

LETTERARTI

8

$\frac{A10}{261}$

*Direttore*

Maria Gabriella Guglielmi

Università degli Studi di Salerno

## LETTERARTI

Con un approccio intermediale, le opere scelte navigano tra le arti con particolare riferimento alla letteratura e alla fotografia. Sul doppio binario della creatività illuminata (che ispira) e di quella addomesticata (che insinua) emerge l'ambiguità dell'arte nella civiltà dell'immagine: essa può liberare l'uomo o contribuire a soggiogarlo. L'arte però rimane senz'altro uno dei pochi luoghi del contemporaneo dov'è ancora possibile porsi domande capaci di incidere sull'esistenza. Partiamo dal figurativo per arrivare al metafisico.



Alessandro Paolo Lombardo  
**Videomodernità**

Eredità avanguardistiche e visioni ultracontemporanee  
tra video e arte

*Presentazione di*  
Maria Gabriella Guglielmi



Copyright © MMXI  
ARACNE editrice S.r.l.

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

via Raffaele Garofalo, 133/A-B  
00173 Roma  
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-4416-2

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: dicembre 2011

*A Rina Salerno,  
e alle persone che vivono  
intorno alla palma*





# Indice

- 9 *Presentazione*  
di Maria Gabriella Guglielmi
- 11 *Introduzione*
- 15 *Capitolo I*  
*Come accadde. Dematerializzazione e videoarte*
- 23 *Capitolo II*  
*Vt is not tv! Antagonismi nello stesso fluido elettronico*
- 31 *Capitolo III*  
*Pelle nuova alla mummia. Dal cinema sperimentale alla videoarte*
- 39 *Capitolo IV*  
*L'immagine suonata. La musica viene alle mani*
- 45 *Capitolo V*  
*Tutto si muove. L'abisso dell'attimo dal reale al digitale*

53 **Capitolo VI**  
*Spazio-luce elettronico. Verso un nuovo punto di partenza*

59 **Appendice**  
*Geist e Drang. Come ci siamo conosciuti*

65 *Bibliografia*

73 *Sitografia*

## Presentazione

Si credeva di trovare null'altro che la realtà. Una foto, una ripresa video. Ma già il primario, primitivo gesto dell'*operator* intacca la totalità del reale. Basta inquadrare, e il mondo cambia. La semplice selezione è rfigurazione. S'immagini cosa può accadere giocando con luci, contrasti... montaggio elettronico. L'autore di questo libro l'ha capito bene: è in gioco l'arte, e il mondo.

L'arte? Purché non si continui a immaginare l'artista solo come un pennello antropomorfo, magari con tubetti di colore a posto di falangi, falangine, falangette. L'arte è cambiata, dispersa tra la speculazione concettuale e gli elettrizzanti traffici elettronici. Continuiamo ad amare la pittura intelligente e di gusto ma forse, come afferma Fagone, non possiamo che guardare al video se vogliamo trovare un'espressione artistica peculiare del nostro tempo.

È in gioco il mondo. Non è un'arte bonacciona, il video, come non lo sono state le arti tradizionali. L'apparente mancanza di linguaggio, l'apparente obiettività che lo accomuna alla fotografia fa sì che il vero possa essere falsificato senza nemmeno un (ri)tocco. L'*analogon*, preso nella rete delle condizioni iconiche dà origine ad una nuova esperienza percettiva e semantica. Il reale di cui si nutre la televisione è sempre un reale iconizzato e culturalizzato, talvolta anche manipolato.

Questo studio parte dal clima di ripensamento dell'arte tra gli anni Cinquanta e Settanta e prosegue accarezzando il cinema e la musica sperimentale, *rompendo* lo schermo televisivo. È il microcosmico universo del televisore a riformulare alcune problematiche fondamentali. Le colonne del reale, spazio e tempo, non poggiano sempre sulla stessa base.

Ma non voglio anticipare i curiosi percorsi di questo libro, che si rivelerà utile per i meno smaliziati nel mondo dell'immagine e fonte di diletto per gli addetti del settore. Per quanto mi riguarda, auguro al mio allievo e collega di non perdere l'entusiasmo e la creatività che hanno caratterizzato il suo percorso di studi.

