

Lo sguardo e il fenomeno

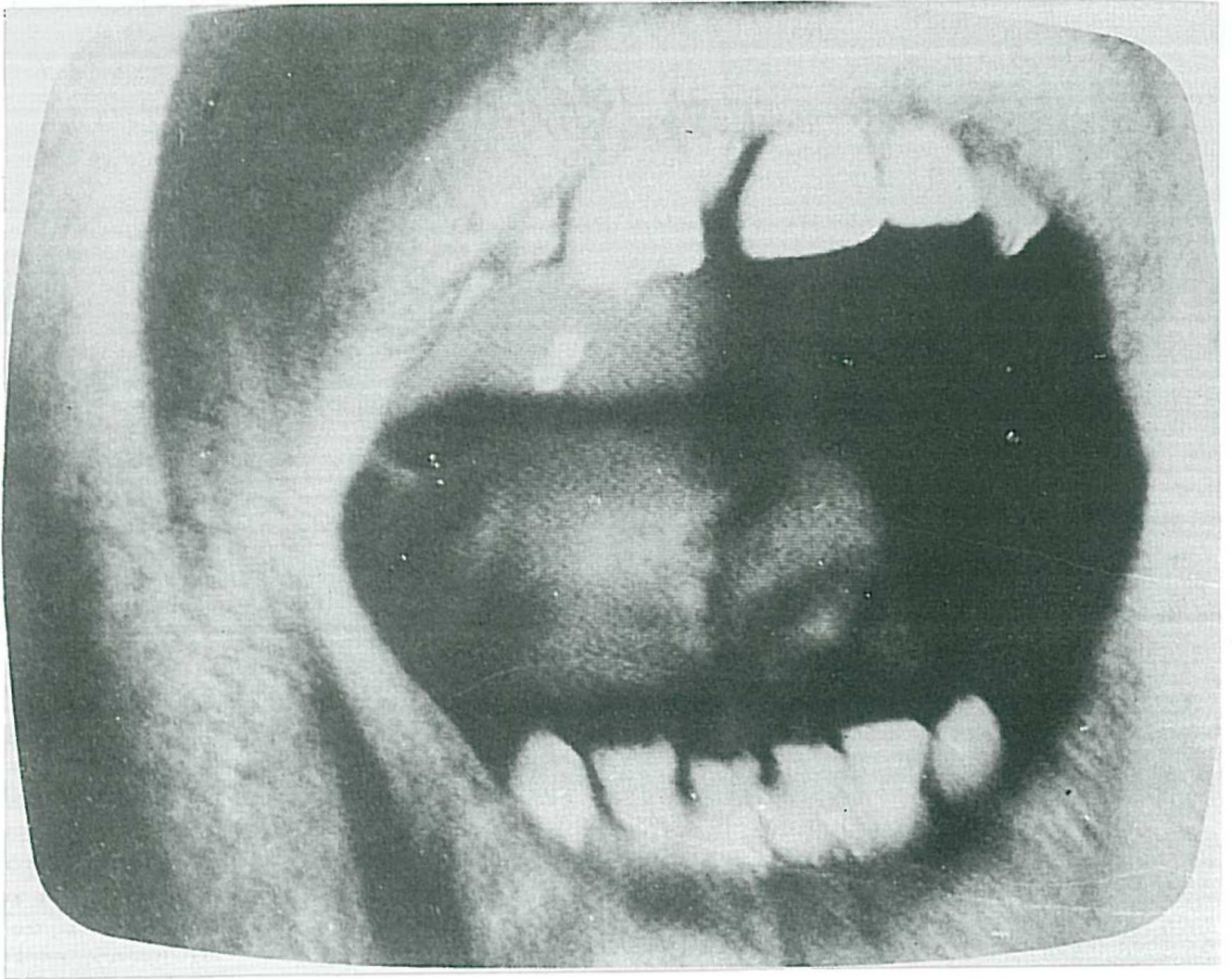
di Alessandra Cigala

Lo schermo metafisico

Man Ray nel 1975 realizza una serie di cinque fotografie intitolata *La télévision*, in cui, appoggiati al limitare di uno schermo televisivo, quasi una doppia cornice al quadro, due manichini snodabili in legno — gli stessi che spesso ritroviamo nelle sue composizioni fotografiche degli anni Venti — guardano, forse anche un po' annoiati, verso le immagini trasmesse: un documentario sull'architettura Maya. Potrebbe sembrare un ennesimo apologo contro la ricezione imbambolata e imbalsamata che ci costringe ad essere prima di tutto *audience* e poi soggetti pensanti, ma non mi fermerei a una lettura così banalizzante di queste fotografie (che però, bisogna pur dirlo, potrebbero risentire, forse, del clima risolutamente antitelesivo che si respirava tra gli artisti negli anni '70). Esiste un altro livello di lettura, più sottile e intrigante, che ci parla di arte che riflette su se stessa, di voyeurismi a catena, che, come un gioco di scatole cinesi, si dilatano oltre il perimetro della carta fotografica a coinvolgere direttamente lo spettatore. E i manichini, nella loro fissità, si frappongono a loro volta tra il nostro sguardo e il flusso delle immagini bloccate dallo scatto del fotografo. Con velata allusione alla stasi metafisica, sembrano costruire un argine al divenire energetico e immateriale che scorre sullo schermo e che trasmette, quasi a esaltarne la contraddizione, solidissimi prospetti di arcaiche architetture. Man Ray, come gli artisti che nel decennio a cavallo tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta si sono accostati operativamente all'immagine in movimento, pur subendo la seduzione della fluidità incorporea e diffusiva, tenta di contrastarne l'essenza di fondo fissando delle barriere, esaltando in contrapposizione i valori di attesa, di pausa, di ripiegamento su di sé. Manipolando il mezzo in questa direzione, un nuovo linguaggio prende corpo progressivamente.

