

## le forme del tempo e del narrare nel video

di Valentina Valentini

L'arte video, apparsa nel contesto della Performance Art nei primi anni Settanta, rappresenta esemplarmente "l'estasi negativa della rappresentazione", nel senso di un pensiero all'opera raffigurante il proprio farsi, manifesta una vocazione performativa e processuale, che implica e conduce all'oltrepassamento della polarità fra dal vivo e riprodotto, funzione *culturale* ed *espositiva*.

Si tratta di un territorio disomogeneo in cui precipitano le performance concepite per la telecamera, diffuse nei primi anni Settanta che coniugavano body art e dispositivo elettronico, i video monocanale ( la cui produzione ha avuto un sensibile blocco alla fine degli anni Ottanta) e le installazioni video e multimedia che sono diventate la forma espressiva che si è imposta nel sistema produttivo-distributivo delle arti visive, una produzione eterogenea per: formati, modi di fruizione e modi di esposizione. Infatti, il video ha finora frequentato, quasi esclusivamente, musei e gallerie d'arte, stabilendo una relazione con lo spettatore completamente diversa rispetto a quella offerta dal cinema fino ad oggi ( sale al buio, schermo centrale, orario fisso di inizio e fine delle proiezioni, durata convenzionale del film...).<sup>1</sup> La modalità di fruizione delle opere video, invece, è più prossima a quelle delle esposizioni di un'opera d'arte in una galleria o in un museo: spesso si proiettano a ciclo continuo (il che induce a eludere il problema di seguire l'opera dall'inizio alla fine): la visione è, in questo caso frammentata, dispersa nello spazio e nel tempo ....

Osservando questa difforme produzione dalla prospettiva delle figure del tempo elaborate dal video nel corso della sua breve storia, abbiamo individuato come modi di configurazione della temporalità, pertinenti all'immagine elettronica: il tempo reale, l'iterazione, il rallentamento, la pluralità di piani, la dimensione incoativa, figure che si inscrivono tutte nel concetto del *presente che crolla* individuato da Rosalind Krauss (-2003) in rapporto al dispositivo elettronico<sup>2</sup>.

### *tempo reale-tempo continuo*

*L'elemento di rilievo per me della telecamera è il fatto che ci permette di ricevere un'immagine in diretta nel momento stesso in cui questa immagine viene ripresa, senza il bisogno di doverla registrare: tutti i video che ho realizzato sono frutto di questa particolare caratteristica (Bill Viola)*

Come ha rilevato Philippe Dubois e insieme a lui gli studiosi che hanno analizzato questo territorio, il video estende direttamente l'analogia del movimento al tempo: tempo reale istantaneo, che doppia e oltrepassa il tempo differito del film, e di cui il video di sorveglianza offre l'immagine più autentica. Invisibile, tanto che può essere ovunque, il video porta così d'annullare la sua capacità di analogia dilatata alle dimensioni dell'universo: per la prima volta, i corpi e gli oggetti del mondo sono virtualmente defigurabili e dunque rfigurabili al livello di una potenza che trasforma in tempo reale o appena differito le rappresentazioni che capta il suo occhio meccanico. Questo spiega come l'immagine video possa apparire al tempo stesso come una nuova immagine e come un'immagine capace di attirare, riassorbire, di mescolare tutte le immagini precedenti, pittura, fotografia, cinema. Il procedimento della ripresa in tempo reale perseguita dal cinema sperimentale con il rifiuto del montaggio (nei film di Andy Warhol, Stan Brackhage e, in Italia, di Franco Vaccari), indica una precisa scelta estetica, in quanto l'azione, registrata e offerta nella sua interezza, richiede una fruizione partecipata ritualisticamente, un recupero della funzione *culturale* dell'arte. Il limite oggettivo dato dall'impossibilità tecnica di montare quanto veniva ripreso, ha contribuito a far sì che i caratteri della sperimentazione video, alle origini, esaltassero la natura percettiva e processuale del medium, anziché quella ottica-visiva. Su tali obiettivi si allineava anche il registro sonoro con un suono ambiente "sporco", corrispondente specularmente del tempo reale, fatto di pause, momenti morti, rallentamenti che "bucano" il monitor, in maniera dichiaratamente antitelevisiva.

Nelle opere dei primi anni Settanta video monocanale e videoinstallazioni a circuito chiuso, lo spazio disegnato da telecamera e monitor diventa una palestra entro i cui confini l'artista può, in

solitudine, restando nel suo studio, sperimentare una nuova grammatica di rapporti fra il corpo lo spazio, l'io e il tu, il soggetto e l'ambiente, il fisico e il mentale. Questa nuova grammatica era fondata essenzialmente sulla cancellazione della distanza fra tempo passato e tempo presente, della distanza fra soggetto dell'enunciazione e enunciato, ovvero fra soggetto (sia esso autore e/o spettatore) e opera, e fra io e mondo.

Nelle opere realizzate da Peter Campus, Dan Graham, Vito Acconci, Bruce Nauman, lo schermo video doveva servire a temporalizzare la relazione che l'opera intrattiene con lo spettatore, secondo una strategia che privilegiava il momento percettivo, rovesciando la priorità data alla "qualità ottica dell'opera, espressa-attraverso il privilegiamento della frontalità, di una apprensione istantanea e della concentrazione sulla specifica natura planare del supporto pittorico, quanto nel tentativo di "realizzare", per così dire, una percezione complessa del luogo, ove la continuità temporale dell'esperienza diviene l'autentico soggetto dell'operare artistico. Proprio questo fa sì che la lezione minimalista costituisca la condizione di possibilità ed il punto di avvio per il lavoro degli artisti che introdussero lo schermo video nell'elaborazione dell'opera d'arte<sup>3</sup>." (Maragliano, 2003: 232).

Conseguenza ed effetto dell'uso della diretta sperimentata dagli artisti, è l'oggettivazione della condizione autoreferenziale/autoriflessiva dell'arte contemporanea. E' necessario **richiamarsi** al epicebre saggio della Krauss "Il video e l'estetica del narcisismo" (Krauss,2003). Il feedback simultaneo che molti video mettono in gioco, quel guardarmi sul monitor di fronte in simultanea alla telecamera che mi sta riprendendo, produce una situazione di scollamento fra presente e passato, rappresenta "il tempo presente che sta crollando", un soggetto senza rapporti con il mondo, in quanto il disinvestimento nei suoi confronti si è trasformato in concentrazione su di sé attraverso l'annullamento della distanza fra soggetto e oggetto: " **Perché il doppio che compare sullo schermo non si può chiamare un vero soggetto esterno, è piuttosto uno spostamento del sé che ha l'effetto di trasformare la soggettività dell'attore in una soggettività riflessa**"(Krauss,2003:249). In questa prospettiva il dispositivo del feedback che connota il video delle origini, si presta efficacemente a rappresentare il dramma dell'io diviso, oltre che il costituirsi dell'autore come spettatore, ovvero dell'inscindibile nesso fra agire e guardarsi agire che è condizione peculiare della autoreferenzialità. Questa originaria processualità, propria dell'immagine elettronica, con l'avvento delle tecnologie digitali, si radicalizza nella direzione di un *tempo continuo* come nel ciclo de *The Passions* di Bill Viola " Negli ultimi tempi, il mio interesse per l'idea di tempo continuo si è accentuata, una specie di attimo eterno, qualcosa che muta impercettibilmente, si trasforma....."(Viola, 2002 :104).

