

Dialoghi diverbi pacificazioni

di *Valentina Valentini*

La vocazione per il video

« You are the product of Tv », recita il video di Richard Serra *Television delivers People* (1973), uno dei primi manifesti, lapidario e ironico, contro il potere della televisione che « libera e incatena » (delivers).

Fra la metà degli anni '70 e i primi anni '80, il video ha vissuto un periodo di accensione progettuale, atteggiandosi ad eroe che avrebbe conquistato e imposto con la forza della *nouvelle image*, della magia degli effetti speciali, un nuovo regime audiovisuale, soppiantando l'apparato estetico, produttivo e fruitivo del cinema e della televisione. « Il fascino di questo nuovo mezzo era molto grande e diffuso fra l'83 e l'85 », dichiara Klier, che nei primi anni '80 incomincia a lavorare con il video « per essere indipendente ». Le sue armi erano la leggerezza, la forma breve, la capacità da parte di una nuova figura di regista-autore di controllare, grazie alle tecnologie elettroniche, l'intero processo produttivo. Fra i nuovi media si diffuse un atteggiamento di edipica aggressività: il cinema confinava il video in una funzione di servizio (l'home video, la distribuzione su cassetta dei film), negandogli attenzione critica, mentre la televisione si sostituiva all'industria cinematografica in crisi, interpretando la parte del soccorritore benefico e ignorando il video. Reciprocamente, la esigua famiglia del video, in misura inversamente proporzionale alla sua capacità produttiva, contrattaccava candidandosi come l'erede legittima della parte sperimentale e artistica del cinema.

Consumato l'effimero successo della video-arte, che ha coinvolto le gallerie d'arte e gli artisti visivi per i quali il video corrispondeva al gesto di rifiuto dell'arte come opera e merce, il compito più difficile ereditato dagli autori della seconda generazione era quello di far breccia negli apparati di produzione istituzionali come i musei e il broadcast televisivo. Fra l'80 e l'85 si assiste all'ascesa e alla caduta delle loro speranze; allo spegnersi improvviso della vitalità progettuale del loro lavoro; al rinchiudersi delle frontiere infrante dall'interculturalismo e internazionalismo che aveva portato gli artisti di tutto il mondo a intrecciare una rete efficace di scambi di esperienze e di collaborazioni; all'appiattirsi dell'enfasi sulle specificità e differenze dei diversi apparati audiovisivi (cinema, televisione e video) che ha dato vita a forme ibride come il *TV movie*, una mescolanza di convenzioni filmiche e televisive dove le ex star hollywoodiane sono impegnate nei teleromanzi e nei serial. L'operatività di Gábor Bódy, Shigeko Kubota, Michael Klier, Marcel Odenbach, Studio Azzurro, si è manifestata in questo periodo in cui il video era in ascesa. La loro produzione offre una campionatura significativa per esaminare i differenti contesti artistici e culturali nei quali è avvenuto il loro incontro con il nuovo medium; i temi, i materiali e le fonti che compongono la loro poetica, i punti di vista da cui guardano il mondo (se è vero, cioè, che il video lavora per la caduta dei contrasti e delle differenze all'interno delle diverse culture dei media).

Il primo video di Gábor Bódy, *Conversation between East and West* (1978), vede (felice coincidenza!) come attori principali il giovane artista di Colonia, Marcel Odenbach, e l'ungherese Gábor Bódy, che all'epoca già era intensamente coinvolto nel cinema sperimentale al Béla Balázs Studio.

Il messaggio che Bódy lanciava era semplice: il linguaggio delle immagini è comprensibile ovun-

que, tanto all'Est quanto all'Ovest, perché è universale. Il video mostra i due artisti che parlano incessantemente, accalorandosi, ognuno nella propria lingua, ma l'enfasi cade non sul discorso verbale, quanto sui tratti sovrasegmentali (divertente la trovata finale dei due con la schiuma alla bocca per aver troppo parlato), sull'espressività dei gesti e del volto. L'obbiettivo di questa sorta di manifesto in elettronica era di attaccare, ribaltandola, la convenzione televisiva che affida la comunicazione, esclusivamente al linguaggio verbale. Questo divertente saggio inaugura la produzione in video di Gábor Bódy, che si realizzerà fra il 1980 e il 1985 fuori dall'Ungheria, a Berlino Ovest e in Canada, in sintonia con le speranze che il nuovo medium aveva suscitato in quegli anni, di un'arte nuova capace di superare le culture locali e di fondare, in un serrato confronto internazionale, una nuova estetica audiovisuale. E, a questa istanza, sarà chiamata a rispondere la rivista video *Infermental*, fondata nel 1982 da Gábor Bódy, con l'intento di creare una sorta di enciclopedia in cui classificare, sotto temi riscontrati comuni alle diverse opere raccolte, la produzione internazionale. Diversamente dall'atteggiamento degli autori occidentali che in quegli anni ideologizzavano la specificità del nuovo medium, *Infermental* nasceva sull'ipotesi di indagare le interferenze esistenti fra i vari media audiovisuali, il video innanzitutto, ma non esclusivamente.

La produzione in video di Bódy coincide con gli anni in cui ha più intensi rapporti con il mondo occidentale: l'Ungheria, così vistosamente presente nei suoi film, è sempre più lontana dai suoi video. Con *Dancing Eurynome* (1985) e *Walzer* (1985), che sono i suoi ultimi lavori in video, Bódy si è impossessato delle regole della nuova drammaturgia elettronica: temi astratti e lontani dalla realtà, brevità, presenza determinante della musica. La sua battaglia, avviata a Budapest nei confronti del cinema sperimentale, ha trovato nel campo più effervescente del video una prospettiva internazionale: il video, per Bódy, è l'occidente.