Onestà, buon gusto, professionalità e aggiornamento continuo sono i requisiti di un buon critico, qualità da coltivare in ogni occasione e che prevedo acquisterà sempre più il giovane autore di questo saggio, riguardante una materia duttile e versatile come la videoarte.

*Maria Gabriella Guglielmi*

Ricercatrice in Arte Contemporanea  
Docente di Storia della Fotografia  
Università degli Studi di Salerno

## Introduzione

Lo studioso Hans Belting racconta che a Bisanzio «un ideale estetico (...) guidava i sovrani ad atteggiare la persona come icona vivente». Il ritratto ideale di Cristo «era l'oggetto prediletto per formulare un ideale estetico»<sup>1</sup>: la storia dell'immagine di culto pare suggerire che una civiltà dell'immagine esista da sempre, da prima dell'attuale metastasi mediatica. «Da per sempre» il reale guarda alla sua codificazione iconica in cerca di conferme e modelli.

A Bisanzio c'era una totale identificazione tra Dio e immagine – garantita teoricamente e teologicamente dall'esistenza di immagini *acheropite*, diretta emanazione del divino – su cui si fondava l'esemplarità dell'icona<sup>2</sup>. Oggi, canta Marilyn Manson, “God is in the tv”. Nelle parole della controversa rockstar si potrebbe leggere, andando oltre gli stilemi di una provocazione che non provoca più nessuno, la sostituzione dell'immagine televisiva a quella tradizionale come punto di rielaborazione e codificazione del reale<sup>3</sup>.

Se Dio è nella televisione, il video è effettivamente la «sola icona riconoscibile totalmente del nostro tempo»<sup>4</sup>, come ha scritto Vittorio Fagone. Nuova immagine per una nuova immaginazione che ha contribuito a formare in maniera decisiva. La nuova icona elettronica, punto di riferimento estetico e immancabilmente etico, può aiutarci a capire in cosa l'odierna civiltà dell'immagine differisca da quelle precedenti.

La nostra è anche una civiltà *del movimento*. Niente è fermo (ideologicamente e materialmente), tutto va spostato anche senza necessità e senza una meta precisa, perché il cammino di prodotti genera denaro, o meglio l'immagine smaterializzata e virtuale del denaro. Il mo-

vimento stesso è immaginario, imprigionato in una tratta di traffici virtuali, e l'immagine è movimentata, deve circolare più velocemente dei prodotti per scatenarne il bisogno, dev'essere fluida e mutevole. L'immagine statica permette la riflessione, può essere osservata, pensata, quella in movimento può bombardare la mente con una baldoria di forme e idoli evanescenti.

Una civiltà siffatta può guardare con tenera malinconia alla bella pittura da cavalletto ma si nutre di immagini in movimento su binari elettronici. Televisione, *videocassette* (ora *digital video disk*), *videogiochi*, *videoclip*, *videoconferenze*, anche (e in maniera cospicua) *video hard*. Infine, speranza d'una possibile riqualificazione estetico-critica del freddo fluido elettrico capace d'ibernare le coscienze, *video art*.

## Note

<sup>1</sup> H. BELTING, *Il culto delle immagini. Storia dell'icona dall'età imperiale al tardo Medioevo*, Roma, Carocci, 2001, p. 267.

<sup>2</sup> Questo nesso è solo parzialmente consumato. L'immagine stessa, emancipatasi dall'antico culto, non ha mancato di crearne uno nuovo: l'Arte. Nata tra le ceneri del sistema teocratico, ha conservato il ruolo di tramite con l'*invisibile* che il vecchio modello le aveva affidato. cfr. K. POMIAN, *Dalle sacre reliquie all'arte moderna. Venezia, Chicago dal XIII al XX secolo*, Milano, Il Saggiatore, 2004.

<sup>3</sup> Nella canzone *Rock is dead*, singolo del 1999 estratto dall'album *Mechanical animals*. Questa chiave di lettura aprirebbe veramente bene questi due versi: «Vendetecene un surrogato (*di Dio, ndA*) tutto vestito e davvero finto / Qualunque cosa pur di avere una collocazione».

<sup>4</sup> V. FAGONE, *L'immagine Video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 2007.





