

## Per una cultura dell'immagine elettronica di Valentina Valentini

*"La scienza, la filosofia, la cultura fanno dei passi in avanti solo quando qualcuno prende l'iniziativa di sperimentare il nuovo senza fermarsi a spiegare perché sia meglio del vecchio" (Rorty).*

Il bilancio del video, a distanza di poco più di venti anni dalla sua irruzione sulla scena dell'arte, sia in termini di costituzione di un apparato di produzione-distribuzione che critico-teorico, è gracile.

In questi ultimi dieci anni la produzione di opere video a un canale è diminuita (eccezione fatta per la Francia, isola felice), così pure non sono cresciuti i luoghi e le occasioni di riflessione. Il cinema, invece, alle origini provocò analisi volte a individuare specificità e differenze rispetto alle arti tradizionali, stimolò fantasie, influenzò autori provenienti da altri campi artistici, ecc. Il pensiero suscitato dal video è scarno, nutrito, nel periodo del suo massimo fulgore, intorno alla metà degli anni ottanta, soprattutto di ideologizzazioni: annunci di messa a morte nei confronti di cinema, televisione, arti visive... e di racconti esaltati e stereotipati sull'epoca dei pionieri e delle origini. Gli storiografi ufficiali dei nuovi media fino ad oggi hanno enfatizzato le repulsioni nei confronti del video ("video è il cancro del cinema") e narcotizzate invece le attrazioni. La pratica integrata fra video e cinema di registi come Jarman, Coppola, Greenaway, Wenders, Godard, è rimossa, per cui si ricostruiscono biografie epurate, in cui la contaminazione con il video appare come un'eccezione e una sporadicità non compromettente. Il timore di scomparire di scena, sopraffatti e vinti dalla televisione e dall'home video ha provocato, da parte dell'istituzione cinema, una reazione regressiva, un appello nostalgico e miope a ritornare al cinema della sana tradizione italiana, quella del dopoguerra neorealista, cui molti giovani e di buoni sentimenti hanno risposto, fieri di essere iscritti, d'ufficio, nel solco della tradizione dei maestri (Visconti, Fellini, Rossellini, De Sica...).

Per la televisione, nella migliore delle ipotesi, il video è un modo per rifornire e aggiornare il suo apparato produttivo (con effetti, idee, materiali...), in modo da potersi fregiare della qualifica, "di televisione intelligente" sensibile alla critica radicale e alla sperimentazione (con notevole spreco di denaro), rimanendo di fatto immutata, immobile.

In realtà il cinema ancora non riconosce al video una sua autonoma qualità espressiva, utilizzandolo esclusivamente all'interno di alcune fasi del processo produttivo del film (la pre e postproduzione). Entrambi, inoltre (il cinema e la televisione) guardano con diffidenza pregiudiziale alla produzione video, identificata in un genere, la "videoarte", le cui caratteristiche sarebbero: l'autoreferenzialità, il formalismo, l'incapacità di comunicare con un vasto pubblico, in quanto incomprensibile, avanguardistica, elitaria, separata ed estranea a un progetto politico di uso dei media di massa. Sono le tipiche accuse che si trascinano inevitabilmente le sperimentazioni d'avanguardia: il problema è però che il video ne condivide i tratti negativi ma non beneficia di quelli positivi, in quanto non produce pensiero, idee, tendenze, come l'arte d'avanguardia...

A differenza del teatro e della pittura che diedero al cinema delle origini modelli costruttivi e materiali (i soggetti presi dalle pièces teatrali famose), staff tecnici e artistici (attori, direttori, scenografi), il video, invece, rimane ghettizzato, non è stato affatto alimentato dai nuovi media, già con una consolidata tradizione. Lo scambio ha funzionato più in senso contrario: dal video al cinema. Il dispositivo elettronico ha infatti modificato profondamente il processo produttivo del film, per cui si è verificato che la pellicola da origine e matrice, depositaria dell'identità del cinema, è diventata supporto e destinazione finale di procedimenti compositivi che avvengono nei laboratori elettronici e che trasformano radicalmente il linguaggio del cinema, il suo modo di raccontare, descrivere e narrare. Il video ha accelerato e portato a compimento un processo di astrazione nei confronti della tradizione figurativa del cinema e, a questo stadio avanza l'istanza di un nuovo realismo.

