

## L'immagine televisiva «manipolata» forma d'arte del futuro

# Lo schermo televisivo riconquistato all'immaginazione: la Video-Arte

**D**a una ventina d'anni in qua si parla, più o meno con coerenza e con cognizione di fatti, di Video-Art, deflitta la nuova arte, tecnicamente analoga alla televisione perché, al pari di quest'ultima usa telecamere (o meglio registratori audiovisivi), nastri elettromagnetici, ordinatori, sintetizzatori e «colorizzatori», tutti computer di varie funzioni. E come la televisione e il cinema elettronico (in cui la Video-Art potrebbe essere in un domani fagocitata) la Video-Art può essere adoperata per vari scopi: sia per la testimonianza e la documentazione, che per la narrazione o la composizione di segni e figure astratte. Verso gli anni settanta si è parlato a proposito di «Video-Art» in termini di «guerriglia», concezione poi diventata pratica del video di intervento sociale o di animazione socio-culturale. Ma quasi contemporaneamente, fra il 1972 e il '78 «pittori e scultori provenienti dai movimenti «concettuale» o «minimalista», si occuparono delle tecnologie elettromagnetiche dando avvio a una produzione in «videotape», per altro rapidamente abbandonata, per ritornare alla pittura e alla fotografia.

La nascita della Video-Art data degli inizi degli anni sessanta, quando l'ingegnere coreano Nam June Paik comincia a realizzare proiezioni video in base alla ricerca dello «specifico» del nuovo mezzo espressivo. Egli aveva scoperto come fosse sufficiente avvicinare un piccolo anello magnetico al tubo catodico del televisore o del «monitor» che il tubo elettronico ricevente, munito di «cannone elettronico» e di sistemi di deflessione che guidano il fascio di elettroni modulato sullo schermo fluorescente, dove viene riprodotta l'immagine trasmessa, per deformare l'immagine in bianco e nero. Lo specifico della Video-Art consiste quindi nella possibilità di perturbare il tragitto degli elettroni all'interno del tubo catodico, ovvero nel «cinescopio» del televisore, applicando metodi di «sregolamento», ovvero di perturbazione volontaria dell'immagine, espungendo ad esempio un «diodo» (elemento semiconduttore). Il risultato consiste in una sequenza astratta in bianco e nero, senza ricorrere alla cinepresa: l'immagine e i segni astratti sono ottenuti, ripetiamo, con la semplice distorsione elettromagnetica del fascio di elettroni all'interno del tubo catodico.

L'originalità e lo specifico della Video-Art consiste dunque nella possibilità di manipolare l'immagine in ogni fase di ripresa o di trasmissione, al contrario della riproduzione meccanica delle immagini, nella fotografia in particolare, in cui la manipolazione avviene spesso nella fase della stampa e dello sviluppo. Da osservare, ancora, che l'immagine elettronica può venire controllata nel momento in cui viene registrata, attraverso un monitor, piccolissimo schermo inserito nella telecamera, e quindi suscettibile di eliminazione e di cancellature, nel caso in cui non venisse ritenuta idonea. E ciò al contrario, sottolineiamo, di quanto avviene nel cinema, in cui l'immagine viene sviluppata sul «positivo», partendo dalla pellicola «negativa». Per tutte queste possibilità di manipolazione e di controllo, la Video-Art, come la Televisione, è un'arte che permette alla soggettività di esprimersi compiutamente. Giustamente è stato detto che «in quanto strumento di lavoro, il video ha cambiato le tappe della visione e della coscienza perché le sue diverse proprietà possono cambiare la realtà ordinaria» (Dany Bloch). L'utilizzazione di parecchie telecamere, ad esempio, per creare le superposizioni (opache o trasparenti) fonde gli schermi del monitor creando immagini distorte o colori artificiali ottenuti con i sintetizzatori. Si creano immagini che non hanno niente a che vedere con la nostra realtà, quella che si impone all'occhio umano.

Si potrebbe a questo punto obiettare che la manipolazione della Video-Art fa parte dell'immagine elettronica, quindi di un cinema di domani, che usa il nastro elettromagnetico e i computer al pan della Video-Art.

