

Lo schermo come lavagna e diario:

Acconci, Muntadas, Godard

di Valentina Valentini

« Così non c'è da stupirsi se molte cose, passando clandestinamente per gli occhi, giungono ad imprigionare e impregnare gli spiriti sino alla morte dell'anima sebbene non inducano il turbamento che possono suscitare oggetti meno pericolosi ».

Giordano Bruno, *De magia De vinculis in genere*

1. La scrittura del corpo: Vito Acconci

Le teorie sull'arte del movimento lettrista e situazionista, rivisitate da una distanza storica, sono a ben vedere antipatriche delle idee professate e diffuse dalle neo-avanguardie degli anni Settanta. La critica all'arte come sistema di produzione di merci e l'enfasi posta in una dimensione creativa nel quotidiano sono a fondamento di tendenze come la body art e la performance art, nel cui humus nasce l'arte video. Le esperienze del cinema lettrista precedono le idee rese famose da Gene Youngblood (1970), dell'*expanded cinema*, di un cinema virtuale che faceva a meno della cinepresa, dello schermo e della pellicola in quanto passava solo nella testa dello spettatore.

Il contributo teorico di Guy Debord (e andrebbero condotti studi specifici per verificare l'incidenza e la diffusione del pensiero situazionista in Europa e fuori, in particolare le relazioni con le neoavanguardie), si inserisce molto bene nella ricostruzione del pantheon ideale dei padri dell'arte video.

Il filo di congiunzione fra le esperienze dei situazionisti e quelle dei movimenti Fluxus, dell'arte concettuale e minimale, passa attraverso la speculazione di Debord sulla « società dello spettacolo », il cui retroterra teorico fa da trait d'union fra artisti e pensatori che hanno continuato l'opera di demolizione dell'edificio dell'arte, iniziata dalle avanguardie storiche.

Nel testo *Prolegomènes à tout le cinéma futur*, scritto come prefazione alla prima edizione della sceneggiatura *Hurléments en faveur de Sade* (1952), Guy Debord enuncia i lineamenti della sua estetica cinematografica volta a collassare il cinema: innanzitutto censura totale dell'immagine e supremazia della parola (le immagini di questo suo primo film sono sequenze di bianco e di nero sulle quali domina un parlato detto da quattro voci diverse); effetti di disturbo sia nei confronti del registro verbale che visuale: sillabare e pronunciare lentamente le parole; sovrapposizione della frase sia parlata che scritta; uso del nonsense; rifiuto del racconto che dà l'illusione di realtà, sostituito dal messaggio ideologico « filmare direttamente la teoria ».

Tali principi generali stanno anche a fondamento dell'estetica video nella sua frontale e originaria contrapposizione alle convenzioni del cinema e della televisione.

Per Acconci "l'estetica concettuale" ha significato poter affrontare ogni cosa, senza porsi il problema se è o no arte; assumere la mente come dispositivo dominante in grado di superare i limiti di qualsiasi tipo di linguaggio. Trattare cose concrete in situazioni concrete: non tanto finalizzare il proprio operare per produrre oggetti considerati artistici, quanto situazioni ed esperienze, a partire dall'esperienza fondamentale di sé.¹

Nel suo lavoro ci interessa analizzare le due polarità dell'autore e dello spettatore, soggetti delle sue performance di body art, delle opere video, come delle più recenti installazioni progettate sia

per gallerie e musei che per spazi pubblici. Rispetto ai primi video (anche lui ha incominciato a usare il mezzo elettronico per documentare le sue performance di body art), i lavori più recenti mostrano un'evidente rimozione del corpo dell'autore che si legge in realtà come un passaggio dal discorso diretto a quello indiretto, dall'io al tu, da se stesso allo spettatore. Il corpo è sempre al centro delle sue opere, un corpo che, come nelle sue performance fondate sulla messa in prova delle resistenze fisiche e sugli esercizi percettivi, viene minacciato, intrappolato, umiliato, ma è il corpo dello spettatore, non più quello dell'autore.

Nel periodo dei *body works* e dei video predomina l'io in un discorso diretto, autoriflessivo e orale, mentre nel periodo successivo predomina il tu: dall'autocoscienza e dall'autobiografia si slitta verso la coscienza collettiva in quanto i suoi *installation places* si rivolgono a una comunità ideale, da divertire e provocare.

L'enfasi sul training come metodo e via per superare i limiti del corpo, ma soprattutto il rapporto fra scrittura, pensiero e spazio, caratterizza i video e i *body works* di Acconci, in sintonia con una poetica che fa dell'esperienza comune e personale la materia prima del proprio operare. Infatti il tema dei suoi video è lo spazio dell'identità compromessa della persona e i suoi tentativi di rieducazione attraverso un training di alfabetizzazione percettiva che coinvolge tutte le parti del corpo: il volto, le mani, il pene, la bocca (*Waterways*, 1971), il petto (*Conversions 1*, 1970-71). Chi sono, dove sono io e dov'è l'altro, l'analisi-terapia investe il corpo nello spazio virtuale del dispositivo elettronico: cercare di collocarsi al centro dello schermo (*Centers*, 1971) e indovinare quando la telecamera mi sta guardando (*Focal Point*, 1971). Sono azioni elementari che propongono anche una dimensione ludica.

La voce nei video di Acconci ha una presenza autonoma, scissa dal corpo, è uno stratagemma per autosuggestionarsi e raggiungere un'acme drammatica, è un mezzo ipnotico « per fissare me stesso dentro qualcosa » e nello stesso tempo mandare in trance lo spettatore. Con la voce può drammatizzare diversi personaggi: il maschio virile, la donna seducente, il cowboy e l'americano tipo (*Face of the Earth*, 1984). *The Red Tapes* (1976) è un catalogo delle emozioni espresse da Acconci esclusivamente con la voce, mettendo in campo un repertorio di personaggi: la figura del narratore, se stesso, una coppia che litiga... « Ho una confessione da fare » è l'incipit.

