

Lo scriba, lo stilo e il video
Conversazione di Valentina Valentini e Vittorio Fagone

Renato Barilli in uno dei suoi primi scritti pubblicati su Marcatré (1970) tenta di lanciare un ponte fra naturale e artificiale, richiamandosi all'autorità di McLuhan: il massimo di tecnologia genera il suo contrario, l'immediatezza, allora identificata nell'arte povera.

Un punto importante e di partenza nelle ricerche sul video è il movimento *Fluxus*: John Cage teorizzava un'intensificazione della processualità estetica rispetto alla definizione e delimitazione di artefatti che corrisponde chiaramente all'implicazione del fruitore nel gioco sociale. Ciò suppone una dematerializzazione dell'oggetto artistico e anche un salto di corsia continuo e vivificante tra le diverse discipline e i diversi linguaggi, che caratterizza la scena degli anni '60 e mette tutto in risonanza, dalla musica al teatro, dal linguaggio del corpo ad una certa processualità. È mia convinzione che la posizione dell'arte video sia decisiva per questo legame con il movimento Fluxus (tra l'altro dichiarato da Nam June Paik). Qualche anno più tardi si verificava in Italia l'affermazione dell'arte povera, arte tipicamente italiana, arte antiformale come il movimento Fluxus, che cercava di riconquistare più che l'energetica del campo sociale, l'energetica del campo di rappresentazione, riaccostandosi molto di più alla tradizione futurista. Senza dubbio, il movimento che porta il video in Italia, ha meno intensità di quanto ne abbia in Germania dove, invece Fluxus è stato dominante.

Il bisogno di fisicità, la reazione all'arte astratta porta l'opera fuori dal quadro, dalla pittura; con la body art il motto dell'operatività dell'artista diventa: l'opera sono io. Il video nasce come specchio di riflessione, come medium narcisistico: Vito Acconci che occupa per 20 minuti il centro del monitor.

In gran parte, dai materiali presentati in "Gennaio '70" a Bologna si può vedere che per pochissimi artisti, e cito Agnetti e Colombo c'è un uso del video come *processualità*. D'altronde questi sono anni in cui si verifica questo dato straordinario che «fine arts» e «performing arts» tendono ad incrociarsi cercando ognuna di recuperare dall'altra la parte non solo di vitalità rappresentativa o simbolica ma, secondo me, quello di gioco sociale. Quando Huizinga diceva: "Le arti belle sono relativamente povere rispetto alle arti esecutive, cioè il teatro, la musica, perché non hanno una dimensione di gioco sociale", diceva qualcosa che ha un senso preciso. Nel momento in cui l'arte visuale ha cercato una sua espressione nel gioco sociale, si è ricordata di poter estendere il suo processo verso quei grandi momenti di socialità della comunicazione artistica come il teatro. Il modo in cui è avvenuto il riavvicinamento è stato interessante perché, si scopriva che certi mezzi di riproduzione tecnica potevano entrare come elementi «immateriali» nella registrazione e nell'ordinamento di questo processo. Il rapporto tra performance, campo delle arti visuali e nuova tecnologia è un dato molto interessante di questo periodo.

Barilli nel momento in cui il video nasceva in un contesto «corporale» come l'arte povera e la performance art, si sforzava di individuare e sottolineare la contiguità e non l'opposizione fra elementi di estrazione tecnologica e materiali, fisici. Quello di Barilli era l'utopia di affidare all'arte il compito di umanizzare la tecnologia, di assumerla in funzione vitale.

Con Barilli ho spesso discusso di questi temi negli ultimi dieci anni, (credo che siamo sta-

ti tra i pochi che si sono occupati in Italia con costanza di tale argomento). Barilli è stato tra i primi a raccogliere l'importanza delle riflessioni di McLuhan, nel senso dell'espansione dell'universo della comunicazione e nel senso di questa nuova energetica interna alle nuove tecnologie. Secondo me, Renato Barilli non ha registrato un motivo su cui abbiamo discusso fino a tre giorni fa amichevolmente, che dentro la tecnologia non c'è solo l'espansione energetica ma c'è anche una specificità linguistica.