## Lo schermo centripeto della Video-Arte

A distinguere la Video-Art da ogni altra comunicazione audiovisiva è l'atteggiamento dello spettatore. «Contrariamente allo schermo del cinema che è centripeto in rapporto al fruitore (l'avvenimento si dirige verso di lui) - annota in proposito Dany Bloch - lo schermo del video è centripeto: il suo centro di gravità è all'interno

del monitor (o televisore) e lo spettatore vi si dirige». Per contro ciò che accomuna il video col cinema, soprattutto quello sperimentale, è la facoltà di fornire nuovi stimoli alla percezione individuale, scondizionando il fruitore dai codici tradizionali dello spettacolo, in genere della «cultura massificata». Da questo punto di vista la Video-Art si contrappone alla televisione per il sostanziale rifiuto dell'«immagine canonica» propria della televisione - secondo la definizione di René Berger, uno dei maggiori teorici della Video-Art - che condiziona la percezione e il gusto dello spettatore medio. La definizione di René Berger rispecchia la critica di fondo generalmente formulata alla televisione, in quanto centro di potere al servizio del sistema. In altri termini la televisione, basata su un linguaggio di comodo, impone modalità di ricezione che limitano la fantasia, la cultura e il senso di responsabilità dell'uomo e della società, assuefacendoli alle immagini gratificatrici di quel soprammobile che è il televisore. «Come dire - afferma René Berger, direttore del Museo delle Belle Arti di Losanna - che l'informazione alla televisione, come pure gli altri generi quasi parietali, drammi, sport, documentari, film, tendono a fissare modelli stereotipati. (...) All'Est come all'Ovest è in nome dell'informazione che si recita quotidianamente. Gli attori cambiano viso, i ruoli restano quasi immutabili: il tutto è imballato, almeno in occidente, dentro due parti di pubblicità. Il sandwich-informazione è diventato ossia quotidiana. E contro questa smaturazione, fra le altre, che si ribellano tutti insieme gli artisti video, rifiutando che lo schermo elettronico, di cui si servono, venga puramente e semplicemente trasformato (dal potere) in «schermo canonico». Costi alcuni si impegnano a mettere in derisione le Grandi Figure, a denunciare gli stereotipi e le complicità. In genere essi insistono su un capovolgimento dei valori consacrati, interrogandosi, ad esempio, sull'insignificanza, o su ciò che pare tale».

La Video-Art, vista da quest'aspetto sostanziale, tende quindi a un ampliamento di quella percezione umana che i mass media vanno sempre più limitando, condizionandola con offerte e attese scontate. Sul fondo della Video-Art si sviluppa quindi un grande processo di riscatto dell'umanità in nome di un immaginario che tragga origine e modelli dalla profondità dell'energia fantastica dell'uomo e venga stimolato e riabilitato da offerte di sogno e di coscienza. Giustamente Dany Bloch scrive che «la Video-Art è la riconquista dell'immaginazione per tutti».



## Quale mercato?

Ma come si sviluppa, in pratica, questa nuova arte audiovisiva? Dove si rappresentano le Video-Art? Cosa fa la televisione per la Video-Art? In pratica la Video-Art pare nata morta. Mancano luoghi adatti per la diffusione, e manca soprattutto il mercato. Le video-cassette offrono una soluzione? Ci sono molti dubbi a proposito. Per altro le istituzioni artistiche tradizionali accolgono la Video-Art come un parente povero: essa non costituisce che un supporto, un mezzo complementare per la divulgazione delle altre arti. Gli artisti del video, o «videasti», come vengono chiamati, lavorano nel silenzio e nell'emarginazione. Per questo la Video-Art non si è evoluta come ci si poteva attendere.