#### *reiterazione*

Nei primi video il tempo dell'opera non è determinato da istanze testuali, bensì da fattori funzionali in quanto la durata dell'azione era misurata dalla lunghezza del nastro magnetico, elemento estrinseco che interveniva ad interrompere in un istante casuale, il flusso iterato dell'azione che si stava registrando (Chris Burden, *Afternoon at Portarossa Hotel*, 1975, dove non si sa chi vincerà la partita di Black Jack che Burden e Alexis Smith giocano di fronte alla telecamera). La performance è stato un processo aperto che aveva problemi nello stabilire un termine di inizio e fine, per cui lo aspettava dall'esterno da sé. Lo sfinimento fisico di Charlemagne Palestine in *Body Music 1 e 2* (1973, 1974), ha determinato la durata naturale dei due video, commisurata alla resistenza del suo corpo. Nell'attesa che un qualche evento intervenisse dall'esterno a porre fine, il performer ripeteva la stessa azione, tornava da capo.

Il procedimento costruttivo dell'iterazione della stessa azione, anziché della concatenazione di azioni diverse, richiedeva allo spettatore di fare attenzione non agli eventi della fabula ma ai micro eventi dell'intreccio, lo portava a considerare differenti nozioni di inizio, culmine e fine, a rilevare che possono esserci molteplici culmini e numerosi inizi (come nel video di Marina Abramovič, *Art must be beautiful, Artist must be beautiful* ). Nell'estetica degli anni '70,tale meccanismo ha funzionato per svuotare il racconto di senso e restituirlo alla sua essenza di atto del narrare, alla ritualità di celebrare la compresenza fra autore e spettatore, nella quale anche il silenzio è virtualmente un racconto, puntando a risvegliare la sapienza della conoscenza che passa attraverso il corpo dell'autore e dello spettatore. Guardare la stessa immagine provoca nello spettatore la perdita

della cognizione del tempo che scorre; una stessa azione viene ripetuta con variazioni appena percettibili in relazione al ritmo, in accrescimento, spegnimento, culmine ....

La percezione di come si struttura il tempo, nell'opera di Nauman, si legge in connessione con il ruolo dello spettatore: semplicissime azioni ripetute all'infinito ed eseguite davanti a una telecamera fissa che registrava per tutta la durata del nastro ( sessanta minuti ) che si sarebbe dovuto poi proiettare a ciclo continuo, in sintonia con l'estetica strutturalista - da Andy Warhol a Phil Glass a La Monte Young - secondo cui il tempo " riempi uno spazio ", al di là del contenuto dell'immagine e del suono. Anche il dispositivo del fuori-sincrono (come in *Lip-Sync*, 1969) è funzionale a far percepire concretamente il tempo, creando una sfasatura fra immagine e suono, come anche il rallentare l'immagine in modo tale che non sia possibile percepire nessun movimento. Anche questo procedimento, come la diretta, è in funzione di narcotizzare le relazioni di causa-effetto e quelle temporali e di magnificare gli aspetti percettivi dell'opera .

#### *Rallentamento- accelerazione*

Rallentare e velocizzare le sequenze di immagini sono stati i due estremi entro cui ha agito l'immagine elettronica, contro il tempo medio adottato dal cinema per convenzione. La produzione video manifesta una contrazione delle durate di persistenza delle immagini e una moltiplicazione delle stesse in una stessa unità di tempo.spazio, provocando una trasformazione del modo di percepire il movimento –veloce e lento- : non più la percezione basata sull'alternanza di vuoto e di pieno, continuo e discontinuo, l'illusione di una continuità spazio-temporale prodotta dal montaggio cinematografico: sovrapposte, sparse, reiterate, frammentate, rallentate, accelerate, le immagini, privi di rapporti di grandezza prospettici, di volta in volta si organizzano secondo criteri ordinatori particolari.

In *Passage* ( 1986 ) di Bill Viola. il video originale è stato rallentato ( dai 26 minuti di riprese si è arrivati alle sei ore di proiezione ) per ottenere un effetto di ingrandimento dell'immagine che instaura un rapporto con lo spettatore di avvolgimento e immersione, come se si trovasse fisicamente a contatto con le immagini ( una festa di un compleanno di bambini) che sono proiettate sulle pareti dello stretto corridoio in cui deve situarsi, quasi un "corpo a corpo" . Il rallentamento provoca scardinamento dei convenzionali rapporti percettivi: " Quello che sullo schermo si vede non è più né immobile, né mobile, né figurativo, né astratto, ma non cessa di colare come materia organica che vi si culla perché oscilla al ritmo dei più piccoli scarti possibili entro questi quattro bordi estremi che la formano"( **Bellour** , 2003:221).

Al contrario, nei video di Nam June Paik (*Global Groove*, 1973), il ritmo dello scorrimento delle immagini sul monitor è così serrato e nello stesso tempo la composizione in uno stesso frame di più immagini simultaneamente (sia i due danzatori a figura intera che i loro piedi in primo piano) rende di astratta e musicale la sequenza, puro ritmo visivo.

#### *Pluralità e compresenze*

Tratto pertinente del linguaggio videografico è *l'immagine come composizione*, spessore costruito con immagini stratificate, sovrainpresse, incrostate, una dentro e accanto all'altra ( le finestre), come ha efficacemente analizzato Philippe Dubois (2003), ciò significa che ha la possibilità, come dispositivo, di rappresentare spazi e tempi plurimi e eterogenei, lontani dallo spazio unitario e omogeneo del cinema in cui paesaggio e figura umana sono in rapporto di scala. Sia il video monocanale che la videoinstallazione, ancor di più, hanno sperimentato un repertorio vasto di configurazioni dello spazio e del tempo, utilizzando qualsiasi superficie ( compreso i fantocci sui quali Tony Oursler riversa immagini e discorsi in modo darendere animato un mondo di oggetti inanimati ) a partire dalle pareti, soffitto pavimento di una stanza, compreso, schermi rotanti e riflettenti, frazionati sui quali si proiettano differenti immagini, azioni smembrate, come a mettere a

nudo il procedimento del montaggio. Lavorando a rinnovare le convenzioni proprie del racconto cinematografico, attraverso una produzione che sperimenta formati e contesti comunicativi differenti ( il museo, il canale televisivo, la sala cinematografica), Eija-Liisa Astila costruisce dei dispositivi che incrementano il lavoro dello spettatore nel trovare un senso e un percorso in un testo molteplice e simultaneo. **Attraverso** la sovrimpressioni, più spazi si mescolano. Lo sguardo dello spettatore è libero di seguire un proprio ordine consequenziale della storia scegliendo quale immagine guardare, o tentando la strada della visione simultanea che fa apparire la storia non come un'unità che diventa molteplice ma come una "molteplicità" che indica" una forza di trasformazione". "E' lo spettatore che costruisce la storia finale – la narrazione convenzionale viene così frantumata." (Ahtila, 1999).