Le storie che hanno condotto verso il video i componenti di Studio Azzurro fanno parte di quel processo — particolarmente traumatico in Italia — comune alle neoavanguardie militanti degli anni '70: l'abbandono delle arti visive e dei suoi apparati (la pittura, il quadro, i musei, le gallerie) per rivolgersi a un lavoro sociale di alfabetizzazione sui modi della comunicazione dei mass media. La dimensione produttiva in cui si è espresso, negli anni Settanta, l'impegno di molti artisti e intellettuali, aveva censurato l'espressione creativa individuale per lavorare invece sulla decodifica dell'universo semiotico quotidiano, in particolar modo sui messaggi a larga diffusione, veicolati dai centri di potere della cosiddetta industria culturale, dello spettacolo e dell'informazione. Tale era lo studio sull'"iconografia criminale", condotto da Paolo Rosa con il suo « Laboratorio di Comunicazione Militante », sui modi cioè in cui negli anni della strategia della tensione, i mass media criminalizzavano il movimento di contestazione: « Una mia ricerca di allora consisteva nel comporre "nature morte" fatte di arsenali di armi trovate nei covi brigatisti ». Molti in quegli anni erano convinti che negare l'espressività individuale era necessario per privilegiare « il diritto sociale a inventare e produrre arte, non solo a consumarle ». Da qui un dedicarsi, per alcuni anni, a una produzione a basso tasso compositivo ma ad alto quoziente di socialità, come è stato il fenomeno italiano del « cinema militante » (in cui ricade anche un aspetto del video delle origini), un prestare cioè lo specchio alle masse affinché potessero ammirare la bellezza dell'immagine di se stessi in azione, e innamorarsene: il film in video *Anna* (1970), di Grifi-Sarchielli, è stato un caso unico e felice di questa stagione in cui cinépresa e telecamera erano interscambiabili, ambedue al servizio della creatività delle azioni collettive e di massa, strumenti di conoscenza e di stimolazione di processi di identificazione sociale.

A *Luci di Inganni* (1982), il primo lavoro in video di Studio Azzurro, si arriva attraverso un percorso apparentemente irrelato con le precedenti esperienze. L'esaurimento dell'impegno militante aveva portato verso una nuova considerazione del valore della liberazione individuale come via d'accesso obbligata per un cambiamento sociale. L'attacco si era spostato sulle istituzioni del linguaggio e il lavoro artistico — abbandonato il terreno della militanza diretta — diventava più attento ai fattori strutturali, linguistici e percettivi della comunicazione. Lavorare con il video offriva una sorta di limbo dove era più facile che il problema, fino ad allora accantonato, dell'espressione trovasse una conciliazione su una base non ideologica.

La produzione in video di Michael Klier (1980-1986) è racchiusa fra un passato di « documentarista » televisivo proteso idealmente e criticamente alla nouvelle vague europea (la serie dei ritratti televisivi di Rossellini, Truffaut, Straub, Losey, Kluge, Tanner, una sorta di compendio ideale di storia del cinema), e un futuro orientato verso il vero e proprio cinema, il film fiction. La sua storia di autore è significativa dei percorsi interrotti del video, del suo essere in questi anni un medium

“in prova”, una palestra in cui tenersi allenati in attesa dello scontro finale e della resa al primo e vero amore: il cinema, nel suo caso.

Infatti sia *Der Riese* (1983) che *En passant* (1984) e *Hotel Tapes* (1986), affrontano il problema di un nuovo modo di raccontare, unendo la dimensione “in presa diretta” del video con quella visionaria del cinema: sono dei « film-video », dove la fiction è « sorvegliata » (citando una efficace definizione di Jean-Paul Fargier). Con *Überall ist es besser wo wir nicht sind* (1989), Klier si lancia finalmente nell'agone cinematografico, descrivendo così un percorso in cui i film-video occupano uno spazio intermedio rispetto ai documentari televisivi e al film vero e proprio, uno spazio in cui l'autore ha provato a liberarsi dalle convenzioni del cinema di finzione per recuperare un rapporto più autentico con la realtà, in cui il video ha funzionato come macchina di decantazione.

La scelta del video come proprio campo operativo da parte di Shigeko Kubota poggia su una formazione di base nelle Belle Arti, la scultura, e su un apprendistato nella fucina Fluxus di New York, nei primi anni Sessanta, dove è introdotta da Yoko Ono, spinta, come lei, a lasciare Tokyo dal fascino del lavoro di John Cage. Sono gli anni in cui sono già diventati popolari gli *happening* (il termine è di Michael Kirby) di Allan Kaprow, in cui Nam June Paik era già sulla scena con *Robot Opera* (1964) e con le performance musicali con Charlotte Moorman; Andy Warhol dipingeva i suoi agghiaccianti *Disasters* e si imponeva in tutto il mondo la forza dissacrante della Pop Art. In questo contesto culturale, Marcel Duchamp è riconosciuto come il padre storico della nuova avanguardia, colui che teneva in contatto l'arte di prima della guerra con quella degli anni Cinquanta e Sessanta, il vecchio e il nuovo continente.

Il mondo artistico di Shigeko Kubota rispecchia le componenti principali dell'arte nordamericana di questo ultimo ventennio nei suoi aspetti antropologici (dalla *land art* a Bill Viola), parodici (da Andy Warhol a Jeff Koons) e autobiografici.