La telecamera favorisce lo sdoppiamento fra io e tu, e induce alla comunicazione intima, alla confessione, protetti dalla cornice del monitor. Acconci parla alla telecamera come a un testimone silenzioso, eleggendo lo spettatore virtuale a confidente dei propri problemi intimi (*Face Off*, 1972): « Ho bisogno di voi per svelare le mie bugie, filtrarle da un punto di vista reale ». La percezione di sé richiede una separazione, un guardarsi guardare.

Alla base del meccanismo « confessionale » messo in atto da Vito Acconci nelle sue performance video, c'è la convinzione che esporre le proprie paure, angosce e ossessioni a un altro — come in una terapia psicoanalitica — sia un modo per liberarsene, per « purificarsi » e rafforzare la propria identità, e nello stesso tempo per distruggere i ruoli, presentandosi allo spettatore non come artista — la star — ma come persona che parla con l'altro da amico.

I video di Vito Acconci declinano i temi del narcisismo e dell'autoriflessività, dove il corpo coniugandosi con il dispositivo elettronico, si colloca in una dimensione che non è quella completamente pubblica della televisione — che raggiunge nello stesso istante milioni di spettatori — né quella intima del diario, della confessione autobiografica, ma uno stato liminale di « solitudine in pubblico ». L'interlocutore si confonde con lo stesso soggetto che esprime le sue reazioni al mondo, in quanto la sua performance non è destinata a uno spettatore, ma è un'attività solipsistica che mescola dire e fare, verbale e non verbale, senza attivare un piano di comunicazione. La necessità di raccontarsi in pubblico, di esibire il proprio « io diviso », è il sintomo di una deficienza, non l'espressione di una coscienza interiore, ma la totale negazione della propria identità « amplificazione iperbolica dell'immagine dell'io che cancella il soggetto » (cfr. M. Perniola, 1990, p. 33).

Come è possibile far coesistere pubblico e privato? C'è un modo attraverso cui una persona possa portare la sua privacy in pubblico? « Rendermi partecipe dello spazio in cui si trova lo spettatore » è l'istanza che determina il passaggio, dalla dimensione autoriflessiva e virtuale del video a quella reale e interpersonale degli *installation places*.

Se con le performance Acconci metteva in gioco direttamente e dal vivo la sua persona, con gli *installation places* si misurava contemporaneamente con l'ambiente e con un gruppo particolare di spettatori. « Fino al periodo dei *body pieces* era quasi come se l'unico spazio esistente fossi io stesso. Ero giunto a un isolamento totale », per cui lo spettatore anziché avvicinarsi attraverso le « fessure che aprivo nella mia corazza — disturbando il mio corpo — », se ne sentiva allontanato (cfr. V. Acconci, 1983).

come si avrebbe
un body art come
enorme...
11 ?

Concentrarsi su se stessi, è la riflessione a posteriori di Vito Acconci, metteva lo spettatore nel ruolo di voyeur perché lo chiamava ad assistere a una attività privata.

Il corpo umano e il suo spazio: erigere una casa chiudendo il visitatore letteralmente fra quattro pareti (*Instant House*, 1980), « la casa » che imprigiona e protegge « il corpo », sono le figure ricorrenti nei lavori di Vito Acconci, sia quando gira i suoi video fra le pareti domestiche, sia quando mette la casa a testa in giù, con i tetti sotto terra. I suoi interventi pubblici hanno la pretesa di rivolgersi a una comunità ideale, quale si poteva ritrovare nelle città e nei paesi prima dell'omologazione metropolitana operata dai mass-media. Lo spettatore ideale iscritto nelle sue installazioni è considerato come individuo nei suoi rapporti con un gruppo, non è la massa generica di tipo sociologico (« un vasto numero di persone ») la cui attenzione va captata nel flusso distratto e intermittente degli stimoli visivi e sonori quotidiani. L'interlocutore che le sue « architetture » aspettano di accogliere ha un corpo, non è né lo spettatore virtuale delle sue opere video, né l'anonimo spettatore postmoderno, occupa uno spazio reale.

Infatti gli spazi che costruisce sono progettati in modo da poter accogliere lo spettatore e nello stesso tempo assumono essi stessi una dimensione antropomorfa. In *Garden of Columns* (*Town Square for Workers*, 1987) un'area di riposo per gli impiegati della Coca Cola, Acconci ha predisposto dei sedili a forma di busto umano; in *Palladium Underground* (*Garden of Bodies*, 1986), costruisce una struttura che assomiglia ad una caverna in cui dispone degli specchi tagliati e sagomati come pezzi di un corpo. Così pure in *Bodies in the Park* (1985), le sculture si fingono sedie da giardino, con un volto, un busto, le gambe... Questi oggetti inanimati a forma di corpo umano sono bifronti, si possono guardare da ambo i lati. Alcune di queste opere sono costruite con materiale riflettente in modo che l'osservatore possa specchiandosi, incontrare la propria immagine (riproposizione della funzione autoriflessiva del video che in qualche modo attenta, con il rivolgere, lo spettatore, lo sguardo su se stesso, all'instaurarsi di un rapporto interpersonale).

Realizzate con l'intento di recuperare la dimensione comunitaria del ritrovarsi sulla « pubblica piazza », queste installazioni in effetti sono degli spazi costrittivi, delle « trappole » che inducono a un'interazione forzata e minacciano di chiudere lo spettatore in una prigione da cui non poter più uscire (*Community House*, 1981): sono dei luoghi di clausura in cui ognuno diventa per l'altro un potenziale carceriere, hanno un'aria di famiglia e nello stesso tempo sono inquietanti, pretendono di osservare criteri di abitabilità e compromettono questa funzione sul piano formale e costruttivo.

In *Room Dividers* (1982) Acconci costruisce uno spazio ambivalente dove lo spettatore « trova scampo » e nello stesso tempo è aggredito da una serie di messaggi verbali (aborto, eutanasia...) scritti su delle pareti mobili, che gli impongono di prendere posizione.

Il messaggio che Acconci trasmette al visitatore è duplice: da un lato la sensazione di essere manovrato, come una marionetta e dall'altro che ha la capacità di reagire, nel momento in cui si rende conto che è in trappola, accerchiato dai simboli del potere, come in *Instant House*.