Nelle installazioni recenti di Doug Aitken *New Ocean Floor* (2003), *Interiors* (2003), *New Skin* (2002) "Lo sguardo dello spettatore coglie più dettagli o più microsequenze a velocità fra loro molto diverse che formano però un'unica immagine; sono possibili infinite varianti, per esempio una stessa scena con riprese da inquadrature da punti di vista diversi può essere riproiettata mostrando tutte le angolature contemporaneamente su più schermi o monitor, oppure sfasandole temporalmente fra di loro. La rottura della cornice della superficie di videoproiezione, con effetti di "caduta" delle immagini o di eventuale slittamento fra uno schermo ed un altro, allargano ulteriormente il repertorio a disposizione dell'artista" ( Lissoni, 2004).

Il frazionamento delle superfici di proiezione, il dislocamento delle voci e l'alternanza fra la prima e la terza persona, l'indiscernibilità fra il presente ed il passato, tra ciò che sta per accadere e quello che è già accaduto, fra il reale e l'immaginario, fra dire e fare, accadere sono procedimenti ricorrenti in molte opere video e multimedia di autori contemporanei che esprimono il concetto deleuziano di un tempo cristallizzato 3.

### *Tempo dell'apparire*

La qualità di "liveness" dell'immagine elettronica, il suo carattere acustico e vibratorio la rende simile a tutto ciò che è processo. In The sound of one line scanning, Viola ( 1993) sostiene che non esiste una immagine video che sia "still image" e, a differenza del cinema che deve dare l'idea del time flow, il video è tempo presente, parallelo all'azione: lo spazio che si compone con le immagini ottiche-sonore è uno spazio che si carica di proprietà tattili. Nell'universo poetico di Bill Viola le immagini nascono, crescono, muoiono, vivono in tempo reale come gli organismi viventi e l'ambiente sonoro in cui respirano assume una tale concretezza che investe sensorialmente lo spettatore.

Il video, per Nam June Paik è la natura del mondo contemporaneo ha le qualità del flusso vitale, è non consegna alla storia dell'arte opere immutabili, ma le trasforma e le cancella. E' una macchina del tempo, capace di dialogare con ciò che è scomparso, mette in scena il meccanismo della memoria (con l'azione ricorrente della cancellazione, della velatura, dell'essere sommerso, del vuoto e della pausa in cui tutto si blocca e appare il buio, come nell'opera di Francisco Ruiz de Infante) .

Un tratto in cui si declina questa proprietà evenemenziale è la dimensione *incoativa*, ovvero mettere lo spettatore di fronte a qualcosa che appare, grazie alla capacità contemplativa: attendere l'evento, che è l'apparire stesso dell'immagine, il suo venire alla luce:

Arrivare a definire un'immagine, renderla percettivamente distinta e identificabile, nelle opere di Viola è una scoperta, vissuta dallo spettatore con suspense, un graduale prendere forma dell'oggetto che passa dall'indistinto al distinto, un predisporre in attesa " che d'un tratto qualcosa appaia allo sguardo" (come l'augure nel *templum*), anziché soddisfare la vista con l'immediata visibilità.

Rendere visibile l'invisibile –l'utopia sempre rilanciata dalle nuove tecnologie – mettere a fuoco quanto non è possibile vedere a occhio nudo: svelare un'espressione, un gesto, un'emozione, rallentando il ritmo di scorrimento delle immagini per rendere percepibili i minimi movimenti dei

volti che passano dalla gioia alla tristezza alla paura ( *The Quintet of Astonished* di Bill Viola, 2000).

Le installazioni di Studio Azzurro attualizzano questa dimensione incoativa “attendere che qualcosa appaia allo sguardo”, chiedendo allo spettatore non solo di essere complice di questo evento dello sguardo, ma di agire affinché possa essere il responsabile dell’apparire dell’immagine. In *Tavoli – perché queste mani mi toccano*, la ciotola, la fiamma, il corpo, si scuotono dallo stato di riposo in cui versavano e balzano nello spazio ogni volta che un visitatore cerca di afferrare con le sue mani oggetti e figure.

### *Le figure del racconto*

In una intervista sul cinema del 1963, Roland Barthes affermava: ” Attualmente la modernità appare troppo spesso come un modo di barare con la storia o con la psicologia. Il criterio più immediato, per la modernità, per un’opera, è di non essere <psicologica>, nel senso tradizionale del termine. Ma al tempo stesso non si sa affatto come espellere questa famosa psicologia, questa famosa affettività fra gli esseri.[ ..].In altre parole, se vogliamo riassumere qual è ora il nostro desiderio: aspettiamo dei film sintagmatici, dei film a storia, dei film <psicologici>”( Barthes, 1981:22-23).

Sembra che l’estraneità dell’immagine elettronica nei confronti della narrazione abbia indotto un analogo atteggiamento da parte degli studiosi che hanno assunto come un assioma la *a-narratività* delle opere video. Considerare le forme del narrare del video come messa in discussione della forma lunga ( narrativa) da parte della forma breve ( antinarrativa ), significherebbe fondare un oggetto teorico su una base pragmatica. Come osserva giustamente M.W\_Bruno, “La forma breve è più caotica o più ordinata rispetto alla forma lunga? O il grado di ordine e disordine di una narrazione è indipendente dalla sua durata?”( Bruno, 2004: 26)

La nostra tesi è che l’assenza di linearità narrativa (senza una fabula e un personaggio che la svolge) in un testo audiovisivo, richiede l’elaborazione di categorie capaci di prendere in carico forme compositive dalla temporalità dilatata, oppure estremamente contratte, costruite sull’ iterazione, la ciclicità, sul predominio dello spazio sul tempo, l’accumulo paratattico, l’intermittenza di un tempo frattale, la segmentazione e l’autonomia dei singoli blocchi narrativi. Se è vero che non ci sono storie che vengono raccontate in senso diegetico - aristotelico e che, come sostiene Pietro Montani (2003a), nella produzione video domina “l’arroganza dell’eidos”, si tratta innanzitutto di andare oltre l’assioma per cui si identifica narrazione con la mimesi aristotelica, oltre le contrapposizioni classiche fra pittorico ( assenza di potenziali storie) e narrativo ( tempo lineare regolato dai principi aristotelici), fra continuo - il flusso delle immagini, l’immersione nel sensoriale che le nuove tecnologie multimediali favoriscono - e discontinuo, l’articolazione della scrittura (cfr.Montani, 2003b). Non si tratta neanche di opporre alla continuità narrativa del montaggio la presentificazione assoluta dell’evento, alla dialettica io-mondo, la comunicazione intima, il cognitivo all’emotivo, l’onnipotenza della visione *della virtual camera moviment* all’unico punto di vista della visione prospettica. Si tratta di calarsi nel terreno accidentato e frastagliato delle pratiche video-cinematografiche che hanno da tempo dissolto i parametri spazio-temporali aristotelici e iniziare a cartografare le nuove forme del racconto non sequenziale, i modi in cui l’*immagine-composizione* elaborata dal video (per cui il montaggio è interno all’immagine) instaura legami con un fuori da sé. Con il mixage video il concatenamento delle immagini si realizza contemporaneamente nello stesso tempo e nello stesso spazio, per cui la relazione fra orizzontale e verticale del montaggio audiovisivo che prevede un lavorare sia diegeticamente, sulla concatenazione delle immagini che simultaneamente, sulla composizione dei vari elementi espressivi, è in un certo senso vanificata. Come ha chiaramente esposto Philippe Dubois in un saggio che si può considerare “classico”, si tratta di comprendere che “allo spazio unitario e omogeneo “ dell’inquadratura cinematografica il video sostituisce “lo spazio moltiplicabile ed eterogeneo dell’immagine come composizione”