Diari e autoritratti

Il video, sin dalle origini, si è prestato a diventare il medium della comunicazione intima e privata come una lettera o una pagina di diario, in cui la barriera fra soggetto e oggetto, propria del cinema, è oltrepassata dal rivolgersi direttamente allo spectator (lo sguardo in macchina che infrange la barriera del monitor) o a se stesso, spectator della propria performance (la funzione “*auto-riflessiva*”-specchiante del video).

Shigeko Kubota scrive con il video il diario della sua vita, perché attraverso l'occhio della telecamera riesce a oggettivare, rivivere e comunicare le sue esperienze: dal viaggio in Europa alla ricerca della tomba del suo maestro Marcel Duchamp, *Europe on 1/2 Inch a Day* (1972), alla ricostruzione della famosa partita-concerto a scacchi fra Duchamp e Cage, *Video chess* (1968-75), alla rievocazione della figura del padre negli ultimi istanti prima della morte, *My Father* (1973-75). Al posto della storia collettiva, della riflessione sul ruolo dell'artista e sulla funzione sociale dell'arte, della critica agli apparati del potere, in Kubota troviamo la memoria personale, l'interrogazione sul destino individuale, la forma *diario* che riporta qualsiasi tema — tragico o sublime — a una dimensione autobiografica, dove l'autenticità e la freschezza del suo pathos lirico trovano un tono di leggerezza e ironia anche nel trattare il tema della morte.

In questa prospettiva, la dimensione antropologica, connessa alla ricerca delle proprie radici (*Video Girls and Video Songs for Navajo Sky*, 1973), al dialogo costante con le tradizioni, le favole, i miti della propria cultura d'origine (il Giappone), si mescola e coincide con la ricerca di sé, con l'attivare un colloquio con se stessa, che è una qualità specifica del video.

In *Dry Mountains, Dry Water* (1987-88) costruisce, con materiali inerti della civiltà industriale occidentale, il classico giardino zen giapponese. Nelle video-sculture *Three Mountains, Green Installation, Video Byobu Cherry Blossoms, Niagara Falls*, oriente e occidente, natura e cultura, artificiale e naturale, tecnologico e selvaggio si coniugano alla ricerca di una totalità organica, di una conciliazione delle antitesi e delle differenti polarità che i termini hanno rappresentato nella storia della cultura di questo secolo: « Voglio realizzare una fusione fra arte e vita, Asia e America, forma fredda e video caldo [...] la memoria tribale dei nomadi asiatici che attraversarono lo stretto di Bering, diecimila anni fa [...] ». Anche la natura per Shigeko Kubota è un veicolo attraverso cui

ristabilire i contatti con la sua storia familiare e etnica: nella sua passione per le montagne — eccitatori di vere e proprie tempeste visive — perpetua l'eredità di un suo antenato che dipingeva paesaggi montani. I fiori di ciliegio, i *rock garden*, i simboli della ruota — assenza di inizio e fine — e del fiume — specchio e veicolo d'informazione —, il rapporto candido con la morte, il culto dell'amicizia e del gruppo artistico come comunità tribale, sono motivi e figure che compongono il suo mondo poetico, insieme al dialogo con l'arte del passato, attivato con la serie delle video-sculture intitolate *Duchampiana*. In esse Shigeo Kubota ripropone — travestite nella nuova natura audiovisuale (*Fresh Window, Bicycle Wheel, Nude Descending a Staircase*, etc.) — alcune delle opere più famose di Marcel Duchamp, in virtù dell'intenso dialogo che l'artista intrattiene con la figura del suo maestro, con il quale la nuova opera ha un rapporto di risonanza.

Il video per Shigeo Kubota ha la capacità di riportare tutto ciò che tratta alla dimensione privata del diario, per cui anche l'arte di Duchamp diventa materia per un incontro personale: « il video è la vacanza dell'arte ».

La memoria, l'infanzia, le foto di famiglia, l'educazione borghese, il corpo e la propria immagine, fanno delle opere di Marcel Odenbach qualcosa che le apparenta agli autoritratti, « un genere eminentemente moderno che ha attraversato tutte le disavventure delle crisi della rappresentazione » (Bellour, 1987).¹

Nel video *Die Distanz zwischen mir und meinen Verlusten* (La distanza fra me e le mie perdite, 1983) e in generale nell'opera di Odenbach, la materia autobiografica si immerge nella storia collettiva e entrambe forniscono il repertorio delle immagini e dei suoni dei suoi video: ci sono i giochi infantili, i simboli dell'educazione borghese, come la musica classica e il pianoforte, insieme a immagini di soldati in marcia, ebrei nei campi di concentramento, accenni a coiti e gesti omosessuali — un uomo che si sbottona la patta dei pantaloni. Questo insieme di immagini così eterogenee, provenienti da contesti spazio-temporali differenti, come appunto l'infanzia, la storia sociale, l'esperienza adulta, non produce scarti perché sono sottoposte a un medesimo trattamento che le riduce tutte a fantasmagoria di una mente che combina frammenti di qualcosa che non ha più presa sulla realtà. Anche la sua costante attenzione alla storia tedesca, la non rimozione del recente passato nazista (in reazione al silenzio delle istituzioni culturali e politiche della Germania dell'Ovest), non assume valenza oppositiva, in quanto è inghiottita dalla coesistenza spaziale con altre immagini. Un elemento di perturbamento è prodotto dalla presenza in immagine dell'autore nel ruolo dello spettatore, di colui che guarda. La tensione non è tanto provocata da una intimità svelata e neanche da un narcisismo ostentato (se mai Odenbach ironizza sul vizio dell'artista di mettersi in mostra), ma scaturisce dall'irruzione in un contesto verosimilmente pubblico, fatto di immagini di repertorio, di uno sguardo incredibilmente autentico, che è l'unico sguardo individuato, con un nome, che compare nell'opera.² Autore, attore e spettatore coincidono e assumono l'unico ruolo possibile, che è quello dell'osservatore, un ruolo che garantisce dal pericolo di essere coinvolto direttamente negli avvenimenti. Odenbach con Musil ritiene che una cosa pensata non è meno importante di una cosa reale: nell'attività contemplativa, sia il tempo passato che il tempo futuro assumono la dimensione della soggettività pensante che li pone in essere nel presente.