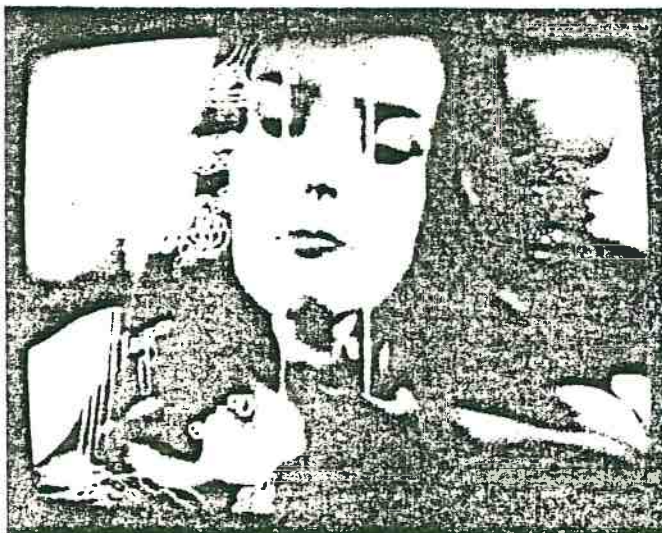
Dopo una prima fioritura nella seconda metà degli anni sessanta, grazie a un gruppo di videasti (Paik, Campus, Emschwiller), e dopo l'interesse dei pittori agli inizi degli anni settanta, la Video-Art si è ridimensionata, un po' frastornata dall'inflazione di teoriche e di ricerche, quest'ulti-

me, spesso, di poco interesse, ricalcanti sovente esperienze delle vecchie avanguardie cinematografiche degli anni venti: Eggeling, Richter, Léger, in particolare.

Solo con gli anni ottanta la Video-Art ha ripreso consistenza grazie all'intervento di una nuova generazione, tra i quali bisogna ricordare Max Almy, Skip Blumberg, Tony Oursler, Nora Hutchinsor, Eric Metcalfe, Marie André, Rodney Werden, Mervi Deylitz-Kyto-Salmi, Bernd Kracke. «Questa nuova forma di video - ha affermato ultimamente Jean-Paul Trefois, dell'Emission Videografica R.T.B.F. di Liegi - non ha niente da prendere dalla televisione. A dispetto dell'evidente analogia tecnica dei due media, si tratta di due mondi completamente opposti. La televisione è condannata a seguire servilmente gli interessi politici e commerciali. Gli spazi intermedi che ha potuto offrire al momento del suo splendore non esistono quasi più: la scomparsa dei canali sperimentali da tutte le televisioni del mondo ne è la prova lampante. Le televisioni finiscono per ripiegare su produzioni fatte in casa: giochi, festività, cronaca ma anche documentari drammatizzati, trasmissioni di «servizio». Le rare aperture della televisione nei confronti della creazione di video sono state effimere; nella migliore delle ipotesi la televisione considera la creazione di video come un nuovo apporto tecnologico in grado di dare una migliore impaginazione alle trasmissioni tradizionali. Il video merita di più. Esso non deve trovare una propria definizione in rapporto alla televisione poiché finirebbe per non essere che uno sguardo critico su di essa. Videasti per altro stimolati come Muntadas, D'Agostino e anche talvolta J.-L. Godard, che hanno seguito questa strada, si sono, a mio parere, trovati in un «impasse» creativo. Date queste condizioni, i creatori devono rifiutare le trappole sempre meno allettanti (ivi compresi i finanziamenti) che la televisione sembra tendere loro. Si preoccupino piuttosto di realizzare i loro nastri cercando di promuovere, con o senza contributi pubblici, dei centri di produzione video autonomi. Allora il video potrebbe, forse, affermarsi come il medium creativo privilegiato di questa fine di secolo».

A dispetto dell'inefficienza del proprio mercato, la Video-Art ha tuttavia visto negli ultimi anni moltiplicarsi i festival e le rassegne specialistiche. In tutto il mondo i festival dedicati alla Video-Art sono ottantatré: nel nostro paese, oltre alla sezione video delle «Giornate del film svizzero di Soletta», opera da anni un festival Video-Art a Locarno-Ascona, nel quadro dell'attività della Galleria Flaviana. Quest'anno la rassegna della Galleria Flaviana cambierà data di programmazione: non si svolgerà più parallelamente al Festival del film di Locarno ma antecedentemente, dal 24 luglio al 5 agosto. Oltre alla rassegna di Video-Art, la manifestazione locarnese, organizzata da Rinaldo Binda, presenterà video-disco (musica e immagine) e video in quanto spettacolarità.

GUGLIELMO VOLONTERIO



Esempi di manipolazione dell'immagine. Qui sopra un lavoro di Nam June Paik. Sopra il titolo uno di Klaus Rinke.