spazio che non riusciamo più ad abitare.

Quando abitavamo lo spazio lo segnavamo con i segni della nostra presenza, incidevamo le grotte di Lascaux, deponevamo pietre, facevamo sculture, costruivamo fortezze, decoravamo chiese e palazzi.

Le grotte, i campi e le piazze, i palazzi e le chiese erano luoghi nei quali entravamo per abitarli, per vivere socialmente, erano lo spazio comune, erano il mondo, erano la natura che noi facevamo evolvere per riconoscerlo come ciò che ci accomunava, per riconoscerci nel nostro mondo.

Oggi costruiamo palazzi ben più grandi, grattacieli e segniamo il territorio con segni ben più imponenti, ma non abitiamo il nostro territorio in modo sociale. La nostra socialità è diventata indiretta. I grattacieli sono lo spazio del nostro lavoro o delle nostre vite private, le piazze sono i luoghi dove parcheggiare le auto che rinchiodano il nostro muoverci nell'isolamento, i grandi complessi collettivi ci fanno incontrare: gli stadi, i teatri, i concert hall continuano a raggrupparci fisicamente come grandi numeri. Eppure questi grandi numeri vivono in vista di un altro evento che le masse stesse contribuiscono a costituire: la comunicazione virtuale dell'evento tramite la TV o i computer. La massa non vive il proprio essere massa se non nella consapevolezza di essere massa che finisce sullo schermo e lo schermo è lo strumento che media irrimediabilmente la nostra vita collettiva, dalla proiezione della nostra individualità intima, alla partecipazione ai grandi fatti epici della guerra e della distruzione totale.

Il video è la nostra coscienza collettiva, ciò che ci definisce come esseri sociali e tramite la quale ci sentiamo definiti, ci giudichiamo. O ci ribelliamo.

La natura non dipende da noi. Abitare insieme ad altri la natura ci permette di definirci socialmente nel momento dell'incontro. Ma la natura ripresa, la natura trasmessa, il mondo proiettato è solo l'apparenza della natura, è solo ciò che ci dà l'illusione dell'oggettività, cioè di ciò che non dipende da noi. In realtà dipende da chi ricostruisce tale illusione. Questa consapevolezza viene spesso alla coscienza e provoca una presa di distanza, una tendenza alla rottura dell'illusione.

La video arte agisce spesso su questo crinale, scava negli interstizi fra illusione e consapevolezza, agisce su ciò che si è posto storicamente come lo strumento di trasformazione del modo di stare dell'uomo nel mondo.

### Lucca, Fondazione Ragghianti, mostra di video arte.

Se si lascia il pennello per il video si ottengono comunque dei prodotti visibili. Si perde certamente in manualità, calligrafismo, anche in concettualità prospettica, anche in uso e sfruttamento di materiali diversi: il contrasto fra ruvido e levigato, le caratteristiche del tocco e della pennellata, l'abilità e il gusto nella composizione dei colori, la costruzione tutta intellettuale dell'insieme.

Molte di queste cose, infatti, vengono date automaticamente: lo schermo è oggettivamente neutro, la costruzione è ritagliata da ciò che l'autore si trova davanti, la prospettiva è elaborata dalla macchina da ripresa e, quindi, apparentemente tutto sembra molto meno costruito, molto meno *technè*, molto meno artistico.

Apparentemente. Vedere alcuni prodotti di video arte insieme mette subito in evidenza che le possibilità tecniche di questa nuova forma di arte non sono diminuite rispetto alle forme

artistiche tradizionali, sono semplicemente multi-plicate.

Cosa si può fare con la video arte? Buttando giù una classificazione molto provvisoria delle cose che si possono fare si può dire quanto segue:

**1. si può perseguire la vecchia cara *mimesis* , rendere la realtà con mezzi tecnologici nuovi.** La parola *shrink* in inglese significa *restringimento, avvizzimento, strizzamento*. A livello slang, in americano, è usato per indicare uno *psicoanalista*, da noi reso con *strizzacervelli*. **Laurie Anderson** ci presenta una “scultura e video” intitolata *At the Shrink's* . Si tratta della scultura appena abbozzata di una donna seduta di circa quindici centimetri d'altezza. Questa scultura serve da base per una proiezione. La proiezione avvolge la bozza di scultura e la fa vivere. Viene proiettata l'immagine di una donna seduta che, avvolgendo la tridimensionalità della scultura, ha un effetto di *mimesis* straordinario: la scultura si muove, gesticola, si atteggia. E parla. Racconta di una sua esperienza dallo psicanalista, nella quale ha avuto delle impressioni straordinarie, poi andate deluse.