Pellicola cinematografica e nastro magnetico diventano il supporto per opere radicalmente immateriali, o perlomeno provviste di una fisicità di segno nettamente diverso, nuovo, una concretezza sfuggente, che si lascia rincorrere nella sequenza temporale; si rivelano quindi strumenti particolarmente idonei ad accompagnare il processo di dematerializzazione che investe le arti in questo periodo.

Sono anni di meditazione sui procedimenti mentali che costituiscono e definiscono l'oggetto artistico, la produzione di senso prescinde dalla produzione di forme e l'attraversamento dei confini è teorizzato e praticato con insistenza. Lo schermo diventa allora lo specchio in cui guardarsi e farsi guardare, dove tentare operazioni riflessive sullo statuto dell'arte, ma anche più radicalmente sul linguaggio, sulla comunicazione, motivo di indagini approfondite e capillari, destrutturanti, marcatamente ideologiche. Implica la messa in gioco di sé, totalmente, del proprio corpo, della propria mente ed entra perciò nella sfera magmatica che interessa tutte le pratiche del comportamento — body art, performance — perché il video, forse ancor più della pellicola, ha costituito il medium privilegiato per condurre esplorazioni sul proprio corpo, analisi esistenziali che si sono tradotte quasi ovunque in rilevamenti informativi, e perciò convergenti con l'anima concettuale dell'arte degli anni '70. Il video (ma anche il film e per certi versi la fotografia) o l'ambivalenza dell'indagare sulla fisicità presente del corpo, e, parallelamente, sull'inconsistenza materiale dei processi mentali. Inoltre il video risponde con maggior pertinenza al connotato



18. Vito Acconci, *Open Book*, 1974.

totalizzante che assume l'azione dell'artista: la registrazione avviene in tempo reale, la sequenza può essere cancellata oppure salvata, ma solo per intero, perché non è possibile l'uso del montaggio. Del resto la pratica parallela di non ricorso al montaggio nei film di Andy Warhol, di Stan Brakhage e, in Italia, di Franco Vaccari conferma che il porre l'accento sul tempo reale indichi una precisa scelta estetica, in quanto l'azione, registrata e offerta nella sua interezza, richiede, come tale, una fruizione partecipata ritualisticamente.