## Come *accadde*. Dematerializzazione e videoarte

Tra gli anni '50 e '70, gli artisti delle Neoavanguardie si rivelarono energici promotori della cosiddetta dematerializzazione dell'arte. A partire dal 1952 l'artista Rauschenberg, il coreografo Merce Cunningham e il fondamentale John Cage realizzano insieme spettacoli che «appartengono all'ordine raro dei risultati totali»<sup>1</sup> (Boatto). Questo incontro mostra come simili tensioni creative e ambizioni si fossero manifestate in diversi settori della creatività umana. Cage trova la musica nel rumore, Cunningham estrae la danza dall'ordinaria gestualità e Rauschenberg precipita il quotidiano nei suoi *combine paintings*. Alberto Boatto delinea bene la comune vocazione di queste tre personalità gigantesche: «Spingersi vicinissimo al mondo così com'è, fissare, intersecandoli, momenti ordinari della vita nella loro scorrevolezza, tutto questo non poteva non interferire con la ricerca teatrale. Il teatro possiede grossi mezzi per tradurre una simile intenzione: lo spettacolo nella sua massima forzatura non ricalca più la vita, ma diventa esso stesso un'occasione, una trappola affinché accada la vita, si manifesti»<sup>2</sup>. L'interazione e l'integrazione nell'opera di materia, spazio, tempo e persino del pubblico partecipante viene realizzata appieno da Allan Kaprow, già allievo di Cage alla New School for Social Research di Manhattan, in *18 Happenings in 6 Parts* del 1959 che segna la nascita ufficiale dell'*happening*.

Letteralmente significa “avvenimento”, “qualcosa che accade”. La bava del banale impregnerebbe queste parole se parlassimo della vita:

qualcosa accade sempre. Ma parliamo di arte, arte che accade e lo spostamento dell'*artisticità* da un oggetto ad un evento non è un fatto di poco conto. Da momento finale dell'atto creativo, l'oggetto perde la sua compiutezza e diventa momento causale, limitandosi ad innescare l'evento. Boatto spiega ancora: «A ciascun oggetto e luogo, un ombrello, un giornale o una torta di gelato, una stanza da bagno (...) è connessa la possibilità di provocare un certo numero di azioni, di far accadere qualcosa»<sup>3</sup>. Gli happening *succedono* solitamente in un luogo pubblico, all'aperto costituendo un gesto di irruzione nella quotidianità. Siamo di fronte all'ossimoro di un'arte che si dematerializza materializzandosi nella vita<sup>4</sup>.

Forse proprio la proliferazione di prodotti ha spinto a cercare per l'oggetto un ruolo nuovo, forzandolo oltre i confini del consumo. Si tratta di una funzione che l'oggetto aveva in qualche modo già ricoperto nel teatro antico, precisamente in quello greco, nel quale l'oggetto provoca eventi, fa *accadere* il dramma (si pensi al tumulto di Agamennone nell'*Orestea* di Eschilo: altro che «un'amorevole visitatio sepulchri! (...) Il tumulto è il luogo di comunicazione con un al di là feroce: attraverso di esso il morto (...) induce Oreste ad assumersi una ripugnante responsabilità: il matricidio»<sup>5</sup>).

Le radici dell'happening sono già rintracciabili in quegli esseri bionti delle Avanguardie storiche, per metà ironici dissacratori per metà rigorosi alchimisti, che hanno saputo trasformare qualunque cosa in arte, persino il tempo. Già Picasso insisteva sulla necessità d'inserire nell'opera questa "quarta dimensione" e nello stesso senso – la possibilità di un'arte fondata sul tempo anziché sullo spazio – si può leggere l'attenzione dei Futuristi per la radio e il cinematografo (senza dimenticare altre ragioni fondamentali di questo interesse, come le possibilità di propaganda offerte dai mass media e l'enfasi sulla capacità della *macchina* di produrre arte).