Bisogna ancora comprendere il ruolo che il video è venuto ad occupare nel contesto delle due tendenze egemoni in Italia negli anni '70: l'arte povera e l'arte concettuale, entrambe impegnate a eludere l'Opera come forma chiusa, delimitata.

Sono due strategie opposte e sinergiche o due modi di ridurre l'oggetto formale ad oggetto antiformale, ma ancora capace di potenzialità linguistiche. La pura progettualità, nell'arte concettuale mi fa andare a un termine bellissimo usato da Gadamer: "eccedenza di autorappresentazione" per definire il "gioco" artistico. La performance, è eccedenza di autorappresentazione non finalizzata a un traguardo formale. D'altra parte la tecnologia, costruendo un'opera radicalmente immateriale o stabilendo una fisicità diversa, totalmente obbligata al tempo, partecipa a questo processo antiformalistico e di dematerializzazione. Sono strategie opposte ma sinergiche rispetto all'esigenza di riuscire a conservare una capacità di produzione di senso senza essere costretta a produrre una forma obbligata; nel teatro, il processo è quasi identico.

Nella ancora breve storia del video, si distinguono già delle fasi caratterizzate da tratti a volte in superficie contrapposti.

Conta molto stabilire se il video è nato nel '57 o nei primi anni '60 perché alla fine degli anni '50 Vostel e Paik, in Germania, a Wuppertal, lavoravano sulle immagini di comunicazione dei televisori. Nel '63 invece Paik lavora intorno alle possibilità di ripresa. Tutte e due queste fasi coincidono con il primo momento storico, che è quello dell'esplorazione del mezzo. La prima fase (è da questa che a mio giudizio nasce il video) è quella in cui c'è una capacità di produrre, cioè non è più un lavoro di esplorazione sull'apparecchio televisivo, ma una capacità di produzione, resa possibile dall'accesso alle tecnologie leggere e dalle nuove esigenze di «dematerializzazione» dell'arte visuale. Questa è la prima fase dell'esplorazione del mezzo nella quale la potenzialità di una ripresa diversa coincide (prima degli anni '70) con questa tendenza alla dematerializzazione e con l'introduzione del mezzo elettronico come elemento di analisi della performance. Esiste una dimensione del tempo tipica del video che attira gli artisti: quella del tempo reale è l'esternazione del tempo, comune a tutti i processi della performance. Il fatto che lo strumento elettronico abbia come sua misura la persistenza di un'immagine e di un tempo con la stessa continuità, è un elemento di forte suggestione. Il lavoro di Vito Acconci e di molti performer nella prima metà degli anni '70 è condizionato da questa dimensione del tempo. Bisogna anche dire che spesso ci sono stati performer che hanno rifiutato qualsiasi intervento o trascrizione del video.

Un aspetto caratteristico del mondo del video è la convinzione – presente nell'ampio articolo di Barbara London su *Art Forum* (1980) a proposito della ricerca video negli Stati Uniti e in molti contributi di artisti e teorici internazionali, che alla fine degli anni '70 il video finisce, cioè che abbia concluso la sua fase di crescita, ma soprattutto di possibilità espressive. Questa morte presunta indica sintomaticamente il fatto che il video viene considerato ancora molto vicino alle arti visuali. Nella scena degli anni '80 il video non muore, ma cambia perché scopre, per esempio la dimensione e la strategia della narrazione; si scopre anche che il video non è l'ultima frontiera della tecnologia perché arrivano altri tipi di immagini del computer che intervengono nella processualità video, ed è lì che arriva Sanborn-Ashley e altri nei primissimi anni '80. Appare evidente che la relazione con il cinema non è solo di riduzione, ma ha tutta una serie di passaggi, di differenze e di simiglianze. Si scopre che non è inerte il rapporto fra video e televisione, ma anzi che è un punto decisivo della mutazione, da cui i discorsi sulla possibilità, non solo di «far passare» il video attraverso la televisione, ma di assorbimen-