Lo sguardo dell'autore che compare sul monitor, accresce, fra l'altro, il senso di mistero che impregna lavori come *Dans la vision périphérique du témoin* (1986), mistero creato essenzialmente dal dispositivo dell'intravedere, non rivelare, l'immagine totale, per far sì che lo spettatore la costruisca.

La città - il viaggio

Nei video di Gábor Bódy interferisce un doppio livello, quello mitologico, che funziona come una sorta di riserva di temi, immagini e simboli (Narciso e Psiche, Eurinome, il mito di Don Giovanni), e quello stringente e attuale: la new wave punk ungherese, il problema della scienza e delle sue applicazioni tecnologiche, della seduzione dei beni prodotti dalla società industriale, dell'essere o dell'avere.

Il progetto *L'antologia della seduzione*, concepito come una serie di video, ciascuno dedicato a un classico della letteratura, intendeva trovare una risposta all'interrogativo: cosa è che oggi ci seduce? È l'immagine, non la realtà, perché il seduttore non è l'uomo d'azione, ma colui che si limita a

contemplare. Che questa attitudine a sostituire l'esperienza diretta che abbiamo del mondo, con quella mediata dai nuovi media, che ci vedono spettatori e non protagonisti, fosse da contrastare, Bódy lo esprime chiaramente nella sua ultima conferenza tenuta in Canada, proponendo una sorta di « censura visuale che difenda gli artisti da se stessi ».³

Il luogo dove si esercita più potentemente la seduzione delle immagini è la metropoli, che è lo scenario delle azioni dei protagonisti di *Der Dämon in Berlin* (1983) e di *Either/or in Chinatown* (1984): nel primo c'è una Berlino romantica, dove il protagonista — il giovane sposo di Tamara — sprofonda in passeggiate solitarie in verdi parchi con colonnati neoclassici, laghetti e viali che attraversa a bordo di una sfavillante Mercedes. A queste immagini idilliache e senza tempo (girate in pellicola) sono contrapposte quelle della metropoli moderna (in video), un castello psichedelico che esplose di suoni e di luci; allo stesso modo la lontananza lirica creata dal testo di Lermontov — in versi — si scontra con la presenza aggressiva e chiassosa delle immagini elettroniche. La distanza fra i due piani temporali — quello della narrazione, che appartiene al passato, al poema (i cui versi sono detti da una voce fuori campo), e quello della descrizione che appartiene al presente, alla natura del video —, si riflette nell'alternanza fra un paesaggio calmo e naturale e un paesaggio allucinato, e nella efficace compenetrazione fra cinema e video che produce una nuova forma di racconto audiovisuale in cui però entrambi i poli sprigionano il loro fascino.

In *Either or in Chinatown*, il rapporto fra scena e racconto, fra narrazione e descrizione è sbilanciato, nel senso che i protagonisti sono disseminati in uno scenario metropolitano da cui sono prevaricati (la Chinatown di Vancouver). La storia è sepolta dai dettagli — oggetti in funzione simbolico-allegorica — impacciata nei suoi passaggi narrativi. L'individuo è risucchiato dall'ambiente, si avverte la minaccia delle cose sulle persone e il tentativo di reagire alla seduzione delle immagini affidandosi al testo verbale.

Contemporaneo a *Der Dämon in Berlin* è il video di Klier, *Der Riese*, anch'esso ambientato a Berlino. Il tema del paesaggio e del viaggio che, insieme all'autoritratto, sono luoghi ricorrenti nelle opere video (e nell'arte) di questo decennio, accomuna le due opere, profondamente distanti. Nella prima c'è un personaggio, anche se sdoppiato, mentre in quella di Klier c'è solo uno spazio qualsiasi: la città, non produce viaggi nella coscienza e nella memoria, né vi è più uno Stephen Dedalus o un Leopold Bloom che possano condurre il lettore nei meandri interiori di Dublino. Nel video di Klier l'uomo non c'è più, tantomeno la sua interiorità, solo la folla senza volto. L'identikit di un volto che si compone, in una delle sequenze finali, per sovrapposizioni di tratti, non produce un individuo, ma lo sfaldamento, la deformazione del volto umano, qualcosa che fa pensare a una maschera funebre. Figure principali in *Der Riese* sono invece i luoghi sociali della metropoli, in parte uguali a quelli che andavano a comporre i sette episodi di *Perfect Lives* (Ashley-Samborn, 1983): la strada, la banca, il supermarket, ma senza l'atteggiamento ludico di questo e neanche il pathos tragico, l'urlo della bambina nella metropolitana, che squarcia le immagini in *Anthem* (Bill Viola, 1983). In *Der Riese*, le immagini si susseguono implacabilmente, mosse da una necessità ad esse estranea, turbate soltanto dalla colonna sonora o rese irreali dall'assenza totale di suoni, disidratazione dell'immagine, non silenzio pregnante, ma prosciugamento, dove la sottrazione dello sguardo dell'autore, in cui lo spectator possa riconoscersi, denuncia crudelmente l'assenza del soggetto.

