

La condizione postmediale del video

Valentina Valentini

Riguardando a distanza di almeno trent'anni la breve storia del video, ci sorprende la forza di rottura che il nuovo medium ha catalizzato e espresso, in quanto ha incarnato e rappresentato le istanze estetiche più radicali dell'arte in un momento storico denso di sconvolgimenti sociali e culturali. Assorbito da un lato dalle arti visive, dall'altro dal cinema (anche come *cinema espositivo*), il territorio ibrido del video sembrerebbe evaporato insieme alla sua storia, proprio a partire dalla rivoluzione delle tecnologie digitali e multimediali che hanno modificato lo statuto dell'immagine in movimento, abbattendo steccati e unificando procedimenti e metodi di produzione dell'immagine, tanto che nel secolo XXI diventa poco pertinente distinguere le opere in base ai supporti impiegati.

La rivoluzione digitale porta i media a sovrapporsi e integrarsi» scrive Francesco Casetti «Il risultato è che i media non si identificano più con un supporto o con una tecnologia propria, così come non si identificano più con una serie di prodotti costruiti in accordo con questa tecnologia [...]. I media sono rimasti senza un proprio medium¹.

In era digitale, il web ha sostituito i media tradizionali (tv, radio, cinema), trasmette dal computer come dal cellulare, su diversi supporti, mobili, non più fissi nello spazio domestico.

Anche il cinema è divenuto un segmento integrato (seppure ancora determinante, a livello socio-discorsivo) di un articolato sistema transmediale, che per così dire ne ha fatto “deflagrare” il dispositivo – espandendolo (e ri-mediandolo) su piattaforme e spazi socio-linguistici differenti.²

¹ F. Casetti, *I media nella condizione postmediale*, in *Alla fine delle cose*, a cura di D. Guastini, A. Campo, D. Cecchi, Usher Arte, Firenze 2011, p. 162 .

² Cfr. F. Zecca, *La relazione fra i media nell'epoca della convergenza*, in “Fata Morgana”,

Questa condizione di incroci intermediali non è estranea al video, la cui pratica si contraddistingue per il mixage di immagini sonore, le proiezioni multischermo, la mescolanza di generi, la diretta, le temporalità plurime, l'interazione con lo spettatore. Rosalind Krauss in *A Voyage on the North Sea* ... sostiene proprio questa tesi, ovvero che il video abbia incarnato la fine della specificità mediale propria del moderno perché non ha unità formale, essendo l' "eterogeneità" la sua essenza³. Riprendiamo le argomentazioni di Rosalind Krauss e Frederic Jameson, elaborate a distanza di tempo l'una dall'altra, sia perché rimaste estranee al dibattito sul video, sia perché il loro pensare il video da una zona estranea alle pratiche videografiche, magnifica la sua intrattabilità di medium rispetto alle altre arti⁴.

Ma per Rosalind Krauss (come per Fredric Jameson) video e televisione appartengono alla stessa famiglia, nel senso che il video sta al cinema sperimentale come la televisione commerciale sta al cinema hollywoodiano⁵. Anche per Jean-Paul Fargier, come per Philippe Dubois, pur ponendosi il video in conflitto con la televisione, nell'ambizioso desiderio di trasformarla in "televisione intelligente", non è anti-televisione «mais comme la forme même d'un pensée de la television: la vidéo devient le matériau formel et intellectuel dans lequel se coule la réflexion sur/de/avec la télévision, ou mieux encore: qui la génère, qui l'invente, qui lui donne corps et idées»⁶.

Confermata questa relazione, proviamo a tratteggiare i tratti per cui – secondo la tesi sostenuta sia da Krauss che da Jameson - video e televisione rappresentino i media della cultura postmoderna, ovvero la fine della specificità mediale.

In un saggio in cui delinea l'estetica videografica, John Margulies

n° 26 (2015), pp.203-216.

³ R. Krauss *L'arte nell'era postmediale*, tr. it., Postmedia Books Milano 2005, p. 30. «Per quanto ne sappia soltanto Serra si rese subito conto che il video era in effetti televisione, un mezzo diffuso via onde radio che frantuma la continuità spaziale tra ricezione e siti remoti di trasmissione. Il suo *Television Delivers People* (1973), un messaggio mostrato in un movimento lento e continuo, e *Prisoner's Dilemma* (1974) sperimentavano questo aspetto », p.32.