to critico dei modelli televisivi. Secondo me, di tutte queste fasi, la più importante è la nuova processualità d'incrocio tra computer e video, che implica una serie di strategie inedite in quanto la dinamica del video operata da un computer è molto diversa dalla dinamica del cinema, costruita per somme e sottrazioni di frequenze. Questo processo porta a mio giudizio ad una fase su cui bisogna stare molto attenti (la mia posizione è differente da quella di molti colleghi): il video degli anni '80 non è più l'appendice delle arti visive, ma è una entità autonoma e complessa che si stabilisce come nucleo, sia di crescita (velocissima rispetto a una estetica del mezzo elettronico) sia di sperimentazione, un campo "eccessivo" che ha una propria rappresentazione. Quella che era stata ipotizzata come la fine, è stata in effetti, una fine, ma solo la fine di una dipendenza. D'altra parte è abbastanza singolare che, alla fine di questa dipendenza dalle arti visive, noi abbiamo una intensificazione del fenomeno delle videoinstallazioni come ultimo legame attivo possibile.

La performance come esplorazione dello spazio è sfociata, nella metà degli anni '70, nella videoinstallazione, nell'uso del video come dispositivo attivatore delle percezioni spazio-temporali dello spettatore...

In tutti i fenomeni artistici del nostro tempo c'è un elemento molto forte: la consapevolezza del tempo in un rapporto che avvicina le arti performative e le arti visive.

La dimensione unificante delle diverse espressioni d'arte sta nella consapevolezza del tempo, di un tempo interno di rappresentazione che sta dentro l'opera d'arte. Esso corre dal teatro, che vive un'altra temporalità, alle arti visive.

Non è un tempo continuo, neanche nel senso della durata bergsoniana. Credo che l'ossessione più viva sia proprio questo confrontarsi con il tempo che misura tutta una serie di rappresentazioni del mondo, molto diverse fra loro. Non è strano che gli studiosi dell'area del video, in Belgio abbiamo preposto al loro lavoro la riflessione dello scienziato Elya Prigogine sul tempo. Secondo me alcuni lavori nell'area del video non si possono leggere senza pensare a queste nuove categorie.

Vado riflettendo su questo fenomeno delle installazioni da alcuni anni. Credo ci siano dentro molti dati diversi. La prima cosa da dire (su cui tutti sono d'accordo) è che nelle videoinstallazioni due elementi risultano veramente importanti: prima di tutto lo scardinamento del canone spaziale del monitor (che è un canone assoluto a cui noi siamo legati). Infatti quando allineo dieci monitor e su questi costruisco un'immagine, sicuramente creo un rapporto non omologo al campo visivo, che invece è quello dello schermo cinematografico. In secondo luogo la posizione di chi guarda, obbligato a riconoscimenti attivi e non "inseguito" dall'immagine, fa sì che sia lui, il guardante, a dover costruire un'immagine totale. La terza dimensione è quella del tempo. Quando Ira Schneider ha fatto la prima videointallazione disponendo i televisori in cerchio, cosa che le ha consentito di fare la prima panoramica di un'isola impossibile come New York, secondo me non eseguiva solo un'operazione nello spazio, come sembrava a tutti, ma stabiliva una misura inedita del tempo.

Negli anni '70 le arti visive si sono dematerializzate, hanno tentato una ricerca di una energetica primaria, un po' nella strategia dell'arte povera, un po' in quella di Fluxus. È lì che si è soprattutto confrontata la dimensione dello spazio con la strutturazione del tempo.

Al momento attuale, credo che il fenomeno delle installazioni sia il più vitale, quello che mantiene la relazione tra arti visive e video. C'è la dinamica della enfattizzazione della spazialità, completa e non bidimensionale, forse correlata alla relazione – fortissima – tra video ed architettura (che è anche da sottolineare), ovvero la capacità di strutturare, anche su pochi elementi, un'immagine abbastanza complessa e il ruolo di chi guarda immerso nello spazio e obbligato ad identificare distanze di riconoscimento.

Quello che accomuna le videoinstallazioni alle performance strutturate intorno al dispositivo video, credo si possa trovare in una qualità drammatica, variamente attivata per contrasti di elementi in gioco.