(Dubois, 1995- 2003:176). Il che significa che quei tratti che apportano al video un difetto di attitudine narrativa - l'eccedenza incoativa e l'eccedenza eidetica, per restare nei termini introdotti dall'analisi di Pietro Montani – appartengono al dispositivo e di conseguenza al linguaggio videografico che sin dalle origini si è fatto carico della risensibilizzazione percettiva dello spettatore. La diretta, l'incrostazione di una immagine su uno sfondo che non gli appartiene naturalmente, le finestre, le sovrimpressioni (da non confondere con gli *effetti* di ascendenza cinematografica), hanno contribuito a incrinare – sia a livello fruitivo che produttivo - il regime alimentato dai due grandi apparati del cinema e della tv, organizzato per piani, inquadrature, rapporto sfondo e figura di tipo umanistico, come lo definisce Dubois, ossia del punto di vista unico del " [...]Soggetto-come sguardo che fin dal Rinascimento, regola ogni concezione della rappresentazione" (*ibidem*:177).

In fin dei conti il deficit di storie che si addebita al video è una colpa condivisa con le forme artistiche della contemporaneità per le quali interezza e integrità sono irraggiungibili. La doppia prescrizione difettiva proposta da Montani: meno immagini e meno favole ben congegnate, è il terreno – a noi sembra - su cui la produzione video lavora.

La difficoltà per lo spettatore di configurare come racconto e perciò di soddisfare il suo desiderio di storie attraverso l'opera di "risensibilizzazione del mondo" (che, si è detto, produce effetti, deterritorializzanti), è dovuta a un insieme di cause: innanzitutto l'immagine video è totalizzante in quanto non prevede "un fuori-campo" poiché contiene in *se stesso* (nella sua materia di immagine, nel suo corpo interiore stesso) la totalità dell'universo" (*ibidem*:182). Questo assorbimento del mondo in sé, di fatto lo cancella, così come, emarginando il campo e controcampo il video ha escluso la forma dialogica, propria del cinema (oltre che del dramma). L'incapacità di raccontare del video è in rapporto diretto a questa implosione di immagini frutto di riciclaggi, passaggi, prelievi che ocludono e saturano la vista, mentre la possibilità di espressione, affezione, emozione è presente ed emana laddove l'immagine riesce a stabilire un prolungamento, un oltre che è innanzitutto avvertito percettivamente.

Spesso tale funzione è affidata al registro sonoro: non è tanto e solo la musica, quanto i suoni d'ambiente capaci di avvolgere sensorialmente lo spettatore, trasportarlo nei luoghi raffigurati, per cui non si limita a guardare le immagini ma, stimolato dal suono, si lascia trasportare nell'ambiente (lo scroscio dell'acqua che, scivolando lungo le pareti rocciose, forma stalattiti e stalagmiti in *I do Not Know* di Bill Viola). L'interscambiabilità fra sonoro e visuale che molti autori praticano, sia nei video monocolore che nelle installazioni (da Cahen a Studio Azzurro, da Bill Viola a Ahtila) produce degli effetti di senso più volte sottolineati: il suono si dilata nello spazio, costruisce la terza dimensione dell'immagine, le restituisce fisicità e capacità di dialogare con l'ambiente. In tale ruolo il registro sonoro non fa da collante al continuum diegetico, ma lavora sulla sfasatura, sulla non sincronia fra i due registri, sulla sinestesia **2**.

#### *Formati e generi*

La distinzione valida per il cinema fra lungometraggio e cortometraggio, fra documentario e fiction come genere, nel video è priva di fondamento. Se apriamo a caso un catalogo in cui sono elencati i repertori video classificati per autore, si riscontra, che non ci sono durate standard, variando dai 7 secondi (*Fragments* di Shelly Silver, 1994), agli 89 minuti (*I do not know What It Is I Am Like* di Bill Viola, 1986). La produzione video che ha avuto come propria tradizione e statuto l'essere contro il sistema estetico-produttivo di cinema e tv, quindi in primo luogo contro la fiction, non si presenta regolata da formati, codificata in generi che definiscono personaggi, luoghi, intrecci e contesti ambientali, né ha creato qualcosa che potremmo definire immaginario collettivo al pari di quanto ha realizzato il cinema (imparagonabile per dimensione di apparati), se mai un "immaginario autoriale", qualcosa che sta fra l'autoritratto, il diario e il taccuino di viaggio. Il suo carattere risiede proprio nella multiformità dei formati, nella molteplicità e sovrapposizione dei piani spazio-temporali, nel suo essere difforme rispetto alla linearità narrativa del cinema classico, anche perché, come ha osservato Jean-Paul Fargier, la natura del video è di essere una immagine di secondo grado: non un

Commento [V1]:



guardare il mondo come il cinema, ma un riguardarlo già in immagine: "Le immagini sono per il Video, ciò che il mondo è per il Cinema: l'oggetto di tutti i suoi desideri. Il Video non è per la realtà un modo *di essere presente*, ma mille *modi* per le immagini di essere altrove. Un tessuto di modi, ecco la sua Sostanza. [...] la Fiction come soggetto diventa allora, ai suoi occhi, il soggetto dei soggetti." (Fargier, 1989:96-7). Da ciò ne discende la vocazione autoriflessiva **3** propria della produzione videografica che assume attitudini parodiche, più che citazioniste, nei confronti della televisione prima, negli anni Ottanta e del cinema dopo, negli anni Novanta. I due formati che verisimilmente emergono come distintivi nel repertorio videografico, il clip e la serie, entrambi sono generati all'interno dell'estetica televisiva: lo spot pubblicitario e la soap opera, che vengono radicalmente sabotati una volta ripresi dal video. Connesso a ogni operazione parodica è infatti l'intento di sfigurare, cambiare di senso, snaturare la fonte: pensiamo ai cosiddetti *scratch video* dei Gorilla Tapes, a *Telephones* (Christian Marclay, 1995) composto con sequenze estratte da film sulla base di una affinità tematica ( tutte le scene dove compare un personaggio che sta parlando al telefono...), ma anche alle defigurazioni apportate manipolando il testo originale con rallentamenti, desincronizzazione, disturbi sonori, cancellazioni. Entrambi i formati sono riconoscibili per la loro fragile modellizzazione narrativa, il *clip* a causa della temporalità ridotta che favorisce l'attitudine "caleidoscopio" e la *serie* perché funziona per aggiunzioni di blocchi aperti all'infinito.

