

Alphabyte Cities. Le architetturiche di Peter Callas

di Ross Harley

Osamu Tezuka, *manga no kamisama* ("Dio dei fumetti") giapponese e creatore dei pioneristici cartoon Astro Boy, ha una teoria circa la nascita di una cultura del fumetto in Giappone. Negli anni Quaranta, i fumetti, o *manga*, erano considerati porcherie adatte soltanto a essere consumate dai giovani e dalle persone incolte. Poi, negli anni Cinquanta e Sessanta, i *manga* divennero un ingrediente della dieta base sia per i bambini che per gli adulti. Oggi, secondo Tezuka, i *manga* sono così onnipresenti da essere respirati come l'aria. Il mondo dei fumetti giapponesi si espande ben oltre i libri e i cartoni animati, insinuandosi al centro della vita quotidiana: dagli annunci pubblicitari a quelli dei servizi pubblici, ai cartelloni, ai manifesti, ai giochi di carte e ai menu dei cibi. Le immagini emanate dalla cultura dei fumetti sono così predominanti che in Giappone non si ha neanche più bisogno di fare una pausa per ingerire un pranzo a base di *manga*, basta respirare. È impossibile comprendere l'opera video di Peter Callas senza avere idea del carattere dilagante delle varie culture popolari e visuali tardo-industriali che formano la sua materia prima. Il bombardamento dell'informazione visiva elettronica, che tanto caratterizza l'Occidente, non è più confinato in un medium o in uno spazio specifici. I materiali videografici, fotografici e stampati si confondono e rimbalsano gli uni sugli altri nella scena urbana con la stessa velocità in cui appaiono nelle loro forme originali. Più che in ogni altra cultura, le città del Giappone rappresentano, forse, il vertice di un processo associativo assoluto fra uno spazio pubblico e commerciale pieno di rappresentazioni allegoriche e immagini e suoni registrati. La concretezza dello spazio urbano più apparentemente caotico è inseparabile dalla sua esistenza come immagine culturale. Gli stessi edifici che materializzano i confini della città contemporanea sono quadri che raffigurano come il cemento, il vetro, l'acciaio e la plastica racchiudano le immagini, quelle stesse immagini che da allora sono trasformate in oggetti.

Prendiamo, per esempio, la funzione dei grandi magazzini giapponesi in campo culturale. Alcuni artisti vengono ingaggiati, oppure entrano in competizione, per produrre lavori da mostrare sia nelle vetrine interne sia in spazi pubblici più ampi (viali, corridoi d'accesso, stadi, foyer, ecc.). Queste esposizioni esterne utilizzate per mostrare i video sono particolarmente interessanti, in quanto indicano che i monitor iniziano a divenire parte integrante dell'architettura di un edificio. Un enorme monitor può formare la sezione sporgente di un muro esterno; in alcuni casi i monitor sono addirittura incassati nel cemento e si estendono per tutta la lunghezza di un muro, all'altezza degli occhi, come degli oblò. È evidente che, in tale posizione, lo schermo ha superato la funzione espositiva che gli era stata precedentemente riservata nelle vetrine frontali dei negozi. La mercanzia esposta in queste vetrine elettroniche altro non è che il lavoro dell'artista, che qui sostituisce gli stessi beni di consumo.

Si può individuare tale interesse per la cultura giapponese nei video di Callas a partire da *Our Potential Allies* [I nostri potenziali alleati] (1980) in poi; infatti egli ha vissuto alternativamente a Tokyo e a Sydney dal 1982. Ma, fino al 1986, quando ha lavorato a lungo in Giappone nel contesto di un grande magazzino, non era stato capace di produrre un certo numero di video sofisticati che riuscissero a irrompere nel circuito di rappresentazione, collegando le immagini ai beni di consumo. La serie di tape prodotti mentre era artista residente nel grande magazzino Marui (situato nel quartiere Shibuya, molto alla moda nell'ambiente culturale giovanile), esemplifica al massimo l'abili-

tà di Callas nell'arrivare a manipolare videograficamente materiali dati. Molte delle immagini utilizzate in questa serie derivano dai *manga* e, come tali, forniscono le basi per un'ulteriore trasformazione del loro originale significato contestuale. Questi grafici possono avere il dono dell'ubiquità come l'aria e, di conseguenza, non essere degni di nota; tuttavia, essi sono non meno « elementari » dell'aria. La sopravvivenza e, soprattutto, la trasformazione delle forme culturali dipende dalla loro riproduzione continua. « Una Tokyo senza televisione è inimmaginabile » dice Callas, come lo sarebbe senza i *manga*, i giocattoli di latta, la pop music e i grandi magazzini.