Anche la sonorità ottiene in video risultati analoghi: il suono ambiente, « sporco », opaco, è il corrispondente speculare del tempo reale, fatto di pause, momenti morti, rallentamenti che « bucano » il monitor, così dichiaratamente e profeticamente antitelesivi, contrari, cioè, sia alla preconfezione impeccabilmente banale, prevedibile, vacua della TV delle origini, sia al flusso ininterrotto e fagocitante della comunicazione televisiva odierna. L'individuazione del valore della pausa e l'assunzione dell'opera come totalità vissuta hanno contribuito a determinare i caratteri antinarrativi e autoriflessivi che, nei primi anni, hanno costituito lo statuto del linguaggio video. Numerosi artisti, pur non individuando nel video o, più in generale, nell'immagine in movimento il proprio più specifico ed esclusivo mezzo di espressione, si sono trovati a elaborare un preciso codice linguistico del nuovo medium, con una grammatica e una sintassi fortemente caratterizzate, in cui è possibile rintracciare alcune figure, alcuni *topoi* linguistici ricorrenti.

1. La reiterazione

Una stessa azione viene ripetuta continuamente, con variazioni appena percettibili, infinite aperture e chiusure del medesimo ciclo. In alcune performance sfiora il sado-masochismo, e soltanto lo sfinimento del performer può stabilirne un termine. Ma, più spesso, tende a generare noia, quasi in una sfida all'autoresistenza e alla resistenza dello spettatore. Può sfociare nella letteralità delle sgradevoli *Constrictions* di Vito Acconci, in cui l'artista si misura con la propria capacità a sopportare l'autosoffocamento indotto dall'introduzione di capelli o di una mano nella propria bocca. Oppure l'iterazione di piccoli movimenti, lenti, quasi danzanti, come quelli che appaiono nelle indagini percettive di Bruce Nauman, comunicando un senso della durata, dovrebbe indurre infine, per esplicita indicazione dell'autore, un'autocompenetrazione da parte dello spettatore nello sforzo e nella spossatezza del performer (« Se tu credi realmente in ciò che stai facendo... ci sarà certamente una sorta di tensione, se ti stai stancando... chi ti guarda avvertirà il peso del tuo piede e la stessa tua tensione »). Esiste infine un altro tipo di ripetizione ossessiva, di valenza più squisitamente mentale, che ritroviamo nelle autoanalisi di John Baldessari, che non sono da intendersi in senso autobiografico, bensì nel carattere analitico del suo interrogarsi sullo statuto dell'opera d'arte, sulle sue modalità. In *I Will Not Make Any More Boring Art* il suo proposito di non fare più arte noiosa viene *noiosamente* eseguito, come la punizione di uno scolaro negligente, vergando a mano la frase faticosa su intere pagine di quaderno. Al di là dell'arguzia della trovata, e del sapore terapeutico-distensivo, ma anche autopunitivo, dell'esercizio, Baldessari lascia intendere che la stessa pretesa di fare arte è in realtà noiosa, perché se ne è forse già fatta abbastanza.