*Video 50* ( Robert Wilson, 1978) è un video composto di cento frammenti di trenta secondi l'uno, senza parole e senza musica, solo suoni naturali che adotta e rovescia nel contempo la formula del clip con il principio dell'iterazione, con l'ironia e l'impenetrabilità delle azioni quotidiane, il precipitare all'improvviso nel surreale di una situazione apparentemente banale. Sono "forme brevi estremamente costruite", non frammenti estratti da un intero.

*Cinico TV* di Cipri e Maresco è la esplosione di una serialità infinita che prevede l'aggiunzione di un episodio a un altro. Dispositivo costruttivo dominante della serie che compone il programma è il rapporto inquisitorio, coercitivo, autoritario che si stabilisce fra un fuori campo e ciò che passa sullo schermo, innescando una forte interazione fra il personaggio in scena e l'altro, la voce off, deus ex machina che muove e dispone il gioco.

Il sabotaggio attraverso l'imitazione parodica è espressione di una radicale allergia del video nei confronti dei formati convenzionali e dei generi di cinema e tv, motivata da molteplici fattori fra cui, rilevante, il trattamento del tempo che, nelle opere video – generalizzando – cancella lo scarto fra tempo del discorso e tempo della storia e sposta la materia audiovisuale in un senza tempo che è dello spazio mentale.

In un *road video* come *Double Blind* (1992) di Sophie Calle e Gregory Shepard, la telecamera è utilizzata per tenere il diario di un viaggio - da New York a Las Vegas - compiuto realmente dai due autori-amanti e protagonisti con l'obiettivo di girare un film. Ma, piuttosto che all'esterno, - New York, Boston, Washington, Chicago, New Orleans, Los Angeles, San Francisco - anziché lasciarsi sedurre dai paesaggi sconfinati fra East e West come in molti road-movie classici, la telecamera di Sophie Calle è puntata verso se stessa, si presta a indagare una dimensione mentale. In questa situazione la telecamera permette la comunicazione con se stessi in quanto istituisce la dinamica dello sdoppiamento sé-altro, essendo interdetto il dialogo effettivo con il compagno di viaggio : produce un ininterrotto "stream of consciousness". Apparentemente tutto è concreto e reale: c'è una storia, un percorso spazio-temporale, una destinazione, un conflitto e il suo scioglimento. In realtà tutto è rovesciato, a partire dai ruoli (maschile e femminile), dal topos del viaggio che, da espressione di libertà dell'individuo che cerca nuovi valori fuori dallo spazio-tempo quotidiano, si trasforma in una situazione claustrofobica all'interno di un'automobile con le due telecamere in mano ai due protagonisti che, anziché guardare fuori, inquadrano ciascuno se stesso.

### *Esperienze*

Un tratto che appartiene all'estetica dell'immagine elettronica e, più in generale, all'estetica contemporanea, è quello dell'*oralità*, tratto che segna un'ulteriore distanza rispetto ai parametri narrativi classici. Oralità significa il prevalere del sensoriale sul discontinuo, sentire il mondo

secondo schemi percettivi e costruttivi prelogici e il predominio del soggetto dell'enunciazione che coincide con la voce dell'autore. Il mondo dell'oralità è un mondo governato dal principio del disordine, inteso nell'accezione di polisemanticità delle parole, ambiguità degli enunciati, bisogno di interrogarsi su questioni apparentemente infantili. Come il romanzo parla da un luogo di "isolamento" e esprime "il profondo disorientamento del vivente", il racconto orale ha una sua ragion d'essere pragmatica: raffigura e ritrae un soggetto che addestra se stesso a conoscere il mondo ( attraverso la finzione del viaggio iniziatico in *Los Lobos* (Francisco Ruiz de Infante, 1995). Ecco perché percepire il tempo, anziché incapsularlo in forme che lo contengono e lo ordinano secondo griglie e raccordi, è stato il manifesto di poetica dell'arte video che configura una narrazione che non trova compimento perché offre un flusso di immagini in parallelo al flusso dell'esperienza. In tal senso il video delle origini aborrisce la finzione, il set, le sceneggiature, l'attore, la recitazione, la scenografia, tutto l'apparato di convenzioni della messa in scena cinematografica, al posto loro presentava situazioni esemplari, gesti al limite, come le performance di body art di Acconci, Abramovic-Ulaj, Campus e tanti altri artisti per i quali la conoscenza passa attraverso il corpo, la sfera sensoriale e percettiva. Comporre un'opera per Bill Viola comportava, infatti, iniziare un viaggio di conoscenza ed esplorazione di sé nel mondo, un viaggio reale e mentale insieme in cui l'autore e lo spettatore vengono entrambi trasformati ( come in un rito).

Le opere di Studio Azzurro, attualizzano la dimensione incoativa, di cominciamiento: "attendere che qualcosa appaia allo sguardo" ovvero sono costruite per mettere lo spettatore in condizione di poter partecipare ad essere testimone dell'immagine come evento, dramma racconto.

In *Correva come un lungo segno bianco* (1986) il flusso delle immagini si blocca per focalizzarne una in particolare, come a voler enfatizzare il percorso dell'attenzione dello spettatore colpito da un particolare che emerge con tutta la sua flagranza e sensualità.

In *Tavoli – perché queste mani mi toccano*, la ciotola, la fiamma, il corpo si scuotono dallo stato di riposo in cui versavano e balzano nello spazio ogni volta che un visitatore cerca di afferrare con le sue mani oggetti e figure, rompendo il tabù secondo cui l'opera d'arte va guardata a rispettosa distanza e privilegiando, al contrario la dimensione ludica, magica e sensoriale

### *Spazi/mentali*

La preconditione, per gli artisti che nei primi anni Settanta hanno sperimentato il dispositivo elettronico, era quello di non creare un mondo che avesse l'illusione della realtà, proponendosi bensì di educare e addestrare lo spettatore a guardare il mondo sotto altre coordinate: uno spazio-tempo non euclideo; un ordine non più prospettico, dei ritmi di scorrimento estremamente veloci o estremamente lenti, uno spazio senza confini, fluido e in movimento come la ricorrente rappresentazione dell'acqua, topos dell'immagine elettronica, per cui la diegesi consiste nel processo stesso del divenire.