La dimensione politica di questi lavori di Acconci sta nel fatto che denunciano « la mancanza di una netta demarcazione tra pubblico e privato, tra la sfera personale e quella collettiva », ovvero l'impossibilità attuale di « fare gruppo e di non farlo » nel momento in cui « il popolo » come « la pubblica piazza » non esiste più (cfr. G. Deleuze, 1985, p. 239).

2. La parola come immagine: Antoni Muntadas

La funzione più comune del testo scritto nei confronti dell'immagine, dacché la parola ha perso il ruolo dominante che aveva ai tempi dell'illustrazione, è quella di « insufflare uno o più significati secondari », di connotare l'immagine non tanto di chiarirla: « [...] la connotazione viene vissuta solo come la risonanza naturale della denotazione fondamentalmente costituita dall'analogo fotografico (una sorta di amplificazione-estensione dei suoi limiti analogici) » (R. Barthes, 1982, p. 15 e segg.). Per assolvere a tale funzione, trasportare l'immagine in un altrove, complicarla con una trama di rapporti, la parola deve prendere le distanze il più possibile dall'immagine, onde evitare di essere assorbita nell'analogico.² Godard infatti usa la didascalia per titolare le serie che aprono i capitoli dei suoi film e programmi televisivi, non tanto per chiarirne il senso, quanto per problematizzarlo, immettendo nell'immagine la riflessione.

Nel cinema muto si intrecciavano immagine vista e immagine letta, sia come didascalia che come completamento grafico-visuale dell'immagine. Il cinema sonoro apporta una nuova dimensione dell'immagine che modifica l'immagine visiva stessa, perché fa vedere qualcosa di nuovo, mentre

con l'avvento delle tecnologie elettroniche il mixage favorisce il trattamento del piano sonoro come un continuum in cui parole, musica, rumori, gesti sonori non sono separabili fra di loro né in rapporto alle immagini.

Il problema dell'interrelazione fra immagine e parlato è al centro della speculazione di Jean-Luc Godard, come si evince dalla ricorrenza del tema in tutte le sue opere video: « Vorrei cercare di non parlare » dichiara al suo amico Freddy Buache, quasi un epitaffio al video dedicato alla città di Losanna dove esprime la sua visione attraverso una drammaturgia essenzialmente cromatica. « Mi devo bruciare gli occhi con le immagini, per vedere [...] ». Io penso che prima si vede il mondo e poi lo si scrive » dichiara nella sua prima sceneggiatura video *Scénario du film "Passion"* (J.-L. Godard, *ibidem*).

Intensificandosi la sua ricerca con il dispositivo elettronico, si verifica nella sua produzione una crescente prevalenza del ruolo dell'immagine sonora e verbale rispetto a quella visuale. Ma il dissidio fra immagine e parola sembra insanabile e l'unico rapporto possibile è quello di una reciproca autonomia e di una reciproca frammentazione.

Se l'atteggiamento nei confronti dell'immagine, cinema e fotografia è stato per molto tempo sospettoso perché arti analogiche, in grado di riportare la verità dell'esistente, di recente i termini della questione si sono ribaltati: l'immagine viene screditata non più perché copia del naturale e implicitamente « sorgente di verità », quanto perché incapace di rapporto con il reale, completamente chiusa nell'universo dei simulacri. Da qui la rivalutazione del linguaggio verbale come antidoto al veleno delle immagini e il ripreso fervore della riflessione sul rapporto fra i due registri, che porta a verificare che la convivenza armoniosa oggi è irrecuperabile.

È la conclusione a cui arriva Deleuze: « [...] il cinema moderno ha ucciso il flashback, così come la voce fuori campo e il fuori campo. Non ha potuto conquistare l'immagine sonora se non imponendo una dissociazione di questa e dell'immagine visiva, una disgiunzione che non può essere superata: interruzione irrazionale tra le due » (G. Deleuze, 1985, p. 2).

In questo ultimo decennio è la parola che funziona come dispositivo codificatore dominante, che ha invaso il territorio dell'immagine, perché ritenuta meno compromessa dell'immagine, in un'epoca che la riscopre dopo un lungo periodo di afasia e di predominio visuale in cui il linguaggio verbale, soprattutto da parte delle generazioni più giovani, è stato marginalizzato.³ L'uso della parola scritta nelle opere di artisti visivi della più giovane generazione — da Jenny Holzer a Barbara Kruger — come materia espressiva dei propri lavori visuali, corrisponde a una esigenza di verità e impatto più forte nei confronti dello spettatore che dovrebbe essere colpito, inaspettatamente negli spazi quotidiani, dalla evidenza perentoria e laconica delle frasi che appaiono e scompaiono dalle insegne Led o scritte sui manifesti affissi per la città, come la serie dei *Truism*, le verità lapalissiane, di Jenny Holzer: « La proprietà privata crea il crimine », « Ogni surplus è immorale ».... Sono messaggi di natura genericamente morale che adottano il formato dello spot pubblicitario — brevità e semplificazione — e gli stessi media di supporto.

Nell'opera di Antoni Muntadas, il testo scritto è una costante formale e tematica, è il polo complementare del suo *media landscape*, ne istituisce un controcanto: in reazione all'esuberanza dell'immagine e alla sua perdita di efficacia comunicativa, ricorre al linguaggio verbale come elemento di straniamento.⁴ Sono parole accoppiate in modo da creare assonanze, nonsense, interlocuzioni rivolte all'osservatore: « Che cosa guardi? »; didascalie di apertura che spiegano l'argomento del video; frasi che incitano all'azione « You decide. You be the Judge ».