⁴ Cfr. il saggio di C.G. Saba, *Per un supplemento di indagine: la forza deterritorializzante del video* in, *Medium senza Medium. Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, a cura di V. Valentini e C.G. Saba, Bulzoni, Roma 2015, che ricostruisce in modo puntuale un percorso fra le teorie che si sono interrogate sul video.

⁵ F. Jameson, *Postmodernismo Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, tr. it., Fazi editore, Roma 2007. Cfr. anche S. Weber, *Television, Set and Screen*, in *Mass Mediauras: Form, Technics, Media*, in Id., Stanford University Press, Pasadena 1996.

⁶ P. Dubois, *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Yellow Now, Crisnée 2011, p.108.

sostiene che televisione e video abbiano spostato il processo percettivo dall'ottico all'aptico e contribuito a rafforzare la tendenza al relativismo del giudizio critico: la televisione ha reso indistinti i confini fra territorio artistico e extrartistico perché ha la possibilità di portare l'arte nello spazio domestico⁷ e di trasformarla da oggetto a flusso, ovvero di contribuire alla sua smaterializzazione.

Il dispositivo costruttivo del *loop*, la circolarità è un altro tratto di questa estetica: così come dentro e fuori sono la stessa superficie, anche il tempo è senza principio e fine, e lo spazio, diventato flessibile, si concentra e distende insieme al tempo, un tempo circolare che si ritrova nei *video games*, nella *computer-graphic*, nei supermarket, che è quello della rete, del *cell conduit*, il misterioso alimentatore elettrico nascosto nei sotterranei degli edifici⁸. La spirale di Moebius diventa l'icona dell'estetica modellizzata dalla televisione. E infatti il *loop* funziona come dispositivo costruttivo in molte opere: «The idea of a *loop* which repeats what you heard five seconds ago. So it was inside your short-term memory, giving you a kind of extended present time»⁹. È il dispositivo elettronico che reinventa il medium audiovisuale attraverso la diretta, che permette di percepire il presente in movimento, proprietà narcotizzata dalla televisione istituzionale, sia pubblica che privata. Nel testo pubblicato per *The New Television*, dal titolo «Time! Time! Time! The context of Immediacy», Douglas Davis, artista che unisce alla sperimentazione videografica una puntuale riflessione, enfatizza la dimensione della *liveness* del video contrapponendola al cinema: «What is immediacy? What do we mean when we say the television is “live”?». Confrontato allo spettacolo differito di un film, che resta a tutti gli effetti

⁷ John Margolies scrive: «One advantage for television artists is that their audience does not look upon television as 'art'. Art at the content level is something set apart from life; it is something that one goes to see at a museum or theater. That insidious little box with its super-real image, on the other hand, is accepted into the home situation. It is just there, part of a person's life. It has none of the pretension associated with the art experience». J. S. Margolies, *TV-THE NEXT MEDIUM 'It's the new everything,' says Andy Warhol*, in "Art in America Magazine", 1969, p.16

⁸ Su questo argomento Aldo Tambellini, pioniere nel campo della sperimentazione dei dispositivi tecnologici scrive: «Per me era naturale vedere il futuro in forme sospese di cerchi o spirali. Non ci saranno, un alto, un basso, o una gravità. Ho chiamato questo lavoro BLACK SPIRAL, esposto presso la Howard Wise Gallery di New York nel 1969, coincidente con la mostra 'TV as a Creative Medium', la prima mostra di televisione in una galleria» (A. Tambellini, *A Syracuse Rebel in New York*, www.lesintrigues.com/%5Cessays%5Cpatterson%20Clayton-A%20SYRACUSE%20REBEL%20IN%20NEW%20YORK.doc).

⁹ D. Graham, *Dan Graham, Video Architecture-Television. Writings on Video and Video Works 1970-1978*, a cura di B. H.D. Buchloch, The Press of the Nova Scotia College of Art & Design and New York University Press, 1979, p. 108.

l'organizzazione di una realtà precostruita da uno script e preparata per un set, «video is an instant, continuous recording tool» scrive Davis¹⁰. E John Margulies, acutamente osserva che sperimentando il dispositivo elettronico gli artisti si sono resi conto dell'impossibilità di localizzare il tempo presente in sé¹¹. Infatti, diversamente dall'arte modernista che mostrava il presente come immediatezza fenomenologica, mera presenza privata dalla memoria, la sperimentazione videografica (accelerazione, ritardo, loop) ha insistito nella consapevolezza dell'illusione dell'istante.