2. Il rallentamento

Uno dei fondamenti del nuovo codice linguistico. Rallentati sono il suono, il movimento del corpo, gli spostamenti della camera. La sonorità assume un'importanza centrale nella struttura di queste opere. Il suono ambiente, spesso amplificato, costituisce l'unica colonna sonora di alcuni lavori. Ma l'audio può essere manipolato in numerosi altri modi. Si possono ottenere degli effetti di rallentamento spesso accompagnati da un'elevazione del volume, di distorsione, di sovrapposizione, che a volte seguono il ritmo del movimento del corpo o della camera, ma altre si muovono in contrapposizione a questo. Tra gli effetti più utilizzati c'è l'asincronia: con gran frequenza il sonoro non è sincronizzato all'azione. Lo scarto può essere minimo, come nelle performance di Nauman, con un ritardo appena percettibile sul compimento del movimento. Oppure può sostenere, come espediente tecnico, le analisi concettuali di Richard Serra sui processi del pensiero e la loro verbalizzazione. In *Boomerang* si può ascoltare l'emissione del suono sia in sincrono che con un lieve slittamento temporale, e ogni ritardo o rallentamento dell'audio costituisce motivo di speculazione sulla relazione che corre tra il pensiero e il suo ritorno alla mente dopo che è stato verbalizzato. Nauman parte dal proprio corpo per condurre un'investigazione fenomenologica sulla percezione, sul comportamento (e non a caso, con un'espressione estremamente appropriata,

M. Tucker ha parlato al suo riguardo di « fe-nauman-ologia »); non sono le analisi comportamentali di sapore esistenziale di Acconci, ma misurazioni fredde e sempre più smaterializzate, coadiuvate a volte dall'ausilio di strumenti artificiali come il tubo al neon usato quale diretto prolungamento della propria corporeità. I suoi movimenti, ossessivamente lenti e ripetuti, tendono a comporre un mosaico assai ridotto di espressioni corporee, scelte per la loro elementarità (come in tutta la serie delle *Slo-Mo*).

Il movimento del corpo umano è visto anche da Robert Morris — che agisce raramente in prima persona, dirigendo di preferenza altri performer o danzatori — in sequenze rallentate, con effetti coreografici di intensa suggestione. La poetica del blocco unico di marca Minimal della sua formazione incide anche nel modo in cui tratta il corpo, quasi a saggiarne la consistenza fisica e la plasticità in movenze minimali (la danzatrice che si rotola in un cilindro cavo in *Neo-classic*; il performer che con lentezza preme le sue masse muscolari su una lastra trasparente, « doppio » dello schermo, in *Slow Motion*). Spesso nei suoi movimenti coreografici, sia agiti singolarmente che da gruppi (in *Wisconsin*), si può riscontrare una sorta di dialettica tra rigore e caso — ad azioni caotiche e sconnesse succedono e si mescolano movimenti rigidamente controllati, formalizzati — la stessa che guida la realizzazione più o meno contemporanea dei « feltri », dove alla casualità e alla *softness* del loro ricadere si contrappone la progettualità dei tagli geometrici, come un ammonimento che anche nel caso esista un ordine, sebbene questo sia costantemente negato.

3. La desublimazione della metafora

Quando Bruce Nauman mima una lenta camminata, ripreso sottosopra dalla camera in *Revolving Upside Down*, e a volte lascia percepire vistosi sbilanciamenti del proprio corpo, in realtà non fa che letteralizzare nell'azione l'effetto che vorrebbe con questa ottenere: lo sbilanciamento, lo spiazzamento dello spettatore. Una sorta di anti-metafora, forse ormai l'unico strumento per produrre sconcerto e innescare « nuovi pensieri ».

Così Vito Acconci, negli esibizionismi sessuali giocati sul tema del « chiuso » e dell'« aperto » (*Open - Close*); nelle depilazioni del proprio ventre in primo piano, per « allargare » il campo visivo e renderlo più nitido (*Openings*).