Il fantasma del cinema

I materiali che Michael Klier usa nei suoi video non provengono dall'archivio dei nuovi media, né da quello dell'arte, né della memoria personale, ma dalla realtà, mentre i suoi modelli testuali provengono dal cinema, da quello neorealista italiano e dal cinema-verità francese, fino a Godard, Wenders e Jarmush. Il cinema è presente come tema (*Casting*), come atmosfera (*Hotel Tapes*), come riflessione critica, come citazione del bianco e nero dei film neo-realisti; nell'uso della musica, che in *Der Riese* crea la suspense e invita lo spettatore a riempire con una propria storia immaginaria la successione priva di necessità delle immagini. In *Hotel Tapes*, Klier esprime il sentimento della perdita e la nostalgia del cinema: « [...] Il cinema è fatto di donne inquadrare così... e ogni volta c'è una musica di Sostakovic, il *Romeo e Giulietta*, per sottolineare questa sensazione di essere nel sentimento del passa-

to », e la sua reazione di antipatia nei confronti del video, colpevole di aver distrutto il mistero e la magia del modo di guardare del cinema, profanando con un abuso di primi piani, volti e corpi. La produzione video di Michael Klier è un dialogo con il cinema che adotta toni e accenti diversi, di contrasto, diverbio, conciliazione. Se il video è volatilità e frammentarietà del reale e il cinema è fiction, il video sarebbe, per Klier, un modo per riaffermare i diritti di un cinema-verità che affonda il suo sguardo nelle epifanie del quotidiano, un mezzo per riflettere sulle categorie di spazio e tempo, di capitale importanza per costruire una nuova forma di racconto. Infatti, in *En passant*, il tema è il tempo, la quotidianità fugace della vita dei giovani protagonisti e la velocità che annulla il corso naturale delle esperienze.

Nei lavori video di Marcel Odenbach, il cinema e la televisione costituiscono una riserva di immagini che fanno parte del suo immaginario personale, al pari delle memorie dei giochi infantili, dell'immaginario omosessuale, del repertorio iconografico della Germania nazista e delle sue letture. A differenza di Klier, che ha nostalgia del cinema come di un mondo di valori perduti, per Odenbach esso esprime qualcosa di inattuale, la pretesa di pensare il tempo in modo lineare, con un passato e un futuro. Nel dialogo fra il vecchio e il giovane (che costituisce il testo verbale de *La vision périphérique du témoin*), c'è questa frase pronunciata dal giovane: « Il futuro — la fantascienza, è qualcosa che appartiene al cinema » (Odenbach, 1987), come a dire, al mondo della finzione che dà un ordine arbitrario ai fatti, facendolo però passare come reale. Il video si è sottratto a questo sistema e non si interroga più sul passato e sul futuro, scegliendo il pensiero e attribuendo ad esso pari potere dell'azione rispetto alla realtà. In questo senso il regime del video è l'immagine-tempo in cui sono superate sia le immagini-ricordo che l'immagine-sogno, in cui c'è « una immagine a due facce, reciproca, insieme virtuale e attuale », dove « non c'è concatenamento del reale con l'immaginario, ma *indiscernibilità* dei due, in uno scambio perpetuo » (Deleuze, 1985-89).

I materiali che compongono invece l'universo poetico delle ambientazioni video di Studio Azzurro, provengono più dalla letteratura che dal mondo dei nuovi media, più dalle suggestioni suscitate dal pensiero scientifico e dalle sue applicazioni tecnologiche che dalla televisione. Oggetti e luoghi, corpi e paesaggi forniscono un repertorio di immagini la cui valenza sta nel rapporto che instaurano con lo spazio organizzato dalla disposizione dei monitor e dall'interazione dello spettatore con l'ambiente. Il riferimento al cinema agisce nel loro lavoro con un richiamo molto forte. È inteso soprattutto come volontà di raccontare una storia che procede, però, per salti, cesure e ripetizioni, non secondo un concatenamento di immagini. In *Vedute* (1985), c'è un soggetto di Sergio Leone, un vero e proprio intrigo, esasperato dall'apparire e scomparire degli attori da un monitor all'altro su uno sfondo creato dalle telecamere di sorveglianza collocate a Venezia, in vari punti della città. Scenario, azione e storia, sono come disintegrati in una pluralità di spazi e tempi che esorbitano dallo svolgimento del racconto cinematografico.

Realtà e immagine

Il soggetto implicito delle video-ambientazioni di Studio Azzurro è lo spettatore — continuità, non diretta e immediatamente evidente, del discorso politico e sociale condotto con le esperienze precedenti. L'opera è composta in modo da includerlo, come « se a lui venisse affidato il compito di completare il lavoro che ancora levita a mezz'aria davanti ai suoi occhi » (Studio Azzurro, 1988-80). Lo spettatore è obbligato, in un certo senso, a farsi attore, perché se il suo compito fosse solo quello di « guardare », rischierebbe di non vedere nulla, in quanto l'opera non è un contenitore, ma presentazione diretta del tempo. I lavori di Studio Azzurro mettono lo spettatore a confronto con un modello di universo che non è più quello descritto dalla scienza classica, perché l'irreversibilità (intendere il tempo come dissipazione e decadimento) qui ha un valore positivo; ordine e disordine, semplice e complesso, soggetto e oggetto, esseri umani e fenomeni naturali non sono più contrapposti. Nelle loro video-ambientazioni agisce un doppio regime percettivo: uno spazio limitato, dove la realtà è messa in cornice e addomesticata, e uno spazio illimitato, che abolisce le pareti dei monitor e crea i vuoti dove si accampa lo spettatore che fa così esperienza di una scena dinamica dove l'immagine diventa plastica e galleggia nello spazio, disancorata dal quadro. Qui avvengono continui passaggi: dall'attuale al virtuale, dal corpo vivo del performer in scena al corpo in immagine, dal "qui e ora" all'altrove.

