

Televisione, mobile & scultura: camera con vista sull'America

di Vito Acconci

La persona schermo

Guardare la televisione è come fissare il fuoco in un caminetto o guardare una lampadina. L'osservatore è "scaldato", l'informazione è stata trasferita: "non sono più me stesso" potrebbe dire a ragione lo spettatore. Bene, chi sei tu allora? Tu sei ciò che vedi. Non c'è tempo per pensare, l'informazione si è già impiantata nel cervello. Lo spettatore ha la televisione dentro sé, come un cancro (la malattia che domina il nostro tempo, il tempo in cui la televisione è divenuta il medium dominante); la persona è "soppiantata", "spiazzata" (come in *The Invasion of the Body Snatchers*) [L'invasione degli ultracorpi]. La televisione è un test per il periodo in cui gli uomini non avranno più bisogno del corpo. Nello stesso modo in cui un proiettore cinematografico proietta delle immagini in uno schermo, la televisione "spara" immagini nello spettatore: egli funziona come schermo. Per mezzo della televisione, finalmente la persona è in grado di divenire una "persona modello" — ma il modello del suo non essere se stessa. Essa funziona come "schermo", come simulazione di se stessa. La televisione conferma la diagnosi che dice che i confini fra il dentro e il fuori sono confusi: la diagnosi per la quale il concetto del "sé" è antiquato (dire « me stesso » è stato fino ad oggi rassicurante: afferma il possesso, reclama qualcosa a cui afferrarsi; scrivere la parola « io », in inglese *I*, equivale a scrivere il numerale *I* / « 1 », dà l'illusione di piazzarsi in un ordine gerarchico per importanza).

La TV come mobile

La TV apparve nelle case come un mobile, simile a tanti altri. La televisione si trasformò da qualcosa di non-fisico in qualcosa di fisico: l'aria fu resa concreta e portata sulla terra. Fu qualcosa con la quale ci potevamo « sentire a nostro agio ». L'appiattimento introdotto nella casa non si doveva vedere come anonimato; piuttosto, poteva essere visto come uniformità nell'arredamento, nel vestire e nella moda — segno di benessere ed uguaglianza.

Se lo guardiamo dal punto di vista dell'arte, l'arredamento è analogo alla scultura. Proprio come i mobili si adattano alla stanza e prendono posto sul pavimento, all'interno della casa, la scultura si adatta e viene disposta in un luogo riservato alle mostre d'arte. Prendiamo questa "cosa": non è grande quanto la stanza, quindi solo un mobile: non è grande quanto l'architettura, quindi è soltanto scultura. Al suo nascere la TV assunse, all'interno della casa, la posizione di un oggetto d'arredamento speciale: il posto riservato alla scultura. Si trattava di un mobile come gli altri, ma c'erano delle differenze: non ci si poteva sedere sopra come una sedia; non ci si poteva sedere davanti, come un tavolo; una parte del mobile poteva, se predisposto, funzionare come armadietto, ma non l'oggetto televisivo in se stesso. Se paragonata ad altri mobili, la televisione non poteva essere utilizzata, poteva soltanto essere guardata; possedeva in quanto a ciò la caratteristica propria dell'arte. Una persona poteva camminare intorno all'apparecchio televisivo proprio come si può girare intorno ad una scultura ma, per poter vedere cosa veniva trasmesso, la persona avrebbe dovuto porsi frontalmente (che è il modo di guardare una scultura nelle fotografie, essendo la fotografia il modo più conveniente di rendere famosa una scultura, dal momento che si può spostare più difficilmente di un quadro — il mondo del mercato artistico, dei libri d'arte, è divulgato per mezzo della frontalità e quindi della pittura). Ma, ultimamente, c'è stato

un cambiamento nella forma della televisione: è diventato di moda il televisore portatile, non più l'apparecchio fisso. Quello che era analogo alla scultura è, adesso, al primo sguardo, più vicino alla pittura: l'apparecchio televisivo può essere spostato da un angolo alla stanza da letto, alla cucina, come un quadro può essere spostato da parete a parete. Ma il paragone non regge: l'apparecchio televisivo è troppo "spesso", troppo profondo per essere un quadro (sebbene sia prevedibile — e ne esistono già alcuni prototipi — l'avverarsi del sogno di una TV sottile come un foglio di carta). Al momento, tuttavia, l'apparecchio televisivo convenzionale non è una scultura né tantomeno un quadro: la televisione evade il mondo dell'arte — fa troppo parte della scienza per appartenere all'arte.

La video arte fra televisione e video fatto in casa

L'utente televisivo si assume il ruolo del regista televisivo attraverso l'*home-made video*. Teoricamente, la TV via cavo è una TV di pubblico accesso, perché chiunque può realizzarvi un programma.