Si potrebbe dire, con Baudrillard, che il modo migliore di avere a che fare con un'economia di segni e di commercio è quello di combattere il fuoco con il fuoco: l'arte « dovrebbe rinforzare l'astrazione formale e feticistica della merce, l'incanto della valuta di scambio, diventando più merce della merce stessa ». Oppure, ancora, citando Giorgio Agamben: « La trasformazione di un'opera d'arte in merce assoluta è anche *la più radicale abolizione della merce* ». Questa è, ovviamente, la strategia adottata in un modo o nell'altro da una serie di artisti a partire da Duchamp fino a Warhol, dall'avanguardia storica degli inizi del secolo all'approccio Pop e situazionista degli ultimi decenni. Tutti hanno in comune l'opinione che un'arte volgarizzata possa estendere la sfera dell'esperienza vissuta all'interno di una società tecnologica e lavorano per trasporre segni bi o tridimensionali dal loro contesto originale. Il materiale base per un tale approccio non è l'ambiente naturale ma quello artificiale: i prodotti della cultura e del linguaggio. Poiché il materiale oggi *già esiste come segno e come oggetto*, il soggetto dell'arte contemporanea è il mondo della comunicazione delle cose e delle immagini precodificate.

Il video è quel medium in cui la dimensionalità e la multiformità di immagini e suoni può essere orchestrata al massimo, dal momento in cui esso può *contrarre, espandere, trasporre, duplicare, far collidere, mischiare, digitare e far esplodere i suoi materiali in una simultaneità virtuale*. Quando è situato entro la cornice di un luogo preciso — incassato in un muro di cemento, posto sopra l'entrata di un negozio oppure entro i confini di una stanza — il video, come medium, acquista un senso ulteriore di concretezza. I video di Peter Callas, in virtù di una manipolazione elettronica precisa di questi elementi ideogrammatici, si situano all'interno di una « architettura » del significato che nega l'oggettività della materia fornita dall'ambiente urbano, allo stesso tempo evitando l'ovvia appropriazione indebita di tale arte da parte del mercato.

Le unità elementari che servono come materia prima per i suoi video sono come lettere di un alfabeto. A differenza delle parole, provviste di un *dato lessico di significato come in un dizionario*, esse sono disponibili alla ricombinazione digitale. Ogni unità visiva ha sia la qualità del segno sia quella dell'oggetto, il cui significato è determinato tanto spazialmente quanto telematicamente. Esse funzionano come *alphabyte cities*.

Lo splendore di queste immagini finemente cesellate, *non è paragonabile a quello dell'ultimo capitalismo che è, in primo luogo, un movimento che comprende lo spazio tecnologico all'interno del tempo sociale*. Piuttosto, esso riflette l'organizzazione della città e la possibilità di una sua nuova articolazione attraverso mezzi elettronici e digitali. Se le aree urbane contemporanee sono spesso caratterizzate da una sempre decrescente disponibilità di spazio effettivo — l'affollamento umano, gli edifici, le attività, gli svaghi, gli spostamenti, i commerci, tutte maniere di scambio e transazione — esse sono non meno riconoscibili a causa della loro capacità di inventare e trasmutare altri generi di spazi fantasiosi e immaginari.

Questo è il tema dei video di Callas. Perché, se è vero che gli spazi immaginifici creati dalla grande quantità di schermi pubblici e dall'uso privato del video si possono paragonare all'invenzione di nuovi territori, è difficile trascurare il fatto che tali spazi vengono al momento riempiti dal contenuto straripante della città. Come dice Callas, il video oggi fornisce all'ambiente urbano « uno spazio psicologico, un terreno privo di dimensione che può essere attraversato senza movimento fisico ». Il troppo citato slogan modernista di Le Corbusier — « la casa è una macchina in cui vivere » — potrebbe essere radicalmente alterato per proporre che l'elettronica televisiva è oggi una macchina inabitabile.