Il registro visivo, in molti dei suoi video è composto con il criterio del *ready-made*, che è per Muntadas un principio costruttivo: « scegliere, isolare, evidenziare ». Al posto degli oggetti comuni di Duchamp l'artista preleva le immagini immateriali prodotte in esuberanza dalle televisioni di tutto il mondo. L'effetto straniante è giocato — sul piano visuale — attraverso il contrasto fra immagini di repertorio — prese dalla pubblicità e dalla televisione — riciclate in un diverso contesto, e immagini fresche, prese dal paesaggio urbano reale. Ma la capacità di distanziamento critico è affidata soprattutto al rapporto fra registro verbale e visivo: se le immagini sono indifferenti e scorrono indisturbate e anonime, è alla parola detta o scritta che si affida il senso dell'opera, la facoltà di attribuire complessità alla piattezza di un registro visuale « trovato ». Le opere di Muntadas sono concepite come dei capitoli di un libro attraverso cui viene sviluppato il tema scelto. Il dispositivo costruttivo che mette in forma e organizza la materia espressiva delle sue opere video è critico e didattico, sono organizzate come delle lezioni o dei saggi che analizzano il messaggio televisivo, il ruolo del palinsesto, la storia del medium (raccontata attraverso la pubblicità televisiva delle elezioni presidenziali), il trattamento dell'immagine, le fonti di informazione, il tempo di fruizione della TV, ecc..

Si tratta di un lavoro analitico che applica nozioni elementari di semiotica: decodificare come viene trattata la notizia in televisione (*Between the Lines*, 1979); rimarcare la differenza fra i tempi e i modi di lettura della pagina stampata e dell'immagine televisiva (*Watching the Press, Reading Television*, 1981). Nel rapporto fra una immagine preesistente e insignificante e un testo a cui l'autore affida il proprio punto di vista, si gioca una dialettica dei contrasti fra soggettivo e oggettivo, fra natura — il paesaggio dei media — e cultura — il pensiero critico dell'autore.

In *Media Eyes* (1981) alle immagini è affidato il compito di attrarre l'attenzione del passante (su un cartellone pubblicitario, collocato in una strada centrale di Cambridge, Massachusetts, si vede un uomo con occhiali scuri sulle cui lenti di notte vengono proiettate immagini pubblicitarie), mentre alla frase « Cosa stiamo guardando? », la funzione straniante. In *Media Ecology Ads* (1982), una serie di controspot che durano non più di 5 minuti ripresi con un unico piano sequenza e lentamente, è la diminuzione di velocità che enfatizza l'alternativa alla pubblicità televisiva, basata invece sul flusso veloce delle immagini. L'immagine della decelerazione è una clessidra in cui parole e sabbia scorrono in tempo reale: la metaforizzazione del concetto è così elementare che risulta efficace. *This is Not an Advertisement* (1985) fa parte della serie sull'antipubblicità: su un cartellone pubblicitario sfilano frasi contraddittorie e per ciascuna si estrapolano tre parole che scorrono dapprincipio con cadenza veloce e, man mano che i corpi delle lettere si ingrandiscono, il ritmo rallenta, ma la parola perde il suo valore semantico e assume valenza plastica-cromatica (dalla frase *Pour le plaisir des yeux*, viene isolata la parola *plaisir* che occupa tutto lo schermo fino a quando scompare e attraverso un processo di digitalizzazione viene sostituita da riquadri colorati).

Con *Credits* (1984), Muntadas si sofferma sui diversi modi di scrittura con cui viene compilato l'elenco dei nomi di tutte le persone che hanno collaborato alla realizzazione di un film (i titoli di testa e di coda) e che generalmente nessuno legge. L'interesse dell'autore non è tanto quello di esaltare un tipo di informazione a cui di solito non si presta attenzione, ma di evidenziare attraverso le diverse forme di scrittura dei *credits*, quegli elementi di senso legati alla grafica, ai caratteri tipografici, al ritmo di scorrimento delle immagini, al tipo di musica che le accompagna. Con *E/Slogans* (1986) si assiste al processo di dissolvimento dell'integrità semantica e figurativa delle originarie frasi pubblicitarie che vengono assorbite nella trama dei pixel televisiva, diventando pura materia colorata che seduce l'occhio. Le parole perdono la loro qualità informativa e straniante e diventano immagini che si compongono per frammenti e intermittenze: avviene che il significato si dissolva nel gioco di scomposizione e defigurazione attuato dal dispositivo elettronico.

Le opere video di Muntadas non denunciano tanto una « interruzione » fra immagine e parola, quanto un'assorbimento da parte del linguaggio verbale delle qualità visuali che avrebbe dovuto contrastare, dimostrano che la parola stessa è diventata immagine.⁵

Partendo da un assunto apocalittico — la TV è espressione dell'alleanza fra forze politiche ed economiche, omologa le diverse culture, elimina i caratteri differenziali (*specific*) e porta alla standardizzazione (*generic*) — il *media landscape* rappresentato da Muntadas non esprime la tragicità di questa situazione, che è anche impossibilità di esprimere la propria voce, quanto « il dominio dello spettacolo sulla vita » che Debord aveva denunciato.

3. Sul cambiamento dell'immagine: Jean-Luc Godard

Il caso Godard rappresenta per gli studiosi della nuova immagine un'esperienza oltremodo significativa perché permette di analizzare le condizioni e le forme di una nuova drammaturgia audiovisuale indipendentemente dalle distinzioni fra cinema, televisione e video. Infatti la produzione di questo autore testimonia di una già raggiunta integrazione e libera circolazione fra questi media e trascina anche il video a fuoriuscire dalla minorità per acquisire una forza d'incidenza in un circuito più largo. È proprio con un autore come Godard che ha incominciato a tastare le possibilità del medium elettronico con molto anticipo (nel 1974 ha fondato il suo laboratorio Sonimage) rispetto ad altri cineasti che lo hanno scoperto di recente (vedi Wenders e il suo tributo all'elettronica nel cortometraggio dedicato allo stilista giapponese Yamamoto), che si verifica la utilità di esaminare la produzione cinevideotelevisiva come un tutto continuo in cui è metodologicamente corretto altresì distinguere gli apporti specifici dei differenti dispositivi.

Sia il cinema che la televisione, dice Godard nel suo manifesto del 1981, *Changer d'image*, sono occupati dai nemici (identificati con il governo e i suoi « servitori »): ambedue quindi dovrebbero essere interessati a cercare la « formula » per cambiare le immagini.