L'*home-made video*, trasferito nella televisione via cavo, diventa « una televisione da una casa all'altra », come una ricetta tramandata dalla nonna. La prova di questo è che si possono vedere gli stessi show — è la televisione con le brache calate. L'*home-made television* si presenta come un'evidenza e una profezia: rappresenta al tempo stesso il passato e il futuro della televisione. Da una parte, è una televisione fatta in modo economico, prima che le corporazioni e i pubblicitari la rendessero un'impresa lucrosa (ma questo è un passato fittizio: la TV è nata soprattutto grazie al denaro procurato dalle corporazioni e dalla pubblicità). Dalla parte opposta, questa è la televisione fatta dalla gente per la gente (ma questo è un futuro astratto, privo di effettualità politica nel tempo reale).

La video arte si potrebbe considerare una sotto categoria dell'*home-made video*. Oppure la si potrebbe situare lungo un'ideale scala mobile, su qualche gradino fra l'*home-made video* da una parte e le trasmissioni televisive regolari dall'altra. Dovunque la si situi teoricamente, la video arte nasce in Nord-America. Il fatto si spiega con la facilità per gli artisti di entrare in possesso della strumentazione tecnica necessaria e di tecnologie altamente sofisticate, che in Nord-America sono più disponibili che altrove. Scegliere di fare video, quindi, è il privilegio di qualcuno che partecipa di una cultura di grandi mezzi. La video arte potrebbe essere considerata l'ultima trincea americana per mantenere l'egemonia (facendo leva sullo stile della sua propria tradizione: una spinta in avanti verso una sempre maggiore leggerezza, un tendere verso la purezza, come nella caccia alla balena bianca in *Moby Dick*) prima che l'Europa rispondesse con il neo-espressionismo, che è stato, in un certo senso, l'ultimo disperato tentativo di conservare il corpo in un mondo elettronico nel quale stava scomparendo (in questa prospettiva, il neo-espressionismo è come il jogging o la danza aerobica, emblemi ed espressioni del capitale e del dominio di classe: il segno del sorgere di una giovane medio-alta borghesia di professionisti). Così il neo-espressionismo, proprio nello stesso modo in cui riconduceva il corpo a un "mondo-in-libertà" che stava divenendo privo di corporeità, riportava il "corpo", la sostanzialità, all'arte, nel momento in cui si sosteneva che essa avesse perso il suo oggetto. Il neo-espressionismo faceva la corte ai collezionisti procurando loro qualcosa che poteva allo stesso tempo essere afferrata sia dalle loro menti che dalle loro mani: confermava la consapevolezza corporea di una classe ricca e, contemporaneamente, dava ai collezionisti di nuovo qualcosa da raccogliere. L'estremo tentativo americano di egemonia, il cui prodotto è la video arte di ispirazione pubblicitaria, è così nato morto: si concentrava troppo sul prodotto e non abbastanza sull'accumulazione e, dal momento in cui è inerente alla video arte la molteplicità, non poteva attrarre il collezionista, che ha bisogno di acquistare qualcosa di unico. Il video artista, nato in una situazione di potere, non aveva in sé il potere che lo poteva condurre al di fuori di se stesso. Come un bambino viziato, il video artista si concedeva il lusso di giocare con il potere: poteva svolgere tutti i ruoli ma in un mondo solitario. Da una parte, la video arte poteva dirsi avvantaggiata perché apparteneva al contesto della televisione tradizionale (dal momento che questa è lo strumento del grande business, la video arte dovrebbe avere potere e influenza); dall'altra, al tempo stesso, la video arte poteva vantare le prerogative dell'*home-made video* (visto che l'artista che opera con il video non fa parte del sistema commerciale televisivo, per cui dovrebbe stare dalla parte della gente).

Una situazione teatrale

La sensibilità alternativa — quella dell'artista che si dedica all'*home-made video* — potrebbe abbandonare definitivamente il campo (della distribuzione) e ritirarsi nella galleria/museo. Il video, là, è