Nel saggio *Casual Imagination* Judith Barry, mette in rilievo la trasformazione delle immagini da simboliche-cognitive a immagini -oggetto. Per l'artista il cinema è vicino alla fotografia e alla pittura, parla del passato; la televisione è vicina alla tecnologia del computer e parla del presente, qualcosa che annulla la differenza tra pensiero e azione, immaginazione ed esperienza¹². *Himalaya's Sister's Living Room* (Pipilotti Rist, 2000) è emblematica di questa condizione¹³. L'installazione allestisce un interno domestico in cui molti oggetti di arredamento e decoro saturano l'ambiente, rendendo impossibile distinguere la differenza tra le sorgenti di luce di una lampada e quella di un videoproiettore o di un televisore. L'immagine glorifica la propria autodistruzione: l'immagine è dappertutto, non ha più una cornice, è immagine-oggetto.

Un altro tratto di questa estetica riguarda la trasformazione del ruolo dell'artista: «the artist is emerging as a communicator. At the process level, a person who is an 'artist' is one who can experience directly through his senses. His effectiveness as an artist can be judged by how well he communicates his perception»¹⁴. L'arte è penetrata nel mondo della comunicazione e dell'informazione e ne adotta i canoni: Francesco Vezzoli con *Democracy* (2007) porta nel museo (il padiglione italiano della Biennale di Venezia) la tv e non viceversa, l'arte nello studio televisivo. Vezzoli crea un prodotto – due spot elettorali per due candidati fittizi – che si accorda agli standard

¹⁰ *The New Television: A Public/Private Art*, a cura di D. Davis e A. Simmons, MIT Press, 1977 p.78. Cfr. anche D. Davis, *Art and the Future. A History/Prophecy of the Collaboration Between Science, Technology and Art*, New York, Praeger Publishers, 1973.

¹¹ J. S. Margolies, *TV-THE NEXT MEDIUM 'It's the new everything,' says Andy Warhol*, cit. p. 17.

¹² Cfr. J. Barry, *Casual Imagination*, In *Blasted Allegories*, a cura di B. Wallis, MIT Press, Cambridge 1987, pp. 336-360.

¹³ Cfr. R. Bellour, *Di un altro cinema*, in *Le storie del video*, a cura di V. Valentini, Bulzoni, Roma 2003, pp. 299-318.


¹⁴ J. S. Margolies, *TV-THE NEXT MEDIUM 'It's the new everything,' says Andy Warhol*, cit., p. 17

televisivi perché utilizza le stesse agenzie di pubblicità che lavorano per i maggiori canali televisivi. La tv modella l'arte che è diventata una "mediasphere", lo studio del sistema dei media e dei media come sistema¹⁵. Il modello televisivo è diventato il paradigma della contemporaneità e non viceversa.





Per Frederic Jameson, come per Krauss il video «così strettamente connesso al computer e all'informatica dominanti nella fase tarda, la terza del capitalismo, può a buon diritto dirsi la forma artistica *par excellence* del tardo capitalismo»¹⁶, perché è flusso totale, infatti l'osservatore ha difficoltà a ricostruire una narrazione. Che significa? Cosa vuole rappresentare un video? Nella produzione videografica, osserva lo studioso, agisce una dinamica di separazione e disgiunzione, di specializzazione e razionalizzazione che è propria del tardo capitalismo che separa il segno dal referente. «Il referente viene sistematicamente elaborato, smantellato, testualizzato e volatilizzato, lasciando poco più che qualche rimasuglio indigeribile»¹⁷. Jameson è sconcertato dalla velocità delle immagini, dall'inarrestabile flusso che non trova orientamento né in personaggi, né in una storia: a differenza del film strutturalista, che è composto a blocchi, le immagini di un video sono refrattarie alla memorizzazione, sono di bassa qualità sia registrate che di repertorio¹⁸.

Con la videoarte, secondo Frederic Jameson si sancisce la fine dell'autonomia dell'opera d'arte, perché si presenta come insieme di testi difformi, che non condividono le qualità dei "capolavori", cosa che ostacola l'operazione interpretativa. Predominante è la dimensione del flusso dal quale non si può isolare il singolo testo: «Guardare una singola "opera video" isolata è del tutto fuori discussione; in questo senso verrebbe da dire che non esistono capolavori video, che non potrà mai esistere un canone del video, e una teoria autoriale del video risulta davvero molto problematica (benché le firme

¹⁵ Cfr. M. Perniola, *L'arte espansa*, Einaudi, Torino 2015.