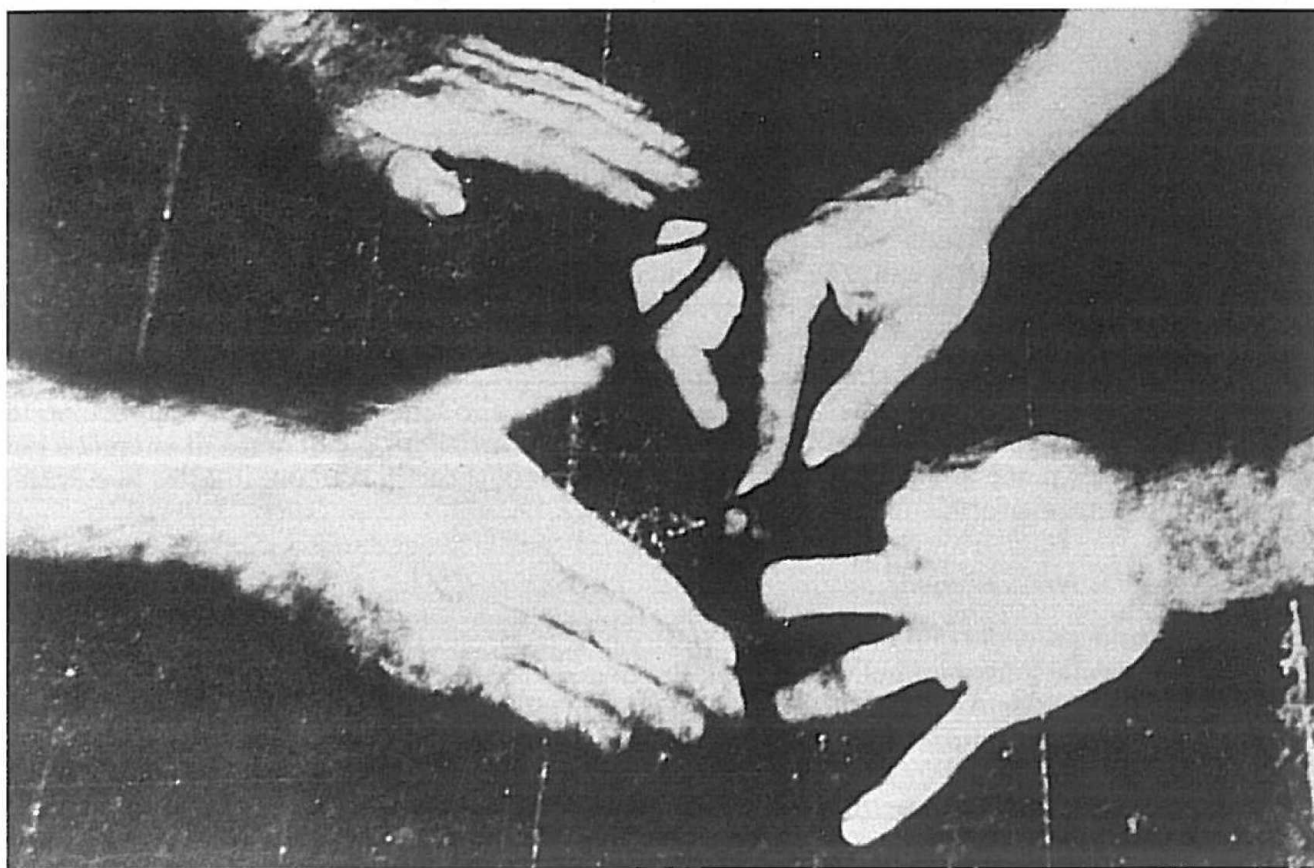
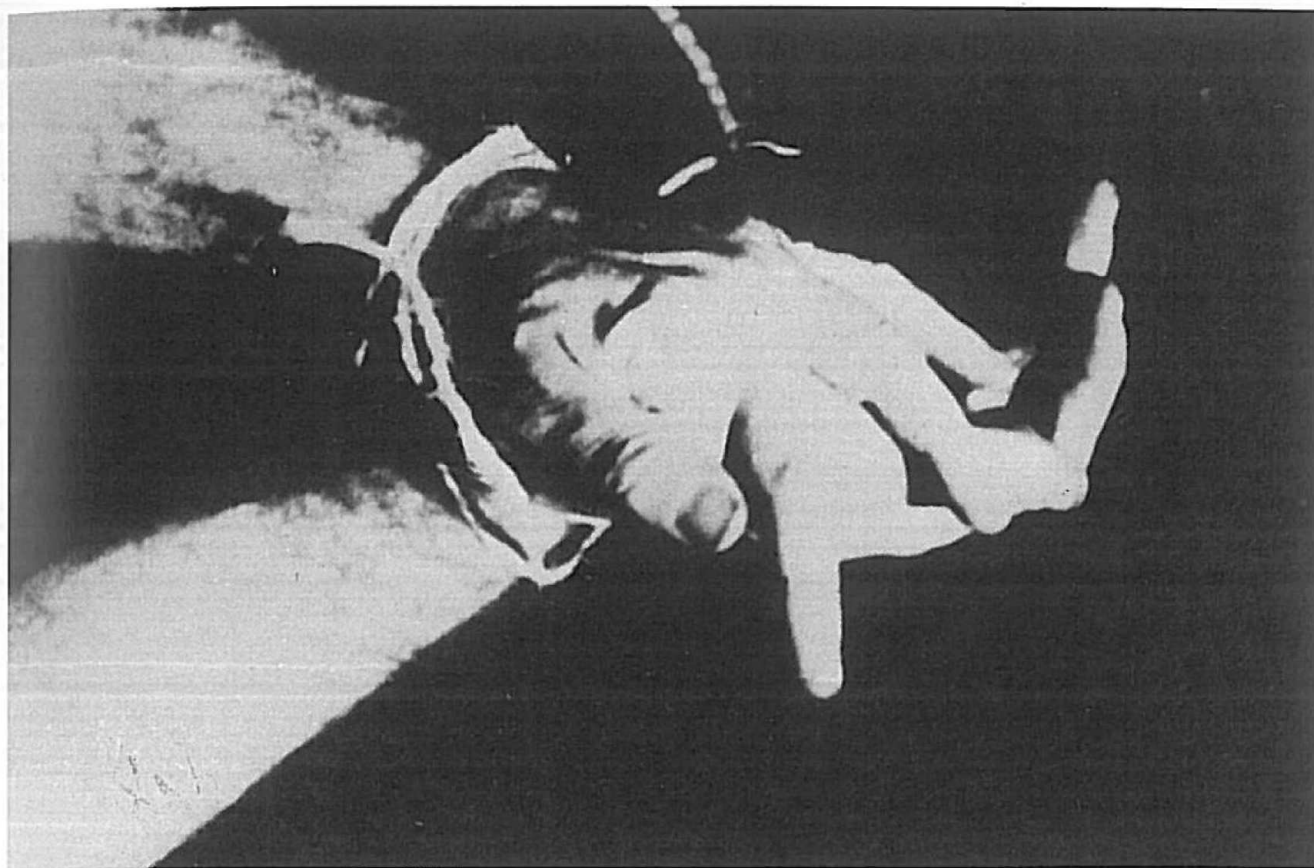
E infine, seppure in un contesto speculativo più complesso, perfino nell'ammissione di Nancy Holt in *Boomerang* di Serra: « È come una riflessione in uno specchio », riferita al video, in cui il carattere di autoriflessività che immediatamente connota molte azioni davanti alla telecamera non viene più metaforizzato o costantemente alluso, ma reso evidente con le parole, evocato.