Nel *Cremaster's Cycle* di Matthew Barney ( girato in digitale, riversato in pellicola e distribuito in video in dieci copie firmate e numerate), colossale composto da cinque parti della durata complessiva di 6 h e 38 min, l'idea dell'opera sta prima di tutto nell'individuazione delle *locations* e non nell'elaborazione di una storia. L' unica struttura ordinatrice dell' intero ciclo, all'origine è stata un' ideale linea da Ovest (Boise, nello stato dell' Idaho luogo d'infanzia di Barney) ad Est (Budapest, luogo di nascita di Houdini, alter-ego di Barney) che congiungesse i luoghi. Lo stadio di Boise, l' opera di Budapest, Il Guggenheim Museum e il Chrysler Building , l'isola di Man e le Montagne rocciose canadesi sono tutte " contained forms", nel duplice significato di *contenitori* del singolo episodio, ma anche di *contenute* all' interno di quella linea immaginaria da ovest ad est 4.

Nei video di Ahtila gli spazi sono multipli e simultanei, claustrofobici e costrittivi come le situazioni affettive e il vissuto dei protagonisti delle storie che racconta. Il modo in cui sono rappresentati si fa carico della loro dimensione emotiva, stabilendo un rapporto fra spazio fisico e spazio mentale: l'avvolgimento dei performer nelle tenebre è espressione metaforica di un desiderio di regressione al grembo materno, all'essere non nato, sensazione che investe lo spettatore sia con il registro sonoro ( il rimestio dell'acqua che sommerge le tre donne di *Gray*) che con quello visivo (l'inondare lo



schermo di nero):entrambi i registri sono tesi a produrre l'implosione in una dimensione interiore. Quelli raffigurati da Ahtila sono .spazi privi di continuità fra interno/esterno, mentale e fisico, .alternano dentro e fuori, spazi chiusi e domestici e aperti e naturali (pianure, deserti, mare, prateria ), paesaggi desolati e mondo industrializzato.

Lo spazio elaborato dall'immagine elettronica è il luogo del "possibile. dove il soggetto-attore non ha più un ruolo di agente ordinatore di eventi in un tempo-spazio: il suo trattamento è analogo a quello degli oggetti, rotto l' equilibrio fra sfondo e figura, come fra soggetto e ambiente Le relazioni spaziali sono disintegrate per lasciar posto a trattamenti astratti e/o metaforici, non convenzionali. Il video rappresenta un mondo in cui il soggetto perde sempre più consistenza fisica per attestarsi come presenza in voce, traccia sonora in un mondo completamente deformato, diventato magma cromatico: presenze prive di corpo, fatte di solo voce, personaggi in absentia richiamati dai discorsi liberi diretti, oppure voci che non sono personaggi ma che stanno per un nome collettivo: il maschile e il femminile. Ciò significa che in gran parte delle opere video non compaiono personaggi e neanche persone connotate in cui azione e pensiero si integrano. La figura umana, equiparata nella sua avvenuta parcellizzazione agli oggetti, è fatta a pezzi ( non è la frammentazione di matrice concettuale dove la scomposizione geometrica dell'unità dell'organismo mira a dilatarne e misurarne la potenza in rapporto allo spazio e a deformarne la figura in rapporto a una riguadagnata dimensione plastica).

Laddove compaiono ruoli individuati, come in *Me/WE* di Eija Ahtila, questi si confondono e si sovrappongono, non essendo definiti i confini fra l'io e l'altro io ( il padre parla attraverso la figlia e viceversa la figlia è parlata dal padre), sia perché l'attore si indirizza direttamente allo spettatore provocando una rottura all'interno della narrazione.

Il dispositivo elettronico ha favorito il raccontarsi come **flusso di coscienza**, con apparente assenza di nessi di ricordo logici. In *Okay* (Ahtila, 1993) la multistratificazione visiva e sonora del testo è in funzione di un andirivieni fra passato, futuro e presente secondo il flusso emozionale della coscienza che confonde il prima e il dopo, mentre reale e mentale, onirico e fantastico si rovesciano l'uno nell'altro. Nelle opere audiovisuali di Ahtila ciò che viene raccontato è il movimento della coscienza nella sua lotta contro il dimenticare; è il racconto di questa gara che è in corsa e che non prevede un finale segreto da scoprire, ma soltanto il rivelarsi dell'essere in un movimento di produzione e di distruzione di senso.

Il mentale restituito dalle opere video significa che l'autore dà voce ai propri pensieri senza che ci sia una presenza fisica del soggetto o dei soggetti enunciatori Sono discorsi liberi diretti, essendo, improprio assimilarli al la forma monologo, dal momento che non c'è unità fra autore, personaggio e mondo. Nei video di Ruiz De Infante, le immagini-ricordo e le immagini-sogno costituiscono il tutto omogeneo dell'opera, non uno scarto di una storia che può essere raccontata solo al passato e che irrompe nel presente dialogico dei personaggi e, degno di rilievo il fatto che non ci siano personaggi che parlano distinguendosi dalle voci fuori campo. Il fuori campo delle voci è assoluto, perché l'essenza della memoria è la voce" che parla, si parla o mormora e riferisce quel che è accaduto" la presenza di voci senza corpo (cfr.Deleuze,1985 :64). Perché non è possibile distinguere on e off, interno e esterno, figura e sfondo né flashback che trasporta con sé la memoria. Si ha l'impressione che l'autore voglia dirci che il mondo vero è quello che sta nelle voci, non in ciò che si vede; le immagini che scorrono sul monitor non portano una necessità di concatenazione narrativa, esse hanno il compito di dirottare lo spettatore dandogli l'impressione che ciò che vede è la superficie del mistero.

### *il mettersi in immagine*

Il video, sin dalle origini si è prestato a diventare il medium della comunicazione intima e privata, come una lettera o una pagina di diario, in cui la barriera fra soggetto e oggetto, propria del cinema,

è oltrepassata dal rivolgersi direttamente allo spettatore o a se stesso, spettatore della propria performance (la funzione autoriflessiva), trasgredendo con la frontalità dello sguardo in macchina e l'uso della prima persona e del discorso libero diretto, le regole della rappresentazione. Nei video di body art l'artista è nel contempo il performer che realizza l'enunciato: l'opera sono io: in nessun altro periodo della storia dell'arte l'artista-produttore dell'opera è stato anche colui che si rappresenta all'interno dell'opera, tranne nel genere specifico dell'autoritratto. Dal momento che in molti video oggetto dell'enunciazione e autore coincidono, ci chiediamo se ci siano analogie fra le opere video in cui l'artista si mette in immagine e il genere <autoritratto> e <autobiografia><sup>5</sup>. In effetti non si ritrova in esse il tracciato biografico vero e proprio, il senso di un tempo dinamico e lineare entro cui si svolge la narrazione, come anche i balzi temporali fra il passato in cui si situano i fatti narrati e il presente di colui che scrive. Il ritratto in video accentua i tratti dell'estemporaneità, della flagranza dell'evento che accade davanti alla telecamera e di cui la telecamera costituisce il principale dispositivo di messa in forma: agisco perché c'è un occhio che mi interroga e mi scruta, che trasporta e trasforma la mia persona quotidiana, il mio corpo, la mia voce, i processi del pensiero. L'immagine video è adatta a rendere l'instabilità in modo naturale, a creare lo scenario di un teatro dell'esperienza e del vissuto dove centrale è l'iscrizione del corpo nel processo elettronico del suono e dell'immagine, al limite fra la verità apparecchiata per la messa in scena e quella direttamente registrata dalla telecamera.