L'immagine del mondo che Studio Azzurro offre attraverso i dispositivi elettronici, attribuisce integrità e evidenza a un oggetto, a un corpo, a un paesaggio che l'occhio, direttamente, non potrebbe vedere, mostra cioè la *simulazione* di una realtà virtuale.

Fra l'immagine e la realtà non c'è antagonismo, ma un trascorrere flessibilmente dal virtuale al reale. Nello sguardo infantile di Shigeo Kubota nei confronti del reale, nella sua capacità di far parlare la natura, di leggere i suoi messaggi, di superare senza traumi lo scoppio fra un mondo che si dà autenticamente e un mondo che si ricostruisce per simulazione, di attribuire pari verità sia all'immagine che al corpo, si comprende che il processo di interiorizzazione tecnologica può avvenire senza lutto. Per Kubota il nuovo medium ha il respiro e il ritmo della natura: « Il ruolo dell'acqua in natura è paragonabile a quello del video nella nostra vita. Il fiume si ripropone nel video nelle sue proprietà spazio-temporali (vi scorrono le immagini), nell'essere veicolo d'informazione e, infine, nelle proprie qualità riflessive, nella sua funzione di specchio ». Nell'universo poetico di Shigeo Kubota c'è una coincidenza spontanea (priva di timori o nostalgie per un mondo concreto che scompare), fra vita della natura — i fiumi come veicoli di comunicazione — e vita eterea dei segnali elettronici che trasportano l'informazione sui nostri monitor, da luoghi e tempi lontani.

Il video è la natura del mondo contemporaneo, dove alla materia organica si è sostituita quella inerte: il dispositivo elettronico ha le qualità del flusso vitale, è in continuo divenire, non consegna alla storia dell'arte opere immutabili, ma trasformandole le cancella. La visione catastrofica associata comunemente al video, come il medium che surroga l'eros, sottrae realtà, reifica i corpi, assume nel pensiero Zen-Fluxus di Kubota una valenza positiva: il video restituisce un collegamento con gli antenati e con la famiglia degli artisti con i quali c'è stata una comunanza ideale. È anche una macchina del tempo, come l'invenzione di Morel nel romanzo di Bioy Casares: è capace di dialogare con le persone scomparse: *The Door* (1976-77, citazione della famosa porta di Duchamp) immette in una caverna del tempo dove il visitatore può incontrare Duchamp stesso che fuma il sigaro: grazie al video, la morte diventa un trasferirsi in un aldilà, da cui si può tornare.

Infatti uno dei primi video di Shigeo Kubota, *My Father* (1973) è un rituale tribale di evocazione dello spirito del padre morto: riguardare sul monitor l'immagine di quando era vivo, è come rinnovare il lutto per la sua perdita, una cerimonia catartica che favorisce il distacco dal defunto, sottraendo alla morte il suo velo funereo.

L'entusiasmo (non ancora placato) della Kubota per il dispositivo video corrisponde a una vera e propria *weltanschauung*: il video è il mondo perché ne riproduce i caratteri di fluidità, favorendo l'illusione che sia possibile creare una totale fusione fra arte e vita.

Come per la Kubota, anche per Michael Klier il video ha la qualità fluida del reale, solo che la sua è la coscienza infelice del video. Il video si presta a cogliere una realtà il cui senso si ritrova solo in frammenti e in eventi imprevedibili che rompono l'ordine quotidiano, non certamente come una sequenza di fatti concatenati e già di per sé significativi. Da qui la sua concezione del « film-video » come un insieme di immagini raccolte e poi montate, osservando la realtà, non costruite sul set.

Il dispositivo che Klier individua come adatto a esprimere questa capacità di registrare quanto scorre sotto l'ampia corrente del percepito con l'indifferenza, propria di un occhio meccanico, è la telecamera di sorveglianza. *Der Riese* è la magnificazione di questo procedimento, che però mostra la sua mostruosa ambiguità: il video è sì strumento leggero, che memorizza eventi di durata illimitata, senza inizio e fine, che è capace di guardare con impassibilità ogni giorno la stessa scena, cogliere variazioni significative e turbamenti improvvisi, come un ricercatore che spia i progressi dei suoi esperimenti. Ma è contemporaneamente il medium che cristallizza e congela il divenire, qualcosa che mai si sarebbe pensato di fare oggetto di osservazione ravvicinata. *Der Riese* è un'opera aberrante non solo perché denuncia che esiste una rete di controllo capillare (la sensazione di libertà vigilata in cui si vive in quella che era la libera Berlino Ovest), ma ancor più perché mostra una realtà metropolitana deumanizzata, che per essere troppo reale dà una forte impressione di irrealtà.

La tecnica che Marcel Odenbach ha adottato per disporre le immagini sullo schermo del monitor è la divisione in campi geometrici, in rettangoli verticali e orizzontali. La ricorrenza di figure come porte e finestre, non è tanto in funzione di un dentro e un fuori, quanto più originalmente la forma a fascia serve a spalancare all'improvviso orizzonti di immagini in fuga e a chiuderli, altrettanto rapidamente. Questa vera e propria invenzione di Odenbach, la forma a fasce, « bandeau » la

definisce Raymond Bellour (1987), che restringe il campo di visione, può essere ascritta a una estetica del disturbo che trova la sua ascendenza nella Performance Art. Guardare superando un ostacolo e non direttamente, è in funzione del contrastare la pervasività delle immagini che provoca la cecità, l'incapacità di osservare.