esposto in mostra (come in una parata di bestie feroci): viene introdotto nel museo e disposto come un manufatto del ventesimo secolo — nel modo in cui, per esempio, sono sistemati nei musei i mobili d'epoca. La sensibilità introdotta nella galleria/museo non è sicura di se stessa: ha bisogno dei termini « arte » e « artista » su cui appoggiarsi, ha bisogno di "accumulare" piuttosto che "diffondere". Qualsiasi cosa proveniente da qualunque campo può essere utilizzata per fare arte, ma qualsiasi cosa essa sia, deve essere ricondotta nella categoria dell'arte (invece di permettere alla categoria dell'arte di dissiparsi all'interno di altri campi). Nell'epoca che ha preceduto il video (prima dei mass-media), questo genere di sensibilità si sarebbe probabilmente rivolto alla scultura: essa ha bisogno di uno spazio in cui situarsi, qualcosa di tangibile a cui aggrapparsi. Tale sensibilità "scultorea" potrebbe manifestarsi inizialmente con una tendenza verso l'esterno, dove potrebbe usufruire dello spazio cittadino e della campagna per lavorare — ma, una volta fuori, essa correrebbe il rischio di scivolare nella categoria dell'architettura. Per fermare questa caduta e tenere per se stessa l'appellativo di « arte », essa deve fare ricorso a un'architettura che esiste già. Ha bisogno di un perimetro in cui iscriversi. All'interno della galleria/museo il monitor è piazzato sopra un piedistallo o una base. La situazione tipica del video è trasformata in una situazione teatrale: dentro una stanza, l'apparecchio televisivo è sistemato davanti a una fila di sedie — le luci sono spente (il video guarda dietro di sé, nel mondo del cinema). Una tale situazione può far nascere dubbi fastidiosi sulla sensibilità "scultorea": ha mantenuto l'appellativo di « artista » soltanto per perdere quello di « scultore » — "scultura" scivola nell'"arte della performance". Per preservare il termine « scultura » questo tipo di sensibilità potrebbe essere costretta a ricorrere al paradosso della videoinstallazione.

La videoinstallazione è la congiunzione degli opposti (oppure, per dirla diversamente: è come avere la botte piena e la moglie ubriaca). Da un lato, l'« installazione » situa l'opera d'arte in un luogo definito, in un tempo definito (con una durata specifica e anche, possibilmente, un momento storico preciso); dall'altro, il video (nel suo aspetto di « trasmissione televisiva ») è privo di luogo: per lo meno, il suo luogo non può essere determinato — non c'è alcun modo di conoscere l'aspetto particolare di tutti quei milioni di case che ricevono le trasmissioni televisive. La videoinstallazione, di conseguenza, dà spazio alla non-spazialità, è un tentativo di fermare il tempo. La spinta a fare videoinstallazioni potrebbe suonare nostalgica: prende un viaggio in aereo, dove tutto quello che si può vedere è cielo, e vi proietta sopra la scena di un incidente ferroviario. La videoinstallazione riconduce l'apparecchio televisivo nel dominio dell'arredamento; il monitor, nella galleria/museo, è circondato dall'apparato scultoreo dell'installazione come l'apparecchio televisivo nelle case dalla mobilia. La differenza è, che all'interno della casa, l'apparecchio televisivo è considerato un compagno, quasi inosservato, un cucciolo che si può maneggiare e strapazzare; lo spettatore non ha bisogno di tenere lo sguardo fisso sullo schermo, l'apparecchio rimane acceso mentre egli (con il suo corpo fisico) va e viene; lo spettatore va a prendere qualcosa in cucina per portarla davanti alla televisione. Tuttavia, una volta che il monitor è situato all'interno di un'installazione scultorea, ha la tendenza ad assumere il dominio; l'apparecchio televisivo agisce come obiettivo — il resto dell'installazione funziona come struttura di supporto per la luce dello schermo (lo spettatore fissa il monitor come se fissasse il fuoco di un caminetto). Il resto dell'installazione rischia di svanire, rappresenta il passato su cui poggia il futuro (personificato dall'apparecchio televisivo); ma il futuro ha la meglio. La videoinstallazione comincia con l'intenzione di confrontarsi con un sistema totale, con uno spazio totale, ma questo sparisce per lasciare campo libero al "punto": l'apparecchio televisivo. La situazione è quella di desiderare ciò che non si può avere; ora che l'apparecchio è camuffato all'interno dell'apparato di un'installazione si fa uno sforzo ulteriore per trovarlo, per "arrivare al punto". La ragione di questo si può trovare nel fatto che il luogo convenzionale per l'apparecchio televisivo è la casa; quando viene portato altrove, sia all'interno di una galleria/museo che fuori, in una vetrina di negozio o in un supermercato, l'osservatore viene bloccato sulla sua strada: la situazione è quella di un visitatore proveniente da un altro pianeta che si imbatte in un monitor — ma, in questo caso, è il "pianeta-altro" (la casa, il salotto) che piomba sullo spettatore fuori della privacy della sua casa e in pubblico. Lo spettatore, guardando l'apparecchio, è ricondotto a casa — e qui, astrattamente, interpreta la casa in un modo che non gli sarebbe mai stato possibile quando era circondato dai soliti mobili del salotto: « casa » significa « luogo di riposo », « il luogo di riposo ultimo », la terra del silenzio, dell'immobilità, dei morti.

Il testo, nella sua versione integrale, è pubblicato in *Het Lumineuze Beeld/The Luminous Image*, catalogo della mostra a cura di Dorine Mignot, Amsterdam, Stedelijk Museum, 1984.

Traduzione dall'inglese di Michela Giovannelli.