Drammatizzare il rapporto con l'immagine video, è una delle costanti profonde; una temporalizzazione molto forte è per esempio, insaldata nel gioco della ripetizione che molti propongono. Questo porta ad una drammatizzazione dello spazio, ad un gradazionamento e ad una alta messa in evidenza della temporalità che viene ad avere primaria importanza. L'uso di una stessa immagine su più monitor, è un fatto recente. Forse i primi artisti video arrivarono a pensare (Nam June Paik) di sezionare il corpo ed inserirlo in quattro monitor, ma l'idea di moltiplicarlo su un wall di dimensioni gigantesche è un fenomeno specifico dei primi anni '80, sperimentato da Paik. Questo è il primo dato, il secondo è che forse la commistione di diversi momenti, cioè il passaggio da una dimensione multivideo ad una dimensione intermediale è più forte negli anni '80. C'è stata, negli anni '70 una tendenza verso una sofisticazione di questo spazio, che è sempre stato ricondotto ad un gioco primario di energia di movimenti, che in questo momento, forse, non c'è più. Al Beaubourg c'è una installazione molto bella di Marcel Odenbach che sarà esposta a Kassel, in cui c'è una esaltazione del momento architettonico strutturale della prospettiva della nuova Parigi. Il tempo dell'azione viene contrapposto in maniera significativa alla continuità temporale della prospettiva, per cui abbiamo una drammatizzazione nell'azione e un continuo temporale che è dato dal prolungamento ossessivo di questa prospettiva centrale. Questa installazione è semplicissima perché ha due contrapposizioni frontali sui due monitor e dentro lo stesso monitor; c'è continuamente una prospettiva allungata nel campo centrale e l'immagine sullo schermo è sezionata. La ricerca di un confronto diretto fra tempo e spazio diventa evidente in questo lavoro come in poche altre opere.

Negli anni '70 l'arte ha costruito una sua dimensione interculturale, attraversando confini e confrontando culture diverse, attivando scambi fra oriente e occidente. Il video forse più di altre forme artistiche è cresciuto all'interno di una piccola famiglia girovaga. Ciò non significa che non si possa parlare di caratteri nazionali specifici...

Il video, dal punto di vista di una sociologia dell'arte, si trova in una posizione molto curiosa e in qualche modo vantaggiosa: non essendo legato a meccanismi di scambio, ha realizzato il prodotto artistico che ha voluto, usufruendo fra l'altro, proprio in virtù di un vuoto distributivo, della più larga velocità di scambio possibile, legata direttamente agli spostamenti di artisti, studiosi, critici e alle manifestazioni internazionali. A Taormina l'anno scorso, abbiamo potuto vedere prodotti americani di due mesi prima e prodotti che ancora dovevano iniziare il loro cammino fortunato in Francia. Questo è stato il "regime veloce" di tutta la produzione del video, cioè un regime di scambio in tutto il mondo che non si è verificato per nessun altro tipo di produzione artistica, neanche per il teatro che pure si sposta velocemente. Quindi la sua circuitazione internazionale è stata assicurata dalla velocità con cui si spostavano curatori e cassette da tutto il mondo, Leo Castelli, che ha una delle più belle videoteche americane, non fa nulla per promuovere queste produzioni, mentre, per quanto riguarda la pittura il suo impegno nella distribuzione e nella circolazione è di ben altra portata. Abbiamo visto a Camerino, l'anno scorso, le produzioni giapponesi, equivalenti della produzione europea solo a due mesi dalla prima manifestazione a Tokio. C'è una circuitazione internazionale così veloce che ha portato ad una dinamica singolare, in cui si sono approfondite certe specificazioni culturali nazionali. Ci sono però dei punti di incrocio. Abbiamo avuto nell'82-83 la *nouvelle narration* francese che si opponeva al modo in cui Sanborn cominciava a lavorare sulla *nouvelle image* fortemente condizionato dal rapporto col calcolatore. Il confronto con questi due mezzi ha fatto sì che dopo due anni ci fosse, come abbiamo potuto vedere l'anno scorso a Taormina, una sorta di capovolgimento per cui le forme di nuova narrazione diventavano fortissime negli Stati Uniti: anche Bill Viola fra i suoi film narrativi. In questi passaggi, ognuno si è legato ad una specificità culturale con tutti i vantaggi però della grande circolazione internazionale, il che significa che non si può negare la forza del video francese, per esempio (Caen, Fargier) che nasce da un rapporto con l'intelligenza dell'immagine riflessiva tipica del cinema francese. Nella consapevolezza del video francese c'è qualcosa di diverso, esso è