**2. La *mimesis* può essere perseguita per mezzo dell' *integrazione* degli effetti tecnologici video con l'assemblamento di materiali naturali, creando un gioco di illusione e di distruzione dell'illusione.** È ciò che ci propone Fabrizio Plessi in *Foresta di fuoco*. Appoggiati a terra ci sono tre video, ciascuno dei quali sormontato da un contenitore a forma di canoa, costruito in ferro grezzo. Ogni contenitore ha al suo interno un grosso tronco di legno. Il ferro grezzo e il legno danno all'insieme un forte valore antropologico-naturale. I video su cui sembrano poggiare, da una parte rompono l'atmosfera primitiva dell'insieme, dall'altro la rinforzano: i video infatti trasmettono fiamme ardenti che crepitano e danno l'illusione di bruciare i tronchi che ci stanno sopra. Anche Jean Pierre Giovannelli, si muove su questo terreno con *Stable mouvant*. In un angolo della mostra, una piccola stanza accoglie ammassi di fogli di carta che sembrano volare al vento, ma sono infilzati e immobilizzati nella loro traiettoria lungo le pareti e il soffitto fino alla parete su cui vengono proiettati altri fogli di carta che fluttuano invece liberamente, nella loro realtà virtuale. Il rapporto passato presente viene reso evidente. Non vi è un giudizio di valore, c'è soltanto l'affermazione che il mondo diventa più complesso in virtù della sua replicabilità digitale.

**3. L'arte video può elaborare costruzioni che alludono a forme di arte classica** come quella realizzata da **Studio Azzurro** nel *Soffio dell'Angelo – primo naufragio del pensiero*. I grandi palazzi classici avevano talvolta soffitti a cassettoni dipinti. In questo caso ci sono sei riquadri, ciascuno con una figura umana sospesa, come se fosse senza peso, nell'aria. Ogni figura, pur fluttuando, è appoggiata a un oggetto simbolo della storia e del potere temporale, spirituale, culturale: una croce, una ruota, il trono, il globo terrestre, cornici, grossi libri. Queste composizioni, esteticamente, assai gradevoli, non sono dipinte, sono proiettate e le figure umane sono dal vero e si muovono. Da ogni riquadro pende un filo alla cui estremità è appesa una grossa piuma sospesa all'altezza del volto degli spettatori. Le figure umane fluttuanti sono concettualmente degli angeli caduti, ma che sono riusciti a risalire in cielo pur avendo lasciato in basso le piume delle loro ali. Lo spettatore che soffi su una di queste provoca un movimento della figura sospesa, che comincia a volteggiare, rischiando di cadere di nuovo. Per evitare la caduta ogni figura si aggrappa al proprio simbolo di potere.

**4. Fare sperimentazione ricercando le varie possibilità di questo mezzo tecnologico, compresa l'interattività.** Gli esempi visti sono già forme di sperimentazione del nuovo mezzo ovviamente, e alcune anche delle possibilità interattive. In alcuni casi però la sperimentazione è in certo senso fine a se stessa, senza ricerca di *mimesis* o di una qualche allusione interartistica. *Je sème à tout vent*, di **Edmond Couchot** e **Michel Bret** , per esempio, sembra mirare alla sola sperimentazione interattiva: sul video si vedono delle piume fluttuanti; lo spettatore che soffi sul video provoca il movimento di queste piume, in modo sempre diverso a seconda dell'intensità e della durata del soffio. Sempre virtuale è

*A\_maze* di **Monika Bravo**: una tappeto suddiviso in 25 riquadri permette allo spettatore che ci cammini sopra di fare un viaggio personalizzato e sempre diverse, ogni riquadro infatti provoca un cambiamento di proiezione diversa su due pareti. Sono 52 proiezioni riprese dall'artista in luoghi diversi (Thailandia, Vietnam, Manhattan, eccetera). Il titolo è un gioco di parole: AMZA significa STUPORE; A MAZE significa UN LABIRINTO; UNA CONFUSIONE.

### ***A\_Maze* Monika Bravo**

Altri video sembrano voler fare una meta riflessione sfruttando le nuove possibilità tecniche, sviluppare un concetto particolare. Tre monitor su un tavolo, insieme a un orologio a pendolo di stile classico. Una macchina da ripresa riprende l'orologio e lo proietta sui tre monitor in modo diverso, diritto a destra, a sinistra e capovolto. Il tempo reale del pendolo diventa un tempo virtuale, ripetuto da angolature diverse con un effetto di spiazzamento sul nostro rapporto con questo strumento di misurazione precisa. Si tratta di *TV clock* di Nam June Paik. Bill Viola con *Memoria* proietta su un video steso al soffitto il volto di un uomo. La trama è granulosa, dà l'impressione della scomposizione. In effetti l'immagine sembra emergere, comporsi e scomporsi in pulsazioni che alludono a un ciclo vitale, alla materializzazione dell'immagine come memoria in una atmosfera di immanenza spirituale. Decisamente concettuale è il lavoro di Maurizio Bolognini, *Sealed computer*. 20 computer sono programmati per produrre un flusso continuo di immagini casuali, una produzione di infinito. I computer sono però *sealed*, sigillati, privi di contatto con una uscita video, impossibilitati a comunicare: le immagini restano imprigionate nei computer che svolgono così un lavoro tecnologicamente inutile. C'è però una breccia, attraverso la quale l'immagine viene proiettata su una parete, un varco di libertà.

Ci sono altre opere nella mostra lucchese, interessanti, tutte possibili da collocare in una o in più delle classificazioni proposte. Possono restare come esercitazione per chi volesse visitarle dal vivo. Lucca è sempre bella da vedere. La mostra è gratuita.