Il mondo dell'arte, anche a distanza di anni dagli esordi avanguardistici della video arte nelle gallerie, esalta o rifiuta, ancora in modo manicheo, il video in base a motivazioni opposte ma simili che tradiscono la non risoluzione teorica del rapporto fra arte e tecnologia. Sono vittime di tale idolatria mediatica sia chi disprezza l'opera che fa uso di dispositivi tecnologici, considerandola per tale motivo fuori dalla sfera dell'arte, sia chi colpito da una sorta di "acceccamento tecnologico", si considera dispensato dal dispiacere nell'opera le qualità sue proprie. Tale contraddizione si riflette nel rifiuto da parte di molti di coloro che lavorano con il dispositivo elettronico, della definizione di artisti. Se Bill Viola, a ragione, non ama essere chiamato "artista video", ritenendo inutile e limitativa la specificazione (che, in effetti aggiunge una informazione relativa al tipo di materiali e mezzi che l'opera manipola), al contrario, la maggior parte dei videomaker ha in ugua il termine *arte* riferito alla propria sfera di attività, sentendo, in modo confuso ma convinto, che le cosiddette arti elettroniche dovrebbero rimettere in discussione l'intero ap-

parato concettuale legato al sistema dell'arte, a partire dall'opera, dalle sue modalità di fruizione (oscillante fra i due estremi, del solipsistico e dell'interattivo) e dal suo regime di scambio commerciale (ancora il circuito delle gallerie, dei musei e dei collezionisti).

A distanza di venti anni dal radicale attacco sferrato dai movimenti di neoavanguardia (Performance art, arte concettuale), attacco che ha cancellato radicalmente i tratti che distinguono la sfera artistica da quella extra-artistica, facendo saltare i limiti e i confini e rendendo incerta la distinzione fra i campi, non è inutile interrogarsi e analizzare cosa ha prodotto una tale pratica volta a estendere e annullare i limiti del territorio artistico. Che cos'è oggi un'opera e cosa è diventata oggi l'arte (cfr. *ivi* pp.83 e segg.)?

In positivo, la pratica artistica che ha utilizzato le nuove tecnologie ha contribuito a ridefinire lo statuto dell'opera perché ha posto nuovi problemi teorici ed estetici (permanenza/evanescenza, unicità/serialità, verità/integrità...). Tali problematiche, in questi anni sono state messe in ombra da studi di tipo sociologico (Baudrillard, capofila) che hanno ignorato l'analisi dell'opera, in quanto partivano dalla premessa della sua scomparsa in conseguenza della fine dell'arte. In tale tipo di approccio, inoltre, la descrizione della realtà coincide perfettamente con la prospettiva filosofica e politica, senza scarti o tentativi di distanziamento. Abbiamo invece bisogno di analisi in cui descrizione e narrazione, soggetto e oggetto siano distinti: bisogna ritornare alle origini del pensiero sulla società dei media, a Benjamin, Adorno, Marcuse...

Favorire la crescita di una cultura del video significa tener presente tutte queste problematiche e altre ancora, come la controversa questione della specificità, ovvero della sua autonomia o dipendenza nei confronti delle altre arti: la sua funzione è quella di passare al vaglio tutte le forme d'arte conosciute? In tale prospettiva, il dispositivo elettronico è l'assolutizzazione di una funzione autoriflessiva che caratterizza profondamente l'arte di questo fine secolo, non manifesta la comparsa di una nuova forma d'arte (l'autonomia) quanto è una sorta di oggettivazione di un modo di essere dell'arte contemporanea: la specularità. Fa parte dei tratti di identità del video anche la sua dimensione liminale, lo *stare fra*: il cinema e la televisione, le arti visive il computer con le sue applicazioni. Il suo essere indefinibile potrebbe attribuirsi sia allo stato di fluidità proprio delle identità in formazione, ma anche alla fluidità come sua propria natura.

Se non si è creata una cultura, un apparato critico e teorico, la responsabilità è da condividere con altri: è compito di una politica televisiva e cinematografica non miope, conservatrice e custode gelosa dei privilegi acquisiti, interrogarsi sulle prospettive estetiche portate dai nuovi dispositivi tecnologici, anziché chiudersi in un disprezzo proprio di chi detenendo il potere ha timore del nuovo. Se esiste una zona di frontiera, come è quella del video, una terra di nessuno frequentata da avventurieri desiderosi di realizzare rapide fortune, anche truccando il gioco, gente cacciata da altri territori, è bene imparare ad accettare l'instabilità come condizione dell'essere, non lasciarsi sedurre da atteggiamenti risolutori che, con l'istanza di fare ordine, circoscrivono e racchiudono ciò che deve restare aperto e relato.

Roma, maggio 1994