Nei video di Bill Viola, fino a *Deserts* (1994), l'artista è sempre presente, mentre scrive, mangia, riempie un bicchiere d'acqua guarda la tv, dorme, gesti comuni che danno uno spessore di intimità e nello stesso tempo rivelano, senza enfasi concettuale ma con valore poetico, la coincidenza fra autore, produttore e performer, imprimono la firma e il marchio d'autore all'opera.

Anche la storia collettiva, la riflessione sul ruolo dell'artista e sulla funzione dell'arte, la critica agli apparati del potere, in molte opere video assumono una valenza "intimista", sono filtrati e velati, distanziati dall'ironia, dal ricordo, dalla dimensione spettatoriale: guardare il mondo anziché agire e prendere parte agli eventi. In *Canon: Taking to the Street* (Birnbaum, 1990) poesia e rivoluzione sono pari aspirazioni. Sul monitor sfilano uno dietro l'altro, volti di giovani donne inquadrati di profilo e isolati dalla camera all'interno di un gruppo di manifestanti il cui volto è indistinto, impiastricciati di colore blu-violetto, coperti da scritte, privi di individualità. L'unico vero personaggio nei video della Birnbaum è colei che guarda, l'artista che attribuisce alla scena del mondo spazio di rappresentazione a seconda del prevalere o del ritrarsi del suo io, che non sopporta di mettersi da parte per timore di annullarsi.

Nel saggio *Autoportraits* (1988), Raymond Bellour analizza questi generi incerti collegando letteratura cinema e video e sostiene che il video ha realizzato il sogno della caméra-stylo capace di registrare un mondo immaginario, le confessioni intime, le rivelazioni e i messaggi psicoanalitici: "L'idée vague mais forte, qui ressort est l'intime, le personell, le privé <écriture du Je au cinéma>". In sintesi, il carattere che l'autobiografia ha assunto nel video è non raccontare ma mostrare, è parlare del processo di creazione artistica, e soprattutto assimilare l'immagine alla scrittura, trattare lo schermo come una pagina (Godard). Il video è una nuova forma d'accesso alla ricerca di sé, ma, come si è detto, fuori dalle coordinate di una narrazione diacronica.

### **Per andare avanti**

La vocazione didascalica di questo mio contributo è provocata dalla consapevolezza che voler ignorare la storia e le pratiche del video equivale a minacciare la sua identità, a cancellarla favorendo così non solo una egemonizzazione dei media più forti e potenti (cosa che avviene

comunque), ma, più pericolosamente, una cancellazione di memoria storico-artistica che impoverisce il mondo dell'arte e la famiglia audiovisuale, favorendo le strategie di omologazione a discapito della molteplicità delle forme espressive.

Il problema dell'identità del video, oggi minacciata più che nel passato, non è solo mancanza di familiarità con metodologie di lavoro interdisciplinare: è un ignorare per scrivere una storia – in un momento di forte crisi e trasformazione nel sistema dei media audiovisuali - dalla parte del vincitore-dominatore.

I temi del tempo e del racconto sono come, dire, consustanziali alla identità della pratica video in quanto sono stati i principali avamposti sbaragliati dai pionieri negli anni Settanta (da Paik a Nauman, a Grifi-Sarchielli con *Anna* (1970) in Italia), non solo del video, ma anche del cinema sperimentale, come si è accennato e come in più occasioni si è evidenziato 4. Ciononostante, i contributi teorici su questi temi specifici sono asistematici, perché in questi anni il lavoro è stato indirizzato in prima istanza a cartografare e repertoriare, descrivere e tentare di identificare i tratti di un territorio mobile, debordante e che si riconfigura di continuo. Fuor di metafora, gli autori sono senza dimora fissa, fra video che è arte visiva, arte visiva che è video, fra cinema che è video e arte visiva insieme... marcando le interferenze o aggiornandosi sui multiformati.. Ciò vuol dire che da quando la pratica video è emersa sulla scena dell'arte contemporanea, ha svolto il ruolo di testa di ponte capace di assumere su di sé, più di altre espressioni artistiche, le contraddizioni e le trasformazioni linguistiche e di ordine estetico in corso: una sorta di osservatorio che permette di leggere con un buon anticipo quanto si agita nel mondo dell'arte. Le questioni che le tecnologie digitali oggi portano all'attenzione (il privilegio del fluido sul discreto, la multitemporalità-spazialità, la perdita della distanza fra soggetto e mondo, il recupero della funzione culturale, il privilegio dei fattori percettivi rispetto a quelli puramente ottici), sono tratti che nelle pratiche e nelle opere che hanno sperimentato tecnologie elettroniche sono state individuate, descritte e ragionate da tempo. Ma il contributo analitico-sperimentale che in questi anni è stato **elaborato** non sembra in grado di produrre confronti, scambi, alimentare le ricerche **in** altri campi disciplinari, in modo da avanzare nella riflessione e nella consapevolezza delle problematiche. Partendo dalla constatazione che gli studi teorici per quanto riguarda il rapporto fra immagine elettronica, temporalità e racconto, sono poveri, è pur vero che, come sostiene Pietro Montani (2003: 192 e segg.), la sperimentazione elettronica ha lavorato a rigenerare le forme del racconto, nel senso non solo "di risensibilizzare il mondo", ma di raccogliere questa riestetizzazione in storie" (*ibidem*), ovvero ha dato un contributo specifico a ridefinire il rapporto fra "immaginazione, narrazione e tempo" (anche se in direzione accentuatamente pittorica, secondo lo studioso). Il che vuol dire che nel momento in cui il problema di "c'è altro da raccontare?", si pone, in un campo disciplinare contiguo al video, come il cinema, la prospettiva sia analitica che produttiva della sperimentazione elettronica, diventa un passaggio **obbligato**.

## Testi citati

Ahtila, Eija-Liisa, in J.C. Masséra, "Intimité, verdure et blancheur éclatante" *Représentation du vivre en famille dans le travaux vidéo d'Eijia Liisa Ahtila*, *Parachute*, 1999, pp 33-39.

AAVV *Le arti del video* (a cura di Simonetta Cargioli), edizioni ETS, Pisa, 2004

Bellour, Raymond, "La doppia elica", in (a cura di V. Valentini), *Le storie del video*, Bulzoni, Roma, 2003 (Parigi, 1990), pp.195-229

Bellour, Raymond, "Di un altro cinema", in (a cura di V. Valentini), *Le storie del video*, op.cit., pp.299-319 (Parigi, 1999).

Roland Barthes, "Semiologia e cinema", in *La grana della voce*, Einaudi, Torino, 1981

Raymond Bellour, « Autoportraits », in *L'Entre-Images Photo.Cinema.Vidéo*, E.I.A La Différence, Paris, 1990 pp. 271-339

M.W.Bruno, "I film e la polvere di Cantor", *Close -UP* n.15, 2004: 26

Cacciari, Massimo, *Le icone della legge*, Adelphi, Milano, 1985

Gilles Deleuze, *Image Temps*, Les Edition de Minuit, Paris, 1985.