4. La specularità

L'assimilazione del monitor a uno specchio, appena chiamata in causa, si trova in realtà al centro di tutto il linguaggio del video, praticata in ogni forma di esibizionismo di sé, del proprio corpo, in ogni « riflessione » metaoperativa. Esistono comunque dei casi in cui lo specchio viene dichiaratamente chiamato in scena, oppure si agisce proprio come se lo si avesse davanti. Acconci ad esempio segue su uno specchio le curve del corpo di Kathy Dillon, o dialoga con la propria immagine riflessa. Il suo rapporto con l'Altro tende a smaterializzarsi sempre più: dalla fisicità insistita delle sue interazioni con altri performer passa al tête à tête con la propria ombra, all'affabulazione solitaria e melanconica oppure seduttiva, rivolta allo spettatore, evidentemente di sesso femminile.

Nauman usa lo schermo per infinite variazioni sul tema della smorfia o, letteralmente, come lo specchio di un camerino, con la stessa ritualità mista ad automatismo che informa le operazioni di trucco degli attori, preliminari all'entrata in palcoscenico (in *Art Make-Up*, interessante esempio, tra l'altro, di arte ambientale, perché i quattro filmati sono stati concepiti per una visione simultanea e avvolgente con una proiezione sulle quattro pareti di una stanza).

Robert Morris, infine, gioca sottilmente sulla proprietà dello specchio di restituirci non solo la nostra immagine, ma anche ciò che si trova dietro di noi e che non potremmo abbracciare con lo sguardo, consentendoci dunque di fare esperienza della realtà nella sua interezza. Quando però colloca uno specchio rettangolare davanti alla camera, in un paesaggio innevato, fa anche un'altra operazione concettuale: ritaglia, come Smithson nei suoi interventi di Land Art, una superficie riflettente sul manto nevoso che è come una pausa, un *intervallo* nel tessuto naturale, alla stessa stregua delle ferite inflitte al terreno dal segno artificiale di altri artisti. Una cesura che cattura altre



19. Richard Serra, *Hands Tied*, 1968.
 20. Richard Serra, *Hands Scraping*, 1968.

immagini, che rende effettiva la compresenza di immagine reale e riflessa, a loro volta, proprio come in un gioco di scatole cinesi, registrate, eternate e raccontate dall'immaterialità della sequenza filmica.

5. L'« abaco » linguistico

Sempre più spesso gli artisti utilizzano il video come luogo di sperimentazione delle *strutture primarie* della comunicazione, medium privilegiato per l'articolazione di un ABC molto ridotto di possibilità linguistiche e corporee. Rientrano in quest'ambito la fenomenologia della percezione condotta da Nauman, tutta giocata su una mimica estremamente elementare; l'apparizione e l'evocazione ripetuta di numeri e segni alfabetici nelle video-« ibridazioni » di Sonnier; le analisi linguistiche di Baldessari, in bilico costante tra l'arguzia dell'apologo e lo spiazzamento del nonsense. L'insensato proposito di « insegnare l'alfabeto a una pianta » viene da quest'ultimo eseguito con ironica pedanteria e la sillabazione dei primi rudimenti alfabetici, come una cantilena per scolari, è accompagnata da tavole sinottiche — « A come Apple », e così via —, simili a quelle che tappezzavano le aule delle prime classi elementari, al cospetto di un'immobile kenthia.

La riduzione al sillabario, all'abaco progettuale, come segno dell'organizzazione di un codice linguistico che va mettendosi a punto progressivamente, è una costante nella ricerca video degli inizi.

6. Il corpo come luogo

L'esplorazione dei propri limiti psicofisici trova nel video e nel film efficaci supporti. La componente narcisistica, spesso rafforzata da un ostentato esibizionismo che può condurre ad operazioni sadomasochistiche estremamente raffinate o ripugnanti, a forme regressive della sessualità o di ritorno all'infanzia, è sempre presente: l'essere scrutati dall'occhio tecnologico, specchiarsi nello schermo sono attrazioni irresistibili per gli artisti che operano nell'area *body*. Vito Acconci usa il suo corpo costantemente come luogo dell'opera, marchiandolo ad esempio con morsicature su cui stende del colore (*Trademarks*); oppure forzandolo in un tentativo di estensione di sé al di là dei propri limiti fisici, creando nell'emissione di saliva un marcatore di territorialità, come avviene tra gli animali (*Waterways: 4 Saliva Studies*). L'espansione, l'apertura di sé all'esterno costituiscono un altro nodo concettuale nell'opera di Acconci: la sua bocca spalancata in primo piano promette apertura alla spettatrice immaginaria al di là del monitor, e nessuna intenzione di intrappolarla (*Open Book*); il tentativo di schiudere gli occhi serrati di Kathy Dillon, che non vuole affrontare il pubblico (*Pryings*), si rivela una parabola sulla performance: lei deve accettare il suo ruolo di performer, uscire allo scoperto, agire. Perché è fondamentale al concetto di performance indicare la presenza *totale* dell'operatore, corpo e mente, impegnati a eseguire qualcosa fino in fondo, essendoci dentro per intero.