La costruzione spaziale che Odenbach inventa è sì conseguenza della perdita della prospettiva centrale, del colpo d'occhio che coglie il mondo come un insieme interrelato, però è capace di generare un diverso modo di vedere, fondato sulla separazione. Questo nuovo spazio elettronico permette di accostare immagini appartenenti a contesti differenti, farle scorrere parallelamente e simultaneamente, modulare sia la transizione che la coesistenza, non adottando né le tecniche di sovrainpressione a bordo gabbia del cinema né quelle d'intarsio, tipiche del video. Il sezionare lo schermo in striscie verticali e orizzontali raffigura l'atteggiamento voyeuristico del guardare attraverso una fessura per accrescere il godimento di ciò che viene sottratto, e contemporaneamente significa anche il divieto dello sguardo, l'astensione igienica, una sorta di terapia purificante. La forma a fasce, infatti, serve a proteggere lo sguardo malato di immagini, e a incorniciare quelle poche cose che vanno intraviste.

È anche un modo per frammentare, ridurre in pezzi una totalità e ridare vitalità e energia alle immagini morte.⁴

Requisitorie

« Oggi il video mi sembra del tutto codificato, contestualizzato. Ha appena quindici anni ed eccolo installato in televisione, sotto forma di piccoli inteludi [...] In breve, il video non è che la forma di una certa rappresentazione accelerata delle cose a colpi di effetti speciali a ripetizione ».

La requisitoria che Michael Klier rivolge al video, dopo il suo recente ingresso nella famiglia del cinema, esprime la caduta delle speranze nel nuovo medium — frutto di una esperienza diretta, giudicata fallimentare: « il video non ha futuro », non mette in gioco interessi economici e non ha mercato. L'indipendenza garantita dalla possibilità di produrre a basso costo, che appariva un suo elemento di forza, si è dimostrata invece, constata Klier, controproducente, perché ha confinato la produzione video in una zona di marginalità. « Il video non ha forza visiva », è diretto, letterale, senza ambiguità; ha collazionato un repertorio di immagini all'insegna della banalità perché si foraggia di dimensioni private e personali, e anziché puntare la telecamera altrove, sul mondo (come il cinema), la punta su se stesso, (l'autoritratto).

I giovani autori che si accostano al mezzo sono confusi perché, rifiutando la tradizione del cinema, si trovano senza regole, incapaci di raccontare una storia: bisogna, conclude, che il video « comprenda che un'immagine debba riflettere un tipo di esperienza umana ».

La delusione di Klier non è soggettiva; il bilancio di quasi un decennio di progettualità porta infatti a verificare che il video ha acquistato un ruolo all'interno degli apparati di produzione sia cinematografici che televisivi: lo spot pubblicitario e la postproduzione, ma nello stesso tempo ha perduto l'atteggiamento fortemente ideologizzato degli anni Settanta: se al suo apparire era il vessillo usato dagli artisti per rifiutare la mercificazione dell'arte, attualmente è promotore e sostenitore dei beni di consumo della società industriale, svolgendo il suo ruolo non per la trasformazione ma per l'aggiornamento dell'apparato di produzione. Il video ha perso autonomia espressiva e incisività sul piano delle idee, del progetto e delle opere che vivono sempre più precariamente ai margini delle grandi holding cinetelevisive. Sembra che il suo destino sia di svolgere una funzione di sostegno nei confronti di altri media: negli anni '70 nel contesto della Performance Art, negli anni '80 nei confronti del cinema e della televisione. Di fatto, stanno crollando le macro differenze fra cinema e video attaccati entrambi dal mostro della televisione, l'unica vera cultura dominante, il vero assassino secondo Werner Herzog, che ha inabissato il nuovo cinema tedesco, inghiottendo nei suoi apparati i giovani registi.

Questo processo implosivo non nega affatto che le pratiche video, videoclip incluso, abbiano fornito nuovi modelli testuali. Innanzitutto, si è trasformata la forma classica del modo di raccontare del film fiction in relazione alla nuova categoria di immagine-tempo, elaborata per il cinema (cfr. Deleuze, 1985), ma pertinentissima al video. La nuova drammaturgia elettronica enfatizza l'assenza

di prospettiva centrale, che è assenza di distanza temporale, di prima e di poi; la presentazione diretta del tempo, al posto della durata regolata da inizio e fine; l'ordinamento del racconto per simultaneità anziché per sequenzialità; l'efficacia percettiva che mira a catturare lo spettatore in un cerchio dove perde il senso dell'orientamento fra virtuale e reale; l'espressività del registro verbale; la coincidenza fra narratore, attore e autore; la nuova considerazione delle possibilità espressive e drammaturgiche dell'uso del colore.

Puissance de la parole di Godard, più di altre opere, seppur più interessanti e ad essa precedenti, ha contribuito a richiamare l'attenzione critica sulla nuova drammaturgia di cui il video è portatore: la trasformazione del dialogo, vanificato dalla ripetizione di frasi, dalle domande che non aspettano risposte, dalle voci fuori campo che provengono dal satellite, e lo scambio di proprietà fra visivo e sonoro, per cui l'immagine diventa ritmo, segue un andamento musicale e il suono diventa immagine. Ma anche in un film come *Der Himmel über Berlin* (Il cielo sopra Berlino), di Wim Wenders, lo sguardo sul mondo è simile a quello di molte opere video, nello scoprire l'eccezionale nel quotidiano, nel dar voce al mentale, nel ritmo con cui procede, "a passo d'uomo", permettendo allo spettatore di sprofondare con agio nel film e di contemplarlo.