obbligato a confrontarsi soprattutto con il cinema. Anche il video belga, sotto la specie dell'espressione documentaria (di cui è esistita una scuola in Belgio), si confronta con il cinema in senso abbastanza positivo. La relazione tra le arti visuali e il video è stata, e resta ancora oggi, fortissima in Germania, e da qui il lavoro di Klaus vom Bruch e degli altri. Storicamente il video è nato in Germania, nell'accademia di Dusseldorf dove lavorava Nam June Paik, ed è stato portato avanti a Colonia da quel trio assai noto: Rosenbach, Odenbach, vom Bruch. I registi di video tedeschi che nascono nell'area artistica sono circa trecento, un numero impressionante. La qualità media è molto alta. Il video francese in quegli anni non aveva questi impulsi antiformalistici e quindi si muoveva in un'altra direzione.

La Gran Bretagna è riuscita con Channel Four (e lo vedremo nella selezione che presenterà Alex Graham) ad obbligare la televisione commerciale ad impegnare il 13% di tutti i suoi proventi per programmi sperimentali o destinati a minoranze significative e rappresentative: il pubblico femminile e dei ragazzi. Channel Four nasce in questa direzione, ma sappiamo che raccoglie e veicola 240 piccole produzioni, un vero arcipelago e dimostra di saper utilizzare il mezzo in tutte le direzioni: le arti visuali, come in Germania, la nuova spettacolarità, come in Italia, l'intelligenza critica del cinema come in Francia. Rappresenta il modo, forse positivamente più attivo di interazione tra video e televisione perché quello che è stato prodotto a New York da Sanborn e Ashley (*Perfect Lives*) è potuto diventare programma televisivo. È un modello che acquista grande importanza perché ha creato un pubblico che addirittura si è rivelato vantaggioso per le televisioni commerciali, in quanto mirato.

Richard Rorty dice che concentrarsi sul linguaggio come problema filosofico non fa progredire la nostra comprensione della tradizione e che conviene «esser ingenui», imitare gli scienziati rivoluzionari di Kuhn «accontentandosi di indicare nuovi modi di parlare», anziché pretendere di spiegare perché il vecchio non funziona più. Nell'area del video questo è un problema sentito, non si sa come chiamare certe cose...

Questo è un problema vero, perché quando io dico la parola cinema, la gente distingue esattamente tra il cinema – topografia – dove io vado a vedere un film e il cinema come linguaggio espressivo. La gente non distingue tra televisione e video che praticamente considera come la stessa cosa, cioè il luogo dove va ogni sorta di comunicazione per immagini, con il video come espressione, codice di ricerca linguistica specifica. Per esempio non è chiaro il confine tra installazioni, ambienti, sculture, o tra termini come multimediale e intermediale. Questo dipende secondo me dalla posizione in cui si è venuto storicamente a trovare il video con tutte le sue connessioni obbligate verso gli altri linguaggi. È un fenomeno comunque noto, che si manifesta ogni qual volta sorge un nuovo linguaggio, che assorbe moduli da linguaggi esistenti: è successo tra la fotografia e la pittura, tra il cinema e il teatro, tra il cinema e la fotografia. Certo è che una specificità di lessico, al momento non esiste, e questo è un problema perché limita l'accesso ai problemi linguistici propri. Per esempio l'uso del termine «video arte» che è un uso estensivo, è analogo a quando una volta si diceva «l'arte cinematografica».

Bill Viola non vuole essere definito video-artista, ma semplicemente artista. All'opposto, Jean-Paul Fargier, preferisce la definizione di videasta da lui stesso coniata, o di autore video. La video-arte si può considerare *video*, anche se tutte le implicazioni che abbiamo visto rappresentano una fase storica indispensabile.

Oltre al problema della definizione, del lessico, esiste un altro problema, secondo me importante: la definizione di una grammatica del video. Tutte le cose di cui abbiamo discusso per anni, come il campo e il fuori campo (così diverso nel video rispetto al cinema), la posizione della voce, il suo ruolo di dominante, il valore della definizione, alta / bassa. Tutti questi sono problemi reali che non vengono considerati come sarebbe necessario. Da cinque anni Anne-Marie Duguet lavora a una classificazione degli effetti speciali. Credeva di essere sul punto di chiudere la sua ricerca, invece si è trovata a dover ripartire perché l'arrivo del computer ha complicato tutti i problemi degli effetti video.