La nuova rilevanza del valore temporale non manca di porre problemi, comportando un possibile slittamento verso la sfera dell'intrattenimento, parola ancora oggi in grado di spaventare i puristi dell'arte (quando lo stesso Kaprow si rese conto che l'happening era sfociato, intorno alla metà degli anni Sessanta, in un «intrattenimento popolare e un gioco di società»<sup>6</sup> ne prese le distanze realizzando eventi meno teatrali e pubblici). È bene dirlo: gli artisti degli anni '50 e '60

non erano spennellatori annoiati in cerca di trastulli. Avevano sentito, nel loro tempo postorgiastico, dopo l'esplosione delle bombe e delle dittature nazifasciste e comuniste, il pressante bisogno di ridefinire il rapporto tra l'arte e le persone. Incontrarsi in un happening comporta l'abbandono di parametri e pregiudizi in fondo necessari nella socialità quotidiana, di un agire razionale che – come avevano mostrato esemplarmente i dada – aveva fallito, conducendo diritti nell'abominio di una guerra mondiale, ad un “pasticcio di carne putrefatta”. Il movimento *Fluxus* fondato da George Maciunas promuoveva una forma d'arte totale incentrata sulle persone. Fluxus, affermò Maciunas, «era il flusso scambievole di persone che incorporava ogni cosa, incluse le sue stesse contraddizioni, alimentando in questo modo l'impulso del ricambio inarrestabile»<sup>7</sup>.

La storia della videoarte si salda inizialmente con queste forme artistiche effimere in mille modi (i primi videoartisti furono anche grandi animatori del movimento Fluxus). La concomitanza tra l'avvento del video e un clima di attivismo e agitazione sociale ha assicurato al mezzo un inizio esplosivo. Il video, privo di tradizioni, metteva in discussione l'oggetto artistico tradizionale ancor più di quanto facessero *Land art* (interventi sul paesaggio naturale), performance, happening... Il video, partecipe di quel clima di ripensamento dell'arte degli anni Sessanta, immateriale esso stesso, entra nella performance («più concettuale, più astratta e immateriale» rispetto all'happening) che «usa i media elettronici per creare effetti percettivi di riflessione e raddoppiamento»<sup>8</sup>. Nasce così la *videoperformance*. Il video, economico e portatile, è altresì un mezzo privilegiato per registrare tutta l'arte-che-accade. Di grande intensità è il dialogo del video con la *body art*: «s sofisticate letture, prolungate in un tempo senza curve e intervalli, attente al formarsi dei gesti, ai movimenti del corpo, ai meccanismi essenziali dello sguardo»<sup>9</sup>. Estetica del narcisismo (Rosalind Krauss).

Il narcisismo si è infatti imposto alla psicoanalisi americana come la malattia psichica più diffusa e caratteristica del ventennio di cui stiamo parlando: essa ha per la conoscenza del sentire attuale la stessa importanza che l'isteria e le nevrosi avevano all'epoca di Freud. Ciò si spiega sia da un punto di vista psicologico col tramonto dell'educazione autoritaria, sia da un punto di vista sociologico col prevalere dell'immagine sulla realtà in tutte le pratiche della

comunicazione privata e pubblica. È ovvio che in una società in cui l'elaborazione dell'immagine e il suo controllo diventano la preoccupazione fondamentale, il narcisismo si riveli come il paradigma teorico più adeguato per interpretare la cultura del video. Il passaggio dall'autobiografia all'autoritratto che, secondo Raymond Bellour, costituisce il significato estetico della videoarte, segna perciò anche una frattura profonda nell'esperienza della soggettività: l'io che si specchia nel monitor non è certo la coscienza, intesa come interiorità, della tradizione filosofica, ma il risultato del lavoro svolto dalla personalità narcisistica nell'elaborazione della propria immagine<sup>10</sup> (Mario Perniola).

Il video, e oggi questo è sotto gli occhi tutti, ha determinato ampiamente il ripensamento dell'idea e della percezione del corpo. Un ripensamento solo in parte governato (o governabile) da logiche e volontà precise, siano esse economiche, politiche o artistiche. Se oggi, quanto mai prima nella storia, *il mezzo è il messaggio*<sup>11</sup> – il messaggio risente più della forma e della struttura attraverso cui viene veicolato che dello stesso contenuto – la tecnologia video in sé ha rimodulato la concezione del reale. «Con la dinamite dei decimi di secondo ha fatto saltare questo mondo simile a un carcere», ha scritto Benjamin a proposito del cinema<sup>12</sup>. La ripresa, più che costituire chiarificazione di ciò che si vede, «porta in luce formazioni strutturali della materia completamente nuove (...) in questi motivi noti ne scopre di completamente ignoti». Il cinema e poi il video hanno scoperto un corpo inedito, vergine.