¹⁶ F. Jameson, *Postmodernism*  *vero la logica culturale del tardo capitalismo*, cit., p. 91.

¹⁷ *Ivi*, p. 108.

¹⁸ Nel saggio *Video e racconto*, Pietro Montani, affrontando il rapporto fra narrazione e immagine elettronica, sostiene che la televisione e il video hanno sopravvalutato l'ottico a scapito del tattile, dell'acustico e dell'olfattivo e si chiede: «La videoarte potrebbe costituirsi con un contributo specifico come il correlato di una comprensione più originaria del rapporto fra immaginazione, narrazione e tempo?» p. 191 e conclude prefigurando  lo che il video potrebbe portare a compimento quanto prefigurato da Ejzenstein  in nel 1937  *teoria generale del montaggio* «dove intende il montaggio audiovisivo  lo spazio-tempo che si apre fra l'immagine e il suono» simultaneamente in orizzontale e in verticale, superando l'arroganza dell'eidos» P. Montani, *Video e racconto*, in *Le storie del video*, a cura di V. Valentini, Bulzoni, Roma 2003, p. 191.

siano ancora palesemente presenti)¹⁹. Al videomaker pertiene l'anonimato non la firma dell'artista, se lo si trasforma «in un autore dotato di un nome, si apre la strada al ritorno di tutti gli aspetti della vecchia estetica modernista che il carattere rivoluzionario del nuovo medium intendeva cancellare e sfatare²⁰. Anche se il cinema e non la letteratura è stata la forma artistica dominante del Novecento, questo non è riuscito a reinventare le forme del moderno, cosa che invece pertiene al video, una forma interamente nuova, perché affrancata da tutti i vincoli convenzionali, priva di norme standardizzate, estremamente vario e difforme. Per questi motivi è impossibile costruire una teoria del video e questa impossibilità diventa il presupposto di una teoria: «Una descrizione dell'esclusione strutturale della memoria e della distanza critica potrebbe portare all'impossibile, ossia a una teoria del video: il modo in cui la cosa ostacola la propria teorizzazione diventa di per sé una teoria»²¹. Nonostante i tentativi di definizione teorica – ribadisce a distanza di tempo Rosalind Krauss: «Il punto della questione è che la televisione e il video sembrano mostri a più teste, esistenti in forme, spazi e temporalità sempre diverse per cui nessuna istanza sembra fornire un'unità formale al tutto»²². Ne discende una radicale eterogeneità che – secondo la studiosa – «impedì di concettualizzare il video come mezzo», in quanto «anche se il video aveva un supporto tecnico diverso – un proprio apparato per così dire – questo occupava una sorta di caos sconnesso, delle attività eterogenee che non potevano essere teorizzate come coerenti o concepite come se avessero un'essenza o un nucleo unificante ... il video proclamò la fine della specificità mediale»²³.

A differenza di Krauss e Jameson, Gilles Deleuze, nell'ultimo capitolo di *Immagine-tempo*, avvalorando le ricerche di Jean-Paul Fargier, AnneMarie Duguet, di Raymond Bellour, aveva interpretato le modalità estetiche della *nouvelle image*, non come una fine (della specificità mediale modernista), ma come un inizio (dell'intermedialità della cultura postmoderna) che comportava una nuova descrizione del regime audiovisuale che la produzione videografica “reinventava”. Si è costituito, dagli anni Settanta, un corpus discontinuo di testi legati molto spesso a eventi, come la mostra *Passage de l'image* (Parigi, 1989) che pongono il problema della eccezionale irregola-

¹⁹ F. Jameson, *Postmodernism*  *vero la logica culturale del tardo capitalismo*, cit., p. 93.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ *Ivi.*, p. 86.