Ci sono artisti, come Serra, che concentrano in un unico segmento del proprio corpo tutta l'intensità espressiva che intendono comunicare. Così, le sue mani che articolano danze o sopportano lo sforzo e la tensione sono l'esatto contrario del pezzo anatomico: un condensato di energia a cui non sono forse estranee le infinite valenze simboliche di cui si carica la mano in tutte le culture, attrice di un vero e proprio linguaggio.

7. Il « paste-up »: verso una nuova sintassi

L'uso del tempo reale, di cui si discorreva all'inizio, non rappresenta l'unico esito espressivo ascrivibile al flusso delle immagini nel video e nel film di questi anni. Sfruttando le opportunità tecniche di registrazione audio e video fuori sincrono, i primi effetti speciali ottenuti con i computer — ancora molto rozzi, se confrontati con gli attuali sistemi di postproduzione televisiva, eppure già tanto ricchi di possibilità espressive —, la velocità dei passaggi dallo zoom al campo lungo, rallentamenti e accelerazioni, la variazione continua si rivela uno dei risultati più inseguiti dagli artisti. Il tempo del video, in questo caso, è un tempo diverso da quello reale, si attua nell'ordine della simulazione la cui funzione di stimolo, sia in senso estetico che ideologico, viene esaltata dagli esperimenti di alcuni autori. Una delle tecniche più sfruttate è quella del collage, della giustapposizione straniante, in cui si dimostra sempre viva l'eredità graffiante del fotomontaggio dadaista, mantenendone intatte le vocazioni ideologiche. Il medium televisivo viene criticato dall'interno,



21. Keith Sonnier, *Animation I*, 1973.

prelevandone con sarcasmo frasi estrapolate da trasmissioni (Richard Serra in *Television Delivers People*), giustapponendo spezzoni di *serials* commerciali e materiali girati in studio (Keith Sonnier nella serie delle *T-Hybrid-V*), destrutturandone il linguaggio. Sonnier giunge al punto di teorizzare l'ibridazione, come istanza espressiva non omologabile al cinema o alla dimensione televisiva. Per ottenerlo sperimenta fin dove può, procede per alterazioni simultanee delle immagini, solarizzazioni, cortocircuiti, contaminando i linguaggi, tagliando e incollando, con sarcasmo e curiosità costante. La sua proposta operativa è tra le più feconde, e forse nasconde l'adesione più diretta e disinvolta al nuovo mezzo, spesso usato invece dagli artisti per capovolgerne il carattere più tipico di flusso diveniente.

Un antico paradosso

Il video e il film d'artista degli anni Settanta si articolano perciò su un paradosso fondante: la fascinazione per la fluidità del mezzo viene immediatamente controbilanciata dal tentativo di negarla dall'interno, barriere differenziate — rallentamento, reiterazione, noia, fissità — tendono al suo capovolgimento. La nuova grammatica e la nuova sintassi inventate dagli artisti si possono leggere come un'ennesima scommessa per il recupero dell'*archè* a spese del divenire, una sorta di riedificazione della « mistica » della costruzione artistica. Un argine allo scorrimento e all'effusività che non possiede necessariamente valore positivo o negativo, ma che contribuisce alla determinazione di quello che è il carattere più significativo del linguaggio video delle origini: l'antinarratività. E in un momento come quello attuale, in cui si assiste ad una ripresa delle modalità narrative nell'espressività video, si rivela dunque utile ricordare quali furono le scelte originarie e ripercorrerne le strutture linguistiche.

Giugno 1989