L'interscambio tra video e arti visive è dovuto alla prevalenza di artisti visivi nella prima sperimentazione video (a partire dagli anni Ottanta si riversano invece in questo campo specialisti provenienti per lo più dalle aree della comunicazione pubblicitaria, televisiva, cinematografica)<sup>13</sup>. Le esperienze del versatile artista statunitense di origine sudcoreana Nam June Paik segnano per molti la nascita della videoarte ma non v'è accordo unanime sulla data in cui collocare questo parto. Convenzionalmente la si fa coincidere con la mostra *Exposition of music-electronic television* alla Galerie Parnass di Wuppertal nel marzo del 1963, in cui Paik dimostra, attraverso distorsioni elettriche sull'apparecchio, che l'immagine elettronica non è condannata alla riproduzione meccanica del reale. Essa si può «manovrare. scolpire, dipingere. Non rimane che inventare gli strumenti in grado di farlo»<sup>14</sup>.

Un'altra data significativa che potrebbe inaugurare la nuova arte video è il 1964, quando vengono messi in vendita una telecamera portatile e un videoregistratore (portapack della Sony) che, per relativa accessibilità economica e portabilità, consentono di fare televisione al di fuori dei canali ufficiali. Un simile presupposto, l'accessibilità estrema della tecnologia attuale, rende le web-tv di oggi virtualmente libere e in grado di riflettere con maggiore immediatezza le speranze e i problemi dei cittadini della periferia globale. Purché accessibilità non significhi diluizione di qualità, "WT is not TV"<sup>15</sup>, *web tv is not tv...*

Il mezzo video oscilla subito tra un uso spiccatamente sociale molto legato alla potenza documentaria della *diretta*, prerogativa del video estranea al cinema, ed un polo di estrema emancipazione dal reale. La tecnologia digitale, sempre più immateriale, ha potenziato entrambe queste anime. Naturalmente, la dematerializzazione dell'arte e la dematerializzazione tecnologica sono due fenomeni diversi. La prima, quando non determinata dalla seconda (ad esempio nel caso della *Net Art*), comporta una realizzazione effimera ma comunque soggetta alle stesse condizioni di materialità della nostra esperienza di ogni giorno. Nemmeno la dematerializzazione tecnologica può rinunciare alla materia, sia chiaro<sup>16</sup>, ma si tratta di informazioni elettroniche accessibili soltanto attraverso determinate apparecchiature (computer, cellulare, televisione...). Qualsiasi dato del reale che finisca in questa trama elettrica è scomposto, distrutto e riassembleto all'occorrenza su uno schermo. Anche l'immagine sullo schermo è frammentata, spezzata in milioni di pixel. Non v'è più un rapporto diretto tra il segno e il referente, ridotto in pezzi immateriali come la nostra cultura, che ha rinunciato ai sistemi unificanti della filosofia ottocentesca. «Ma un sistema è una specie di dannazione che ci spinge ad una perpetua abiura; occorre inventarne un altro, ed è fatica che equivale a castigo crudele»<sup>17</sup>. Meglio accontentarsi di un *pixel di conoscenza* che cercare una prospettiva unificante e in fin dei conti illusoria. Il moltiplicarsi delle prospettive ha un suo riflesso anche nel video, nello sviluppo del 3D. La ricostruzione tridimensionale sfrutta la tradizionale prospettiva moltiplicandone i punti di vista all'infinito. Se il risultato è inverosimile, ha forse un maggior valore di verità, come accadeva per Paolo Uccello nel Quattrocento e per i cubisti più di quattro secoli dopo. Un uomo situato nella realtà muta continuamente punto di vista.

Com'è stato ampiamente dimostrato, non è possibile disgiungere la nascita della prospettiva rinascimentale dall'acquisito senso razionale del mondo. Forse la visualizzazione bidimensionale perderà negli anni la sua impressione di verità *oggettiva* scalzata dalle ricostruzioni 3D, in grado d'incarnare l'unione disunificata della realtà globale.