²² R. Krauss, *L'arte nell'era postmediale*, cit., p.32

²³ *Ivi*, p. 32.

rità del video e che reiterano il rituale epistemologico della sua intrattabile “specificità”. Per Gilles Deleuze, la disgiunzione fra flusso verbale e flusso visivo, fra ciò che è detto e ciò che si vede è proprietà della scrittura videografica che esclude l’unità e sottolinea la valenza delle concatenazioni per interruzioni e salti:

L’immagine audiovisiva non è un tutto, è una *fusione* della lacerazione, esprime la complessità dello spazio informatico che oltrepassa l’individuo psicologico, per cui non ci può essere totalità, ma congiunzione spezzata, interruzione irrazionale, narrazione non lineare. Le immagini, infatti si concatenano per frammentazione e per crescita di situazioni alle quali non si può più reagire secondo le modalità dell’immagine movimento. E allora il problema dello spettatore diventa: “cosa c’è da vedere nell’immagine?”²⁴

Dalla prospettiva deleuziana il posto che il video occupa nel percorso storico delle immagini in movimento, sarebbe *fra* e *oltre* l’immagine-tempo: «È la coppia cervello-informazione, cervello-città, che sostituisce la coppia Occhio-Natura»²⁵. Gilles Deleuze aveva compreso che

Le nuove immagini non hanno più exteriorità (fuori campo), non più di quanto non si interiorizzino in un tutto, hanno piuttosto un diritto e un rovescio, reversibili e non sovrapponibili, quasi un potere di rivoltarsi su se stesse. Sono l’oggetto di una perpetua riorganizzazione in cui una nuova immagine può nascere da un qualunque punto dell’immagine precedente. L’organizzazione dello spazio vi perde le proprie direzioni privilegiate, e anzitutto il privilegio della verticale, testimoniata ancora dalla posizione dello schermo, a vantaggio di uno spazio onnidirezionale che non cessa di variare i propri angoli e le proprie coordinate, di scambiare la verticale e l’orizzontale. Lo stesso schermo, pur conservando per convenzione una posizione verticale, non sembra più rinviare alla postura umana, come una finestra o anche un quadro, ma costituisce piuttosto una tavola d’informazione, superficie opaca su cui si inscrivono dei “dati”, poiché l’informazione sostituisce la Natura, e il cervello-città, il terzo occhio sostituisce gli occhi della Natura. Infine, dal momento che il sonoro conquista

²⁴ G. Deleuze, *Immagine-tempo* , Ubulibri, Milano, 1989, p. 301

²⁵ G. Deleuze, *Immagine-tempo* , cit., p.302.

un'autonomia che gli conferisce sempre più lo statuto d'immagine, le due immagini, la sonora e la visiva, entrano in relazione complesse senza subordinazione né commensurabilità, e raggiungono il limite comune nella misura in cui ciascuna raggiunge il proprio limite.²⁶

Non dissimile è la visione di Jean-Paul Fargier: l'arte elettronica oltre a manipolare il tempo spingendolo in avanti e indietro, manipola anche lo spazio, esprime il sogno di una totale ubiquità: molteplice è sia il tempo che lo spazio e questo è frantumato, non solo in verticale e in orizzontale, ma anche in profondità. Ne discende che il DNA del video è l'immagine divisa le cui parti sono autonome in quanto elaborano differentemente il tempo:

Il video non sorvola niente. Esplora pieghe e recessi interni. Alla partenza c'è tutto. Niente può arrivare da fuori. Quello che sorge era già là. In ogni momento il campo si può aprire, si apre, estrae da se stesso un altro campo. Niente viene da fuori, non verrà: non c'è bisogno di spiare, aspettare, sorvegliare i bordi. È all'interno che succede tutto. L'immagine non è molteplice solo per scissione, lo è anche per sovrapposizione, sfogliamento.²⁷

È sorprendente verificare come l'essere il video un medium senza tradizioni - abbia provocato una vivace speculazione da parte degli artisti che hanno incominciato a usarlo. La *nouvelle image* è stata in grado, nella sua breve storia, di rendere visibile la multiforme, caleidoscopica simultaneità delle cose del mondo che accadono, disordinatamente e tutte insieme, sovrapponendosi e incastrandosi senza un principio che li componga e li strutturi in una sequenza ordinata. La produzione di arte elettronica si è schierata contro il mondo (cinema, TV) e ha contribuito a risensibilizzare la nostra percezione del reale. Il suo aver incarnato la fine della specificità mediale è un motivo ulteriore per indurci a reconsiderarla come un caso studio esemplare che attesta la sua differenza rispetto alle logiche della cultura modernista, anziché narcotizzarla e cannibalizzarla nella *galassia film*.

²⁶ Abbiamo riportato questa lunga citazione perché raramente il nome di Deleuze compare nella ricostruzione di una genealogia dei teorici dell'arte elettronica. G. Deleuze, *Immagine Tempo*, cit., 1989, p.307.

²⁷ J.P. Fargier, *The Reflecting Pool di Bill Viola*, Bulzoni, Roma 2009, p. 27.