Philippe Dubois, "Video e scrittura elettronica. La questione estetica", in V. Valentini ( a cura di ) *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

Jean-Paul Fargier, "Gli Inseparabili", in ( a cura di V.Valentini), *Intervalli,tra film, cinema, televisione*, Sellerio, Palermo 19898 ora in *Le storie del video*,op. cit.

Krauss, Rosalind," Il video e l'estetica del narcisismo", in ( a cura di V. Valentini), *Le storie del video*, op.cit.,pp.245-259( New York,1978).

Lissoni, Andrea,*Forme di resistenza. Il video e la lotta per il mantenimento della sua identità*, inedito.2004.

Maragliano, Giorgio," Interesse per il corpo. Video, arte minimal e illusionismo", in *Le storie del video*, op.cit. ,pp.231-245.

Montani, Pietro," Video e racconto", in ( a cura di V. Valentini), *Le storie del video*,op.cit., pp.183-195.

Montani, Pietro, "Duplicità dell'immagine, discontinuità, interattività" in *Close-up Storie della visione*,. Anno 7 n.14, settembre 2003, pp.6-14.

Paolo Rosa, Il suono come componente del disequilibrio percettivo, in ( a cura di V. Valentini) *Le Pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2003.

Staronbinski, Jean, *L'occhio vivente*, Einaudi ,Torino, 1970

Valentini, Valentini (a cura di), catalogo della IX Rassegna Internazionale di Taormina Arte Video d'Autore, Gangemi Editore, Roma, 1994

Viola, Bill, "The sound of one line scanning", in *Bill Viola vedere con la mente e con il cuore*, ( a cura di V. Valentini), Gangemi, Roma,1993

"Bill Viola interviewed by John Hanhardt", in AA.VV, *Bill Viola:Going Forth by Day*, The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, 2002, p. 95.

#### Note

1°A proposito degli sviluppi attuali del cinema si vedano i due saggi di R. Bellour, " Di un altro cinema ", in ( a cura di V. Valentini), *Le storie del video*,op.cit., e il testo della conferenza tenuta a Roma ( Università La Sapienza), il 26 marzo 2004, *Le cinéma, seul/ Multiples "cinémas"* in cui discute la questione del cosiddetto "cinema espositivo" ( cfr, Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée* Cahiers du cinéma, 2002), ovvero la tendenza sia dei registi di cinema come Akerman, Kiarostami, Marker a esporre nei musei delle installazioni, che degli artisti visivi a utilizzare il film e il cinema come materia espressiva, facendolo esplodere nello spazio su più schermi.

2 Ho trattato in vari testi già pubblicati tematiche che qui riprendo da un particolare e specifico punto di vista: cfr., sul problema della narrazione nel video, Valentini,Valentina, "La narrazione astratta e atonale del video", in *Filmcritica*, n. 435, 1993;:cfr., " Il clamore e la voce", in *Le storie del video*, op. cit.,pp. 113-127 a proposito del ruolo del video nel contesto artistico contemporaneo. "Zenstvenost Videa (Il femminile del video)", in *Maska*, nn. 5-6 (64-65), Ljubljana,2000; nel saggio sul lavoro videografico di Francisco Ruiz de Infante,"Inventare la storia liquida e l'età delle acque. Intorno alla poetica e alle opere di Francisco Ruiz De Infante", in *Dirottamenti* catalogo della I edizione della rassegna Dirottamenti (saggio e cura del volume), Progetto Giovani, Comune di Milano, maggio, 1996;

“La figura umana nel paesaggio elettronico”, ora in *Le storie del video*, op. cit.. Il presente contributo riprende il saggio di Pietro Montani, “Video e racconto”, in *Le storie del video*, op.cit. e, dello stesso autore, tiene presente, “Duplicità dell’immagine, discontinuità, interattività”, in *Close-up*, n.14,2003,pp.6-14.

3.Stan Douglas parla di polifonia temporale in relazione alle sue installazioni divise su più schermi, e più specificatamente a proposito de ‘l’uomo della sabbia, afferma:’ “ ho sempre cercato di raggiungere la possibilità di essere capace di produrre simultaneamente voci distinte in maniera contemporanea, ma non solamente per avere un’idea singola di un’identità statica, ma per poter far sì che dal di fuori si fosse capaci di cogliere simultaneamente o di pensare a ciò che è ‘l’altro’; in questo senso la polifonia è una tecnica per fare ciò, e questo è il senso dell’uomo della sabbia, puoi vedere due momenti temporali allo stesso tempo e hai la speranza di essere capace di pensare questi momenti allo stesso tempo come uno è capace di guardare al presente e di capire come il passato è stato vissuto da colui che lo esperito.”

4 . Cfr per il rapporto fra cinema e video, Sandra Lischi, *Visioni elettroniche. L’oltre del cinema e l’arte del video*, Scuola Nazionale di Cinema, Roma 2001 F. Beau,P. Dubois,G. Leblanc ( a cura di), *Cinéma et dernières technologies*, INA, Paris-De Boeck Università, Bruxelles, 1998

4 Cfr. *Tavoli- perché queste mani mi toccano?* Studio Azzurro,1995 , in Rosa (2003: 250).

5. Un’autoriflessività di natura lirica è espressa da Bill Viola nei suoi video dove il tema di come si forma l’immagine è declinato attraverso la creazione di immagini poetiche. Nei film e video di Eija-Liisa Ahtila, metatestualità, lirismo e funzione metaforica si sovrappongono: le lenzuola stese in *Today* ( 1997 ) diventano schermi vuoti la cui funzione è di far da contrasto al nero della notte e nello stesso tempo sottrarre l’immagine, fare pulizia per far sì che dal bianco assoluto emerga la dimensione del soggetto protagonista. In questo video il suono esprime la figura ellittica del ricordo: il rombo di un aereo che decolla aumenta di intensità man mano che si alza in volo e investe in PP tutto lo schermo come l’automobile ha presumibilmente investito il personaggio assente ( padre e nonno).

6. Le tematiche presenti e portate avanti in *Cremaster’s Cycle* sono di tipo medico-sessuali ,corpo-protesi,androgenia e partogenesi maschile, l’ossessione per gli eroi dello sport, sorta di mitologia americana e contemporanea come Jim Otto centrale degli Oakland Raiders leggendario per la capacità di giocare nonostante i gravi infortuni. Altra figura mitizzata è Aimee Mullins, campionessa delle para-Olimpiadi, dalle gambe amputate dal polpaccio in giù, simbolo dell’America vincente ad ogni costo.

7.Per Starobinski guida.nell’autobiografia si ritrova la situazione del teatro perché l’enunciazione presuppone un parlante e un ascoltatore, il tempo presente del discorso. Pur essendo senza regole, l’autobiografia presuppone il realizzarsi di talune condizioni di possibilità: l’importanza dell’esperienza personale, l’opportunità di farne il resoconto autentico e veridico all’altro”.

---