Tuttavia, l'atteggiamento romantico dello stile Internazionale non potrebbe mai condurre alla distrofia nata da una tale modularità razionale; neppure l'ossessione di realizzare un'impossibile armonia di ordine geometrico e produzione tecnologica potrebbe essere garantita dal principio fondamentale della pianificazione. Il disegno e l'articolazione spaziale delle immagini sono sempre in eccedenza rispetto al progetto dal quale potrebbero derivare. Il videomaker odierno deve procedere con l'informazione elettronica e digitale come un architetto senza un progetto. Al posto di questo, nel lavoro di Peter Callas sorgono una quantità di disegni, di campioni o esemplari che servo-

no come guida per l'elaborazione di oggetti video. Se il disegno ha languito a lungo all'ombra dell'ornamentalismo proiettatagli sopra da tutti coloro che hanno seguito la scia di Adolf Loos, oggi è il video, così come è praticato da Callas, che ha scoperto la funzionalità dell'impulso decorativo. Si deve riconoscere che nella concretizzazione di un linguaggio visuale e parlato non c'è una frattura essenziale fra modelli di pensiero e forme riprodotte elettronicamente. La complessa mobilità dei *pattern* di Callas immerge l'immagine trovata, basata essa stessa sui modelli della visualità e del movimento propri dell'ambiente urbano, in un flusso dissimulato di fuochi d'artificio elettronici.

Allo stesso tempo, la fusione di forma e iconografia in una singola immagine — il marchio della Pop Art — permette lo scambio tortuoso e inevitabile fra l'immagine del reale e l'immagine della rappresentazione. Qui risiede la forza per trasformare il quotidiano, l'occasione per modellare di nuovo un'ontologia dell'immagine elettronica « che sfugge l'alienazione oggettiva, diventando più oggetto dell'oggetto stesso » (Baudrillard).

L'aria che Callas respira è, innanzitutto e soprattutto, un'atmosfera metropolitana. A differenza di Tezuka, al quale piacerebbe poter affermare che la megaproduzione dei *manga* non emana smog, Callas ha ugualmente a che fare sia con l'aria buona che con quella cattiva. In opere come *Kinema no Yoru* (1986), *Karkador* (1986), *The Esthetics of Disappearance*, (1986) e in momenti di *Kiru Umi No Yoni/Cutting Like The Ocean* [Tagliente come l'oceano] (1983-86), una complicata stratificazione di fondali, versioni colorate e abbaglianti di personaggi riconoscibili dei *manga*, musica pop giapponese contemporanea, sequenze di video sconosciuti e sovrapposizioni sono combinati elettronicamente per produrre modelli variabili di pensiero. Questi flash improvvisi e le immagini ricorrenti di figure iconiche sono come il pensiero stesso; o, più precisamente, la combinazione di immagine e suono è realizzata per assomigliare ad un modo di pensare elettronicamente.

Ogni singola inquadratura nasce con l'apporto delle tecnologie video e lo stesso per quanto riguarda il suo trattamento. Nessuna sceneggiatura e nessuno *storyboard* esistono prima che Callas faccia l'atto di trasformare i grafici in una particolare forma video, permettendo all'artista di pensare per immagini senza dover imporre loro un ordine dall'esterno. In un certo senso, molto importante, anche se può sembrare paradossale, queste immagini posseggono già un significato che è determinato altrove — nel mondo della significazione e della circolazione al quale esse appartengono e da cui sfuggono e rientrano continuamente.

Il compito del regista è quello di ordinare un'altra gamma di relazioni spaziali che intercorrono fra questi elementi presi da un luogo geografico oppure da qualsiasi altro luogo rappresentativo, al fine di produrre un nuovo senso e un nuovo spazio. Il risultato è una « sceneggiatura-in-movimento » incredibilmente folle, sebbene ordinata, che resiste agli effetti di un bombardamento privo di logica con immagini di alta tecnologia, come tanto lavoro che affligge la video arte. Perché, nonostante i video di Callas siano straordinariamente affollati di immagini — un'opera della durata di tre minuti può contenere centinaia di inquadrature disegnate individualmente — la discrezione e la coerenza di ogni lavoro non sono mai sacrificate alla vuota banalità di un grezzo abbacinamento tecnologico.

Da *Art & Text*, n. 28, Sydney, marzo-maggio 1988.

Traduzione dall'inglese di Michela Giovannelli