

Alessandro Amaducci

*Cinema e arte contemporanea in America*

La videoarte statunitense single-screen fin dalle proprie origini individua una sorta di nemico estetico contro il quale combattere: la televisione. Estetico, non tecnologico. Gli artisti che fra gli anni Sessanta e Settanta vogliono sperimentare questo nuovo medium non possono autoprodurre, come avviene dagli anni Duemila grazie alla diffusione del digitale, le proprie opere: hanno bisogno di entrare negli studi televisivi. Anche i videoartisti più tecnologicamente preparati, ovvero coloro che costruiscono le proprie macchine, non sono completamente indipendenti dal settore broadcast: Nam June Paik collabora con un tecnico della Sony, Shuya Abe, Woody e Steina Vasulka, prima di abbandonare New York e creare il loro personale laboratorio nel New Mexico (una sorta di Silicon Valley delle tecnologie audiovisive), devono comunque relazionarsi con il mondo della televisione. Anche l'avvento delle tecnologie home-video (il "famoso" porta-pack della Sony, immesso nel mercato nel 1967 e tanto celebrato da Nam June Paik) risolve solo in parte un problema produttivo complesso da gestire in totale autonomia.

Nam June Paik è il principale e lucido promotore dell'idea che bisogna combattere il linguaggio della televisione con i suoi stessi mezzi, dall'interno, ed è grazie a lui, e alle lungimiranti sponsorizzazioni della Fondazione Rockefeller e della Fondazione Guggenheim, entrambe impegnate a produrre arte tecnologica, che si creano situazioni laboratoriali interne a due stazioni televisive: la WGBH di Boston la WNET di New York le quali non solo coproducono, ma, soprattutto, trasmettono queste opere in programmi appositamente confezionati. Sono due stazioni televisive locali, certo, ma posizionate in due città strategiche: a Boston c'è il Massachusetts Institute of Technology, a New York il cuore pulsante di tutta l'arte contemporanea americana. Non è quindi un caso che tutti i più importanti capolavori della videoarte americana delle origini, dall'antologia del 1969 *The Medium Is the Medium* – *Video Visionaries*, alle prime produzioni più importanti ed esteticamente e

tecnologicamente più mature di Nam June Paik, Woody e Steina Vasulka, Ed Emshwiller e Bill Viola, solo per citarne alcuni, sono totalmente o in parte sponsorizzate, prodotte e sovvenzionate da questa inedita e fruttuosa collaborazione fra fondazioni artistiche e stazioni televisione. Senza contare il fatto che successivamente anche la Sony, soprattutto per quello che riguarda la produzione di Nam June Paik e alcune opere di Bill Viola, diventa un partner produttivo importante.

All'interno di questo processo si inserisce una realtà artistica peculiare: quella di Robert Wilson<sup>1</sup>, regista di opere teatrali sperimentali dalla durata monumentale come *Einstein on the Beach* (1976), su musica di Philip Glass e con la coreografia di Lucinda Childs. Robert Wilson è fortemente attratto dalla tecnologia video e comincia a produrre opere single-screen approfittando del medesimo meccanismo produttivo spiegato prima (la collaborazione fra fondazioni d'arte e canali televisivi) spostato però in Europa. Il Centre Georges Pompidou e la stazione televisiva tedesca ZDF producono nel 1978 *Video 50*<sup>2</sup>, un video single-screen dalla durata anomala per il panorama videoartistico: cinquanta minuti. La quasi totalità delle opere single-screen della videoarte adotta durate molto varie, da pochi minuti al formato breve televisivo (trenta minuti). Cinquanta minuti è la durata di quello che si suole definire un "mediometraggio". Ma l'anomalia più interessante è l'ingresso di un canale televisivo, sia pur europeo, che trasmette in tutto il suo territorio nazionale, e non più (come succede negli Stati Uniti) in una singola città, per quanto importante.

Bisogna sottolineare un altro dettaglio importante: Robert Wilson definisce quest'opera (e le successive che citeremo) "work for television", rinunciando sintomaticamente al termine "videoarte": il regista teatrale americano, che sicuramente conosce il panorama sperimentale elettronico, non ne vuole essere assimilato, ma desidera trasformare la sua estetica in un prodotto audiovisivo, traghettando due linguaggi di riferimento: quello televisivo e, soprattutto, cinematografico. Il video si configura come una serie di episodi brevi (dai trenta secondi al singolo minuto), alcuni dei quali ricorrenti: una formula per garantire la riuscita della "lunga durata" che, come vedremo, sarà largamente utilizzata da altri autori. Le immagini sono particolarmente curate dal punto di vista della fotografia e della definizione rispetto alla tecnologia dell'epoca:

<sup>1</sup> <http://www.robertwilson.com/>.

<sup>2</sup> [https://www.ubu.com/film/wilson\\_50.html](https://www.ubu.com/film/wilson_50.html).

tornano il set, la scenografia, gli attori, i costumi. L'utilizzo del chroma-key è l'unico elemento della sperimentazione videoartistica che Robert Wilson adotta per inserire in maniera palesemente artificiale i personaggi in sfondi paesaggistici allo scopo di ottenere dei risultati più o meno credibili (così come fa tanta televisione in questi anni), o per inserire immagini di ambienti naturali come sfondi alle finestre. Senza rinunciare, come tutta la tradizione videoartistica ha sperimentato in questi anni, a risultati chiaramente paradossali, come l'inizio del video che mostra un uomo, in completo scuro con una valigetta in mano, sospeso sull'immagine di una cascata, o una sedia che vola su immagini di nuvole al tramonto. A volte gli sfondi sono immagini statiche, a rimarcare l'artificialità del tutto.

Gli episodi di *Video 50* sono dei piccoli haiku non-sense, sketch a volte ironici, per lo più surreali ed enigmatici. Narrazioni interrotte (una rapina, una telefonata, una finestra che si apre, una donna sola in una stanza vuota) che, soprattutto grazie al sonoro composto da rumori, brani di musica classica, tentativi di vocalizzi e musiche di vario tipo, spingono lo spettatore a riconoscere quello che sta vedendo come qualcosa di già visto in televisione o al cinema, per poi venire immediatamente frustrato dalla sistematica mancanza di una conclusione. *Video 50* sembra una collezione di "intervalli televisivi" senza senso, nonostante tutto (personaggi, ambienti, azioni, vestiti, scenografie) appaia molto familiare. Il *cliché* è il tema costante di tutta l'opera, che però inganna sistematicamente lo spettatore spaesandolo episodio per episodio. È un *cliché* quasi astratto, concettuale: a prima vista rassicurante, in un secondo momento spiazzante. L'opera quindi è altamente sperimentale per i canoni linguistici della televisione: al contempo richiama l'assurdità dei cortometraggi comici del passato e generi cinematografici facilmente riconoscibili. Ma paradossalmente rappresenta una proposta sperimentale anche per l'area della videoarte, perché non si era mai visto un tentativo così lucido di "normalizzazione" delle sue spinte eversive, caotiche e programmaticamente antitelesive. *Video 50* di Robert Wilson comincia a circolare anche nei circuiti della distribuzione videoartistica americana e non solo europea.

In *Deafman Glance*<sup>3</sup> del 1981, "work for television" di ventisette minuti tratto dall'omonima "silent opera" di cinque ore del 1970, una performance eseguita in gran parte senza alcun tipo di sonoro, dato che il tema è la visione

<sup>3</sup> [https://www.ubu.com/film/wilson\\_deafman.html](https://www.ubu.com/film/wilson_deafman.html).

del mondo di un bambino sordo, Robert Wilson introduce un altro elemento “proibito” dalla videoarte americana di quel periodo: il plot narrativo lineare. Prodotto dagli stessi partner descritti prima ai quali si aggiunge la Byrd Hoffmann Foundation di New York, il video rappresenta la visione onirica, e per certi versi allucinata, di un fatto drammatico: una governante che uccide due bambini. A livello di riprese e di illuminazione Robert Wilson utilizza la medesima correttezza formale di *Video 50*, aggiungendo un montaggio che utilizza un’articolazione di piani e campi decisamente cinematografica. I performer si muovono lentissimamente, simulando con i loro gesti l’effetto slow motion, mentre il sonoro, in assenza di dialoghi come lo spettacolo originale, è composto in gran parte da rumori d’ambiente particolarmente amplificati. Tutto è liquefatto, comprese le scene più violente, nella lentezza esasperante dei movimenti dei performer, immettendo lo spettatore in un’atmosfera ipnotica. *Deafman Gance* è una sorta di “teatro in video” (senza dialoghi, ma non muto) con forti connotazioni cinematografiche, che sfrutta una miscela di linguaggi riconoscibili, producendo un genere audiovisivo nuovo e di difficile definizione.

Con *Stations*<sup>4</sup>, del 1982, Robert Wilson torna alla lunga durata (cinquantasette minuti), e riesce a raggiungere la sintesi delle sperimentazioni effettuate nelle due opere precedenti. I partner produttivi sono i medesimi di *Deafman Gance*, segno che il canale televisivo ZDF persegue una sua politica editoriale aperta alla sperimentazione, e ritorna un semplice plot: la vita interiore di un bambino e la sua visione del mondo esterno. La narrazione senza dialoghi si miscela con la struttura episodica, che qui si configura in maniera più tradizionale come una serie di eventi cronologicamente allineati: torna il chroma-key, qui più giustificato narrativamente come il luogo dell’immaginario del bambino che, aprendo varie porte (di un armadio, di un frigorifero, di una finestra), guarda la sua visione della realtà. Anche in questo caso Robert Wilson riesce a creare un’opera complessa che sfugge alle definizioni: non è un prodotto classicamente televisivo; assomiglia a un mediometraggio senza dialoghi e sonoro, ma non è un film vero e proprio; riprende alcune spinte sperimentali videoartistiche, ma non vuole collocarsi in quest’area; offre allo spettatore un plot narrativo che risulta utile esclusivamente a giustificare la presenza di una visione interna, mentale, fortemente magica del mondo ester-

<sup>4</sup> [https://www.ubu.com/film/wilson\\_stations.html](https://www.ubu.com/film/wilson_stations.html).

no; non propone un finale vero e proprio; mostra oggetti e soggetti quotidiani che diventano però elementi visionari, fantastici, collocati in un mondo interiore che si fa immagine in movimento.

Sta succedendo qualcosa nel panorama della sperimentazione audiovisiva di questi anni. Nel 1986 Bill Viola<sup>5</sup>, un artista che non ama il termine “videoarte” ma che è “ufficialmente” inserito in quest’area, realizza un video anomalo per il panorama produttivo di questo ambito: *I Don’t Know What It Is I Am Like*<sup>6</sup>. La prima particolarità, di carattere puramente strutturale, consiste nel fatto che è un’opera di novanta minuti, ovvero la classica durata di una produzione cinematografica. Nessuno, prima di Bