

# La superficie inesauribile delle cose

Francesca Franco

Nel corso dell'ultimo decennio il video si è distinto come potente catalizzatore di energie creative, capace di accogliere gli aspetti più interessanti e contraddittori della cultura contemporanea, traducendoli in nuove pratiche estetiche. Il nuovo formato di video digitale lanciato sul mercato nel 1994 ha semplificato enormemente e unificato i processi di ripresa, acquisizione, manipolazione, montaggio e riversamento, facendo del video un mezzo "immediato", di grandi risorse espressive, poco costoso e largamente fruibile. Una straordinaria pratica di libertà per raccontare, fuori dal controllo dell'industria cinematografica e dal monopolio delle grandi produzioni televisive, l'Io di un tempo coniugato al "presente continuo" attraverso le peculiarità dell'immagine in movimento. Incrementato dalla diffusione della camera portatile prima e dall'introduzione del digitale poi, che di fatto hanno liberalizzato l'accesso ai media, l'interesse per il linguaggio video aumenta in modo esponenziale dopo la *XLVI Biennale di Venezia* del 1995, in cui sono presentate le installazioni di Bill Viola (*Burried Secrets*) e la giuria assegna il premio a Gary Hill; dopo quella del 1999 diretta da Harald Szeemann, che conferisce i massimi riconoscimenti a personalità come Eija-Luisa Athila, Doug Aitken e Shirin Neshat; e dopo l'edizione del 2001, dove compaiono due installazioni (*Flex e Monkey Drummer*, 2000) e un *videoclip* (*All is full of love* su musica di Björk) dell'inglese Chris Cunningham: geniale poeta visionario capace di divertire, incuriosire, sorprendere sospingendo lo sguardo nell'inconscio contemporaneo. Nato dalla confluenza tra *performance*, teatro, danza, *happening*, musica e film, la videoarte si arricchisce, dunque, oggi di linguaggi ed espressioni presi in prestito dalla TV, dai *videoclip* e dal fumetto oppure mutuati dalle riprese casalinghe, da documentari e materiali di repertorio. All'interno di una contaminazione tanto reciproca quanto inevitabile, tanto che molto del lessico artistico passa in continuazione nel mondo della pubblicità e viceversa. Con la differenza che la pubblicità, anche quella più ordinaria, un contenuto o un messaggio ce l'ha sempre, per quanto fittizio o gretto. Si può dire la stessa cosa della giovane produzione corrente di videoarte? Su di lei pesa infatti spesso l'apatia di una cultura della ricchezza, che insieme alle ideologie ha perso il coraggio di una teoria sulla realtà umana e sulla società; e che in mancanza di idee valide e originali si mette a rimorchio di tecnologie sofisticate oppure si limita a ripetere passivamente pensieri vecchi. Che il problema dell'epoca attuale, di generalizzato liberismo (economico, politico, intellettuale, morale, sessuale), sia un difetto di identità, intesa come capacità di distinguere e rifiutare, come folle coraggio di un pensiero diverso? Tra i giovani *videomaker* la telecamera è usata attualmente come un *medium* trasversale ed erratico. Inesauribile quanto il movimento delle onde di trasmissione, che costituisce la struttura stessa di quel flusso elettromagnetico tradotto in algoritmi *software* che è l'immagine video: aggregazione effimera di punti luminosi (pixel) vaganti dietro il vetro di uno schermo, a ricreare una tridimensionalità priva di spessore e punti di fuga. Proprio per questo suo carattere nomade il video può ed è divenuto l'ideale compagno per avventure da *flâneur* –direbbe Walter Benjamin– esperibili camminando senza meta per le vie delle grandi metropolitane come nel villaggio globale di internet. Avventure che non presuppongono un "moto a luogo" precisato, ma la ricerca di qualcosa d'indefinito e indefinibile come la memoria incerta di un sogno, le cui immagini vaghe e fuggevoli danno tuttavia la certezza dell'esistenza di qualcosa di altro oltre il qui-e-ora. I greci composero il verbo sapere (οἶδα) dal participio passato del verbo vedere (ὄραω- ἰδ-εἶδον), per dire di una realtà materiale conoscibile solo attraverso la visione diretta delle cose. Un assunto che certo è alla

base di tutta la scienza occidentale, ma che con il Cristianesimo prima, il Positivismo e il Materialismo poi, ha finito per negare o annullare tutta un'altra esperienza irrazionale del mondo, fatta non di sfere celesti ma d'intuizioni, deduzioni, sensibilità, capacità d'immaginare anche l'invisibile. Nelle mani di autori come Alberto Grifi (tra i massimi esponenti del cinema d'arte italiano e non solo) il video-tape si è imposto negli anni sessanta/settanta come strumento di sperimentazione, denuncia e contro- informazione, per opporre alle trasmissioni astratte del potere la realtà sfrontata dei fatti, premessa a una trasformazione politica della società. Diversamente oggi, a distanza di quasi mezzo secolo, il linguaggio elettronico del video sembra il mezzo privilegiato per sollecitare i limiti del pensiero di chi crede che il reale sia solo quello

che si vede, bloccando in una obbiettività senza fantasia ogni nuova proposizione di ricerca sulla realtà umana. Le operazioni di post-produzione, che costituiscono il maggiore vantaggio dalla tecnologia digitale, hanno infatti rescisso il rapporto diretto tra la realtà e l'immagine generata dai mezzi di riproduzione. L'ottica ha ceduto la mano alla visione virtuale, in cui l'immagine è un modello informatico e, dunque, è già un'interpretazione (matematica) della realtà. E' nata, in altre parole, una nuova pratica della rappresentazione, che dischiude un "non luogo" illusorio, non più legato allo spazio fisico ma unicamente al tempo, in cui niente si sposta ma tutto si trasforma. A partire dal tempo stesso, che l'autore può a suo piacimento dilatare, ripetere, rallentare, fermare. Uno "spazio concettuale" più vivo della vita stessa e simile, per molti versi, alla dimensione mentale del sogno. Quando, abbandonato il rapporto con il mondo e persi ragione, coscienza e comportamento, il corpo senza parola crea da solo immagini che sono pensiero. Quelle stesse idee fatte di immagini che gli artisti sanno invece creare in stato di veglia, addormentandosi senza dormire. Già dieci/undici mila anni fa, Omero scriveva nell'*Odissea* che esistono due tipi di sogni: quelli che vengono dalla porta d'avorio, altri da quella di corno. I primi sono ingannevoli, i secondi non solo dicono ma scoprono la verità. Riposa forse qui la potenza visiva della rappresentazione artistica, che non è né mera riproduzione del visibile, né proiezione di fantasticherie bugiarde, bensì espressione massima di una libertà di pensiero che è continua ricreazione e trasformazione, per fantasia, della realtà, a partire dal sentire di un corpo (umano), che comprende anche senza guardare, sa anche senza razionalmente capire. Precisa come l'algebra e fluttuante come un sogno, l'immagine nomade della videoarte sembra davvero rispondere all'aspirazione, manifestata da Charles Baudelaire agli albori dell'età moderna, per «una prosa poetica, musicale senza ritmo e senza rima, abbastanza agile e abbastanza spezzata da adattarsi ai movimenti lirici dell'anima, agli ondeggiamenti della *rêverie*, ai sussulti della coscienza»<sup>3</sup>. Agli artisti di oggi il coraggio di cogliere, attraverso di essa, non solo il significato ma il senso latente delle cose, muovendosi con disinvoltura nello spazio intermedio tra due diversi mondi: giorno e notte, realtà e immaginazione, ciò che è e ciò che potrebbe essere.

Cfr. **1M. Fineman**, *When Advisers Freely Borrow Images, Artists Turn Vigilant*, in "The New York Times", July 21, 2008, p. VIII. **2W. Benjamin**, *'I passages' di Parigi (1927-1940)*. Per quanto riguarda il concetto di erranza legato alla pratica contemporanea della videoarte rinvio ai saggi di Luca Quattrocchi e Orsola Miletì contenuti nel volume *Erranti nella videoarte contemporanea*, Silvana editoriale,

Cinisello Balsamo 2008. Cat. mostra a cura L. Quattrocchi – O. Mileti, Siena, Palazzo Pubblico, Magazzini del Sale, 17 febbraio – 30 marzo 2008.

3**C. Baudelaire**, *Petits poèmes en prose (Le spleen de Paris)* (1855-69), in Bibliothèque numérique de la Bibliothèque National de France, consultabile *on-line* sul sito <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k101428d>. L'opera è citata anche da **L. Quattrocchi**, *Percorsi erratici: dallo Sturm und Drang alla videoarte*, in Op. cit., p. 17