Compianti

Nelle poetiche degli autori che abbiamo esaminato, il video si trova a fronteggiare due contrapposte visioni del mondo, da un lato è la « vacanza dell'arte », il medium che promuove una rifondazione delle categorie estetiche, perché non sovraccarico del peso della tradizione, dall'altra è la malattia mortale dello sguardo, il medium che riflette un mondo saturo di immagini.

Da un lato c'è l'entusiasmo di Shigeo Kubota, dall'altro la demoralizzazione di Michael Klier, l'una vede nel video il mezzo che può favorire la continuità fra arte e vita, l'altro, invece, un modo per cancellare la vita e l'esperienza insieme all'arte. Analogamente per Studio Azzurro, il video è una camera di decompressione dello stress visivo, dirada e pulisce l'immagine in modo da ripresentarla come nuova, mai vista prima, mentre per Marcel Odenbach il video cattura un mondo di immagini morte, dove sia l'arte che la vita sono entrambi museo. Odenbach fascia le immagini perché lo sguardo è malato e quindi deve proteggersi con una terapia adeguata.

Ciascuno di questi autori si pone il problema della rappresentazione in immagine del mondo, si interroga cioè sul senso o la destinazione del proprio lavoro: perché creare nuove immagini se l'uomo non ha più occhi per poterle contemplare? Mettere in questione la possibilità del creare immagini è una delle qualità coestensive alla natura del video, alla sua « arcaicità e verginità ». Questo è il problema fondamentale: la legittimità della creazione e la capacità di contemplazione. Entrambe in grave crisi perché lo spettatore si trova di fronte a un'arte che attinge da un repertorio già esistente — sia esso quotidiano che artistico — la materia espressiva della propria opera. L'autore non è più un soggetto che agisce, ma solo uno spectator che guarda il mondo ma non lo cambia. In questo senso, sin dalle origini, il video ha costituito un formidabile acceleratore nei confronti dell'operazione di rimessa in circolo di frammenti di mondo, decontestualizzati e rimontati. La televisione d'autore di Alexander Kluge è un modello esemplare: il cinema, un patrimonio di immagini già create, viene rimesso in gioco, e dal suo corpus di immagini si prelevano i materiali necessari a creare una nuova opera.

Questo comportamento, che caratterizza l'arte di fine secolo, si nutre contemporaneamente di un sentimento di nostalgia e di morte, compiangendo l'età d'oro in cui si creavano quelle forme artistiche che ora vengono massacrate e riciclate.

Questa operazione di appropriazione ha a che fare con la morte: in *Histoire du cinéma*, di Jean-Luc Godard, il video è chiamato a raccogliere i resti, non l'eredità del cinema, compiendo un viaggio nel paese delle ombre in cui si riesce a penetrare grazie alla leggerezza dell'immagine elettronica che richiama in vita i film scomparsi di scena, anche soltanto nominandoli.

Questo sentimento di celebrare il proprio funerale è vivo in molti film dell'ultimo decennio (non ultimo, *Dreams*, di Kurosawa), nei quali, fra l'altro, si intreccia un dialogo — diretto e indiretto con il video.

luglio 1990

Note

¹ Il percorso che ha condotto Marcel Odenbach al video è apparentemente senza traumi e conforme alle biografie di molti artisti della seconda generazione: una formazione storico-linguistica (architettura e storia dell'arte) e un apprendistato nell'ambiente dell'avanguardia internazionale, a Colonia, un centro importante in Europa per la promozione delle tendenze artistiche più nuove, nelle cui gallerie si organizzano performance e installazioni video. E i primi lavori di Odenbach sono performance concettuali, autoriflessive, in cui il soggetto è l'arte.

² Nelle sue opere, la presenza del corpo dell'artista è una ben radicata eredità della performance (« l'opera sono io »), a partire dalla sacralizzazione del corpo (dell'artista) operata da Joseph Beuys.

³ Il richiamo alla necessità della autocensura come assunzione di responsabilità da parte del creatore di immagini, convive in Gábor Bódy con un atteggiamento utopico nei confronti delle prospettive aperte dal video. In *The occulta philosophia* (1983), il soggetto magico-scientifico muove dall'aspirazione di Bódy (che conosceva e apprezzava moltissimo le ricerche di Bill Viola), di collegare il video con il computer, di far interagire arte e scienza.

⁴ In uno degli ultimi lavori di Studio Azzurro, *Delfi*, 1990, (uno spettacolo teatrale su un testo omonimo di Ghiannis Ritsos) il tema della perdita della capacità di contemplare la bellezza di un'opera d'arte e di un paesaggio, è reso « immergendo il palcoscenico in un buio profondo, profanato da una sottilissima striscia di luce prodotta dall'attore in prosenio ».

Riferimenti bibliografici

R. Bellour, *La forme où passe mon regard in Marcel Odenbach*, Éd. du Centre Pompidou, 1987

G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1989 (Les Éditions de Minuit, Parigi, 1985)

Marcel Odenbach, *Dans la vision périphérique du témoin* (testo del video), in *Marcel Odenbach*, op. cit.

Studio Azzurro, *La camera astratta* (a cura di V. Valentini), Ubulibri, Milano, 1988