Il processo di integrazione fra cinema e video è in atto e chiaramente visibile in molte opere di registi contemporanei, a partire da Warhol fino a Peter Greenaway...

Esistono due possibilità chiaramente definite. Quando due anni fa fu giustamente assegnato il primo premio di Montbeliard a Klier per il *Gigante*, Klier, venuto a ritirare il premio disse: "state attenti non vorrei che commettete un equivoco, io ho realizzato un'opera di cinema, l'ho fatto utilizzando non solo una camera video, ma una camera di sorveglianza, dai movimenti obbligati (come sono le camere di sorveglianza). Ma, il codice di riferimento, resta il cinema. Nella stessa sede, l'anno dopo veniva presentata un'antologica dedicata a Marie André la quale, ad una precisa domanda dal pubblico che chiedeva quando sarebbe passata al cinema, rispondeva: "Qualora ciò si avverasse, lo considererei un momento di regressione".

Bill Viola che riesce a fare il suo esperimento di narrazione in un video di 80 minuti, indica che ancora tra il video e il cinema esistono relazioni che vanno verificate: bisogna stabilire il luogo di tutte le possibili concordanze ma anche il luogo delle differenze, nel senso che l'immagine così assurdamente luminosa del video non è data nell'oscura spazialità assoluta del cinema con tutta la sua carica di onirismo.

Sono convinto che stiamo lavorando su qualcosa di cui potremmo avere tra qualche anno il rimorso di non aver saggiato tutte le potenzialità, perché tecnicamente lo strumento che noi adoperiamo (il televisore, il monitor) è obsoleto, vive solo per il fatto che non si possono cambiare duecento milioni di apparecchi televisivi nel mondo. Le alternative sono due, tecnicamente: o adottiamo il quadrato di cristallo di 1 m. x 1 m. o, molto più semplicemente, avremo quel proiettore che sarà regolabile a una certa distanza sulla nostra parete sulla quale ci costruiremo uno schermo, forse perdendo per sempre quel rapporto di visione leonardesco che implicava sette distanze dall'asse maggiore. Sono convinto che nel giro di cinque o dieci anni saremo costretti ad adottare l'una o l'altra di queste soluzioni, quando l'industria sarà convinta di poter fare il salto. A quel punto tutto questo rovello, intorno al nucleo video sarà vano. Potremmo aver lavorato tanto su qualcosa che, come una cometa, si spegnerà e si dilaterà in qualcosa di diverso (che creerà altri problemi).

Una cosa sulla quale mi interrogo spesso è il fallimento di una esperienza che, secondo alcuni industriali ed alcuni studiosi dell'università di Strasburgo (il più forte centro di studi della ricerca olografica), sarebbe dovuta essere decisiva: era stato messo a punto un televisore a tre dimensioni, venduto in Inghilterra con un sovrapprezzo non superiore alle 50 sterline, che è rimasto invenduto. Forse si è a quel punto verificato quello che diceva Adorno, che non avrebbe mai avuto successo perché la gente non si sarebbe mai sacrificata a vedere il mondo dentro una scatola di marionette.

Penso che ci sia un limite in cui l'uomo difende certe attitudini che durano da secoli: la rappresentazione bidimensionale è forse l'ultimo confine fra illusione e realtà. In questo momento il grande sforzo delle industrie elettroniche è di distruggere il confine fra consolle e monitor. L'apparecchio sarà come un foglio di carta (si recupererà la posizione dello scriba della cultura egiziana), e ai due margini ci saranno i comandi essenziali che verranno governati da uno stilo con il quale scriveremo. Questo vuol dire che l'attitudine di quattromila anni di scrittura oggi vive una dimensione inusuale di sdoppiamento che contraddice a certe attitudini della psicomotricità del corpo.

Questo ci fa considerare tutti gli strumenti perfettibili, cosa che da un lato ti dà un senso di vivere fragilmente il tempo e dall'altra di partecipare a una sorta di verifica di quello che è in questo momento e che potrà essere in un'altra storia.

Registrazione di una conversazione fra Vittorio Fagone e Valentina Valentini avvenuta a Milano il 25-5-1987