Il laboratorio elettronico rientra in questa strategia del cambiamento, perché è sperimentalmente finalizzato ad affrontare il nodo centrale che affligge la produzione audiovisuale: il suo essere diventata « natura indifferente ». Fare immagini, dice Godard, è come scrivere una lettera a una innamorata che sta lontano, comporta l'instaurarsi di un rapporto amoroso, dare e ricevere, stabilire un'interazione. Il suo progetto con il video prevede di studiare le condizioni della comunicazione, della parola in rapporto all'immagine, della finzione in rapporto alla realtà, interrogare l'infanzia non tanto perché depositaria di una visione incontaminata ma perché destinataria privilegiata su cui imprimere le giuste idee. I suoi primi lavori in elettronica sono la messa in scena delle sue riflessioni sulla comunicazione (*Six fois deux*, 1976) così come il suo « secondo primo film » *Sauve qui peut (la vie)* (1979) adotta un procedimento formale (il *ralenti*) che è frutto dei suoi esperimenti con il dispositivo elettronico e prima tesi del suo film-manifesto *Changer d'image*.

È grazie al nuovo campo di ricerca aperto dal video che Godard ritorna al cinema e incomincia a pensare in immagine il film che dovrà fare: « scrivere in piedi con le parole che seguono l'immagine ». In *Scénario du film "Passion"* (cfr. J.-L. Godard, *ibidem*), infatti, realizzato nello stesso anno del suo video-manifesto *Changer d'image*, enfatizza la novità di scrivere una sceneggiatura con le immagini anziché con le parole, « vedere prima di dire », l'annosa questione del « Fiat lux », se sia nata prima l'immagine o la parola.

In quest'ottica sarebbe parziale circoscrivere la produzione video di Godard da quella cinematografica e televisiva e questa dalla prima: « In effetti il video per lui non è "un periodo", "gli anni video", ma piuttosto "un modo di essere" in generale, una forma di sguardo e di pensiero che funziona di continuo e in diretta su qualsiasi cosa » (cfr. P. Dubois, 1990, *ibidem*).

Il dispositivo elettronico corrisponde per Godard a un laboratorio dove poter produrre i suoi balbettamenti, le sue esperienze di discorso in presa diretta e le sue speculazioni letterarie e filosofiche, fuori dalle ineliminabili regole produttive del film per i circuiti cinematografici. È la palestra dove si addestra a sviluppare nuove forme di scrittura e nuove forme costruttive, e affrontando i problemi cruciali della comunicazione delle idee tramite i media audiovisuali.

Nelle sue due prime trasmissioni televisive (*Six fois Deux* e *France, tour détour deux enfants*, 1977-78) e nei saggi cinematografici composti con tecniche miste video-cinematografiche, già la sua teoria sui media è enunciata: rallentare il ritmo di scorrimento delle immagini (l'estetica della lentezza) in funzione della scomposizione analitica; ritornare alle condizioni originarie dell'immagine pittorica e fotografica componendo dei *tableaux*; evidenziare il meccanismo del concatenamento delle immagini in sequenza con il procedimento del *ralenti*, mandando avanti un'immagine dopo l'altra a scatti;⁶ accentuare la vocazione « descrittiva critica e didattica » — che è l'aspetto morale del cinema — assumendo il tono ideologico di colui che sale in cattedra per spiegare come dovrebbe funzionare il mondo delle immagini; mescolare generi differenti, finzione e realtà, documentario e fiction con l'obiettivo di rivoltare le convenzioni e sconvolgere le aspettative.⁷

La produzione audiovisuale di Godard fa del metagenere un vero e proprio modo produttivo e un nuovo principio estetico. Nei suoi film il passaggio da un genere a un altro (il che non vuol dire che non ci sia un genere dominante), è sottolineato dalle didascalie che aprono la serie delle immagini: « [...] si chiamerà serie ogni successione d'immagini in quanto riflessa in un genere » (cfr. G. Deleuze, 1985, p. 205); ogni serie è marcata da una categoria, ovvero da una didascalia che ne rivela il carattere concettuale e riflessivo. Il genere dominante in Godard, « invece di sussumere immagini che gli appartengono per natura, costituisce il limite d'immagini che non gli appartengono, ma che in lui si riflettono » (cfr. G. Deleuze, *ibidem*). Tali sono le immagini della pittura, quelle sonore della letteratura, della fotografia, o della televisione stessa.⁸

Serie e categorie corrispondono all'ordine compositivo che l'autore ha inventato per potersi garantire la forma fluida, i legami irrazionali, il tempo diretto, che sono i tratti che connotano il cinema moderno, secondo Deleuze, di cui Godard è riconosciuto il rappresentante più significativo. In questo contesto è appropriata la definizione di « atonale » e « seriale » attribuita da Deleuze alla produzione audiovisuale di Jean-Luc Godard, che incarna la dissoluzione del cinema classico, la scomparsa del cinema d'azione e di montaggio, della costruzione organica in cui il concatenamento delle immagini e la rappresentazione indiretta del tempo danno l'illusione di una realtà in cui l'uomo intrattiene legami con il mondo. Nel film « ballata » di Godard invece, le immagini sonore e ottiche hanno sostituito le azioni. Si tratta di immagini mentali che anziché svilupparsi in azioni conseguenti che portano a un esito, si avvolgono su se stesse. Non più un'immagine del mondo che si sviluppa e si concatena in circuiti sempre più vasti, ma la pluralità di mondi e di immagini unite da *fra* e da *e*.

Spezzettare il racconto in tante parti staccate l'una dall'altra — la dimensione seriale — significa interporre fra lo spettatore e il mondo rappresentato un distanziamento, anziché irretirlo in una trama di azioni che concregono l'una dentro l'altra. Infatti nel cinema moderno, il « veggente » ha sostituito l'attante, perché non c'è possibilità di azione e reazione, essendo pure situazioni ottiche e sonore, in cui si è oltrepassata « ogni psicologia del ricordo e del sogno » come ogni psicologia dell'azione, dove anche il vero e il falso diventa « indecidibile ».

Nella composizione per frammento — propria del modo produttivo di Godard — « la questione non è più quella dell'associazione o dell'attrazione delle immagini. Ciò che conta, al contrario, è l'interstizio tra due immagini: una spaziatura che fa sì che ogni immagine si strappi al vuoto e vi ricada [...]. La forza di Godard » scrive Deleuze, « consiste non solo nell'utilizzare questa forma di costruzione in tutta la sua opera (costruttivismo), ma di farne un metodo sul quale il cinema deve interrogarsi nel momento stesso in cui lo utilizza » (cfr. G. Deleuze, *op. cit.*, p. 200). Far vedere la frontiera delle immagini è quanto Godard enuncia nel video-manifesto che apre la nuova stagione audiovisuale degli anni Ottanta: « [...] pertanto penso che fra le immagini si può verificare un cambiamento e quello che bisogna far vedere è questo tra » (J.-L. Godard, *Changer d'image*). In Godard l'interazione di due immagini genera una frontiera che non appartiene né all'uno, né all'altro insieme. La continuità in questo caso è una successione regolata da rapporti di tempo non cronologici, è una linea spezzata che collega « spazi qualsiasi, vuoti o sconnessi ».

La scomparsa dello spettatore

C'è stato un tempo — gli anni dell'impegno militante di Jean-Luc Godard, di distanziamento nei confronti del cinema di finzione e avvicinamento alla televisione — in cui la parola d'ordine era: infiltrarsi negli apparati di produzione per trasformarli. L'epoca delle sue trasmissioni televisive più impegnative corrisponde al periodo — la metà degli anni Settanta — in cui il regista ha creduto che la televisione fosse più disponibile al « cambiamento d'immagine » rispetto al cinema, e anche che la televisione non potesse restare esclusa dalla riflessione sui media audiovisuali che stava elaborando, nel tentativo di superare la sua crisi nei confronti del cinema di finzione.

La TV è assunta da Godard come luogo di un metadiscorso sui modi degli scambi fra emittente e destinatario, fra autore e spettatore, come interrogazione sul ruolo e il compito del regista: devo utilizzare le immagini e i suoni per conoscere la realtà oppure ordinare immagini e suoni secondo un'idea già preesistente della realtà? Come posso trasmettere la mia parola? Il dispositivo elettronico esaspera la dimensione autoriflessiva: il regista in crisi si guarda guardare, si mette in scena, si sdoppia in più ruoli: dell'intervistato e dell'intervistatore, dell'actor e dello spectator, esaltando in queste sue performance, la vocazione televisiva a svelare i meccanismi sociali. In *Six fois Deux*, le possibilità tecnologiche del mezzo sono volutamente trascurate a favore della trasparenza; privilegiati sono infatti le persone e i loro discorsi: le coppie di programmi sono intitolati (il secondo di ciascuna coppia) con un nome proprio: Louison, Jean-Luc, Marcel, Nanas, ... Il modello di programma televisivo è la conversazione, dove però mette in scena finti dialoghi e diverbi con lo scopo di sostenere le proprie idee.

Con il suo secondo programma televisivo, *France, tour détour deux enfants*, i cui protagonisti sono due bambini, Camille e Arnaud, la conversazione si è tramutata in un interrogatorio, il cui fine non è sollecitare l'interlocutore a rispondere, quanto intimidirlo con l'aggressività perentoria di una serie di domande in cui colui che interroga è anche colui che fornisce le risposte. Il regista inquisitore diventa lui il vero bambino che, come nell'inchiesta di Piaget (*La rappresentazione del mondo nel fanciullo*), fornisce spiegazioni « animistiche » di una serie di fenomeni, quali la luce e il buio, il movimento, l'immagine, l'esistenza, la memoria... L'interlocutore è annullato, Godard usa un metodo e un linguaggio autoritario nei confronti di soggetti inermi come i due protagonisti. La sua originaria vocazione pedagogica si è tramutata in una vocazione ideologica: imprimere nel cervello degli spettatori (ingenui o già corrotti) la sua visione del mondo.

L'estetica analitica, che mira a fare dell'arte un esercizio sistematico di riflessione e critica dei linguaggi e che ispira le ricerche del laboratorio video di Godard (bisogna scomporre, rallentare il flusso delle immagini, trattare un'immagine alla volta, come con la fotografia...), si sposa con un'ideologia autoritaria e prescrittiva che interviene a denunciare che l'utopia è crollata e bisogna ricorrere alle armi del terrorismo ideologico. Con *Changer d'image*, infatti, Godard racconta l'epilogo tragico del suo progetto di creare una nuova televisione per un « buon pubblico »: il fallimento

è dovuto alla caduta del governo rivoluzionario, al fatto che le immagini mostrano resistenza al cambiamento, e infine perché cambiare le immagini presuppone un cambiamento più vasto. L'eroe di questa avventura riconosce di aver peccato d'orgoglio (cambiare la TV) e si umilia: le immagini mostrano Godard stesso a cui viene inflitta — e si autoinfligge — una punizione corporale. Nei video di Godard la situazione ricorrente non è quella dialogica, quanto quella introspettiva: l'immagine emblema è quella dell'autore stesso inquadrato di spalle da una telecamera, di fronte a uno schermo bianco.

In *Changer d'image* sullo schermo si mescolano le sue fantasie cromatiche e le sue ossessioni (l'immagine dell'autore torturato); lo schermo è l'esteriorizzazione della mente di Godard, la superficie dove prende corpo e figura la sua voce per dare libero corso ai suoi pensieri, ricordi, riflessioni, messaggi, preoccupazioni e risentimenti, ecc.

In *Changer d'image* l'io onnipotente di Godard si traveste e assume diverse sembianze, tutte raffigurate come presenze sonore, voci senza corpo, che parlano da una lontananza che è prossimità all'autore. È lui il mago-regista, che dà la parola: così all'inizio Godard si fa interrogare da una voce femminile che introduce il tema « Come dare un'immagine del cambiamento? » Una strategia a cui il regista ricorre di frequente è quello di adottare la terza persona del racconto facendosi narrare dalla voce-personaggio del produttore che racconta del suo fallimento: « È anche vero che tutta la vita di questo Imbecille non era mai stata altro che un povero andirivieni tra l'immagine della vita e la vita delle immagini » (J.-L. Godard, *ibidem*).

A partire da *Scénario du film "Passion"* si inaugura la serie delle sceneggiature in video che accompagnano e assistono la ripresa della sua produzione cinematografica. Questo dirottamento del video dalla televisione al cinema contribuisce a far scomparire la figura dello spettatore, annullata dalla presenza dell'autore che domina da protagonista assoluto la scena, concentrandosi a trattare i temi del cinema e del suo rapporto con le altre arti: pittura e letteratura in particolare, parola e immagine. In *Scénario du film "Passion"* Godard intrattiene un dialogo fra sé e un altro da sé che avviene nello spazio protetto del laboratorio video dove l'autore si rinchiusa per manovrare la macchina delle sue associazioni: controlla la sua immagine in diretta di fronte a uno schermo bianco dove fa apparire frammenti d'immagini del suo ultimo film e dialoga con i personaggi-attori che prendono forma sullo schermo, così come dialoga con la pittura e con tutto ciò di cui si nutre la sua pratica artistica. Lo schermo funziona come uno specchio magico che fa affiorare i fantasmi della sua mente, un già passato che è l'avventura del fare cinema (le scene del set, le comparse, gli attori) verso cui ha un atteggiamento di tenerezza: guarda al cinema come a un mondo perduto, una favola bella, come un padre guarda il figlio che gioca, in tono lirico e sentimentale.

Grandeur et décadence. Un petit commerce de cinéma (1986) anticipa *Histoire(s) du cinéma* (1989), con il suo tono assolutamente soggettivo e lo sguardo da trapassato. L'opera è un necrologio dei registi di cinema morti, di Truffaut soprattutto e della Nouvelle Vague su cui Godard rivolge il suo sguardo come su un mondo molto amato e idealizzato ma non più in vita, i cui valori sono scomparsi.

Come i personaggi beckettiani che manovrano le Voci attraverso il magnetofono, assaliti da presenze sonore la cui fonte è invisibile, Godard si ritira nella sua camera di riflessione per pensare in pubblico, azionando il dispositivo video nella doppia funzione di archivio di immagini e mezzo che cattura all'istante il flusso delle associazioni mentali e lo esteriorizza.

Queste opere offrono un campionario delle modalità in cui l'unica e onnipotente Voce dell'autore si traveste per dire il suo pensiero. L'universo audiovisuale si arricchisce così delle forme discorsive che sono proprie del romanzo moderno e dell'oralità, liberandosi dal legame parola-personaggio come si è liberato dai concatenamenti sensomotori.⁹ In un universo dagli accordi dissonanti, « non esiste più unità fra autore, personaggio e mondo, così com'era garantita dal monologo interiore. Vi è formazione di un « discorso libero indiretto », di una « visione libera indiretta », che va dagli uni agli altri ... (cfr. G. Deleuze, *op. cit.*, p. 205). Ecco che nei suoi video Godard fa diverse parti, creando finti contrasti, passa da personaggio a narratore, da io a mondo, rimbalzando dalla prima alla terza persona in un apparente gioco interattivo, che vede in effetti una sola voce che finge il mondo e la molteplicità e varietà dei suoi punti di vista.¹⁰

Un'ulteriore stazione della sempre più tragica requisitoria di Godard nei confronti della televisione che sta uccidendo il cinema, è il video che testimonia dell'incontro di Godard con Woody Allen (1986): l'antica inimicizia fra televisione e cinema ha lasciato il posto a una fratellanza interessata, perché entrambi dipendenti dai medesimi finanziatori.

In *Histoire(s) du cinéma* Godard è solo davanti allo schermo intento a raccontare tante storie dell'epoca in cui il cinema non era ancora decaduto, evocando sullo schermo i fantasmi del suo poten-

te immaginario con i quali comporre una Storia che cerca di oggettivarsi citando le parole scritte da altri. La tragicità di quest'opera sta nel fatto che il racconto di Godard è un'immersione integrale nella materia cinematografica, uno sprofondare nel corpo del cinema grazie al video: l'autore non ha più bisogno di fare dei film perché è lui stesso che ha incarnato tutte le storie che il cinema può contenere.

Roma, giugno 1991

Note

¹ Per quanto riguarda il retroterra culturale di Vito Acconci cfr. l'intervista (1983, ivi) in cui dichiara di essere stato influenzato dalle esperienze di teatro e di danza che si tenevano allo Judson Dance Theatre, dalla musica hard-rock (i Sex Pistols), da Brecht e Roland Barthes, Goffman e Laing, ecc..

² Roland Barthes classifica i diversi tipi di didascalia in rapporto alla funzione che svolge nei confronti dell'immagine: amplificare un insieme di connotazioni già incluse nell'immagine; inventare significati completamente nuovi; contraddire l'immagine in modo da produrre una connotazione compensatoria; fornire significati che non si trovano nell'immagine, come succede con il dialogo nel film in cui la parola svolge una funzione diegetica.

³ L'afasia in particolare si è manifestata come incapacità di connettere gli enunciati, di attivare il piano sintagmatico, usare metafore e analogie. Aspetti conseguenti e connessi a tale dimensione estetica, sono la perdita di qualità simbolica (asimbolia) e di capacità di azione (aprassia). L'affermarsi dell'uso letterale e tautologico del testo verbale (nei titoli ad esempio), il prevalere della descrizione sulla narrazione, discendono dal presupposto che la conoscenza si basa sull'esperienza concreta e sull'immediatezza della sensazione (cfr. V. Valentini, *Dopo il teatro moderno*, Politi editore, Milano, 1989, p. 138).

⁴ Il concetto di straniamento elaborato da Brecht per il teatro è importante sia per il lavoro di Vito Acconci che di Antoni Muntadas: « creare un distacco fra il pubblico e gli avvenimenti rappresentati ». Interessante è quanto Brecht scrive a proposito della recitazione dell'attore che ha abolito la quarta parete: « Egli anzi sottolinea la sua consapevolezza di essere visto », « l'artista si guarda ». Il « contemplare se stesso » dell'attore, « questo artificiale ed artistico atto di autostraniamento » favorisce un analogo atteggiamento riflessivo e contemplativo da parte dello spettatore (B. Brecht, *Schriften zum Theater*, Suhrkamp, Francoforte, 1957, pp. 72-83).

⁵ Sono pertinenti le osservazioni di Joseph Kosuth: « Non c'è forse migliore esempio della polarità del fotorealismo per mostrare quanto sia divenuta folle e alienata la nostra cultura [...], la sua accettazione sobria e fredda della società americana è una raffigurazione della banalità del consumatore. Forse quel che una macchina fotografica vede è la visione scientifica/tecnologica desiderata del mondo « oggettivo » [...], è la visione burocratica perfetta dell'« oggettività ». L'« oggettività » meccanizzata e dipinta a mano del fotorealismo finisce con l'essere un indubbio inganno quando ci si rende ovviamente conto che i *pastiches* selezionati della realtà intravista sono glorificazioni » (J. Kosuth, *L'arte dopo la filosofia*, Ed. Costa & Nolan, Genova, 1975-87, p. 66).

⁶ In sintonia con la storia del mezzo elettronico, Godard lo utilizza dapprincipio per rallentare il tempo di scorrimento delle immagini e in un secondo momento — quando scopre le possibilità del mixage elettronico —, per accelerare il ritmo e la velocità, ottenendo effetti di lampeggiamento di inquadrature flash, come in *Puissance de la parole* (1985), dove le immagini sullo schermo irrompono, si ripetono, si sovrappongono, si sdoppiano, velocemente.

⁷ La televisione e ancor più il video hanno provocato un'accelerazione verso la caduta dei tratti di demarcazione fra i generi, hanno funzionato come macchina di miscelazione di generi preesistenti e come riciclatori di generi scomparsi (il burlesque o il cabaret) oltre che come serbatoio di immagini da frullare con l'operazione di *scratching*.

⁸ La nozione di quadro sonoro va a sostituire quella di fuori campo. « Godard ne trae appieno le conseguenze quando dichiara che il mixage sposta il montaggio, poiché è chiaro che il mixage non comporta solo una distribuzione dei diversi elementi sonori, ma l'assegnazione dei loro rapporti differenziali con gli elementi visivi [...] ». Il cinema diventa « davvero parlato » quando « il sonoro stesso diventa oggetto di un'inquadratura specifica che impone un interstizio con una inquadratura visiva. La nozione di fuori campo tende a scomparire a vantaggio di una differenza fra quel che è visto e quel che è udito, e questa differenza è costitutiva dell'immagine ».

⁹ Nei video di Jean-Luc Godard il trattamento del discorso verbale è più vicino a quanto si è verificato nel teatro che non nel cinema: l'estinzione del dialogo e il predominio di una voce solista che non si identifica però con il monologo tradizionale, così come non corrisponde alla voce fuori campo del cinema classico. Sulla scena del teatro la voce dell'attore si è separata dal corpo: negli ultimi drammi di Beckett, è scomparso l'attore ed è rimasta ad abitare la scena solo una voce senza corpo che opera nello spazio. Disincarnata dal corpo del soggetto, attore e voce non coincidono: è la voce del pensiero, un dar voce a un senza voce, che finora ha abitato la pagina scritta ma non la scena.

Per le differenti risoluzioni che ha assunto la figura dialogica nella drammaturgia dello spettacolo contemporaneo si può confrontare il mio *Dopo il teatro moderno* (Milano, 1989). Lo sfinimento del dialogo è chiaramente conseguenza della perdita della centralità che avevano l'attore e il testo letterario nel sequenziale svolgimento del racconto drammatico, della lateralizzazione del soggetto nel mondo.

¹⁰ In *Le dernier mot* (1988) Godard presenta una situazione attuale e una passata: il figlio del giovane filosofo ucciso dai nazisti, un violinista muto accompagna il figlio dell'ufficiale tedesco, che ha ucciso il padre, a ritrovare i luoghi di quell'evento accaduto sul finire della guerra. Sullo schermo si alternano immagini del passato con immagini del presente. Lo stacco fra il prima e il dopo, fra i due personaggi che passeggiano nel parco e il gruppo di soldati nazisti che abbandonano la villa, è dato dai differenti registri sonori: suoni di guerra, di bombardamenti e incursioni aeree per l'episodio antecedente e la musica del violino per quello attuale. Il protagonista e il portatore del messaggio di Godard è chiaramente il giovane filosofo ucciso dai nazisti, il partigiano (« Imbecilli, è per voi che muoio ») e il figlio, il giovane violinista muto, che si esprime attraverso il suo strumento. Il mondo della letteratura e della pittura è presente anche in questo abbozzo di film: l'ufficiale nazista ha dei libri in mano, cita Gérard de Nerval, Victor Hugo, Alfred De Musset, recita

una poesia, vorrebbe fermarsi per dipingere paesaggi. È un film in cui la materia luminosa e cromatica (l'acqua del lago che inonda e risucchia, lava le immagini) e quella musicale sottraggono all'episodio (la morte prematura di un giovane filosofo per mano dei nazisti, durante l'ultima guerra) il suo carattere tragico a favore di uno elegiaco. La voce narrante fa da raccordo alle immagini, come in un racconto, dove i brevi frammenti di dialogo intervengono a dare verità al racconto indiretto, e dove l'osservatore può ricostruire il senso di quello che ha visto solo alla fine perché le immagini raccontano l'episodio passato e il parlato della voce narrante introduce il presente di colui che è alla ricerca di un sentiero perduto.

Riferimenti bibliografici

R. Barthes, *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Ed. de Seuil, Parigi, 1982 (trad. it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino, 1985).

R. Barthes, *Le grain de la voix*, Ed. de Seuil, Parigi, 1981 (trad. it. *La grana della voce*, Einaudi, Torino, 1986).

G. Bruno, *De magia De vinculis in genere*, Edizione Biblioteca dell'Immagine, Pordenone, 1986.

G. Deleuze, *L'image-temps*, Ed. de Minuit, Parigi, 1985 (trad. it. *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1989).

J.-L. Godard, *Changer d'image*, 1981 (traduzione italiana del video omonimo).

J.-L. Godard, *Sceneggiatura del film "Passion"*, 1981, (traduzione italiana del video omonimo).

M. Perniola, *Enigmi*, Ed. Costa & Nolan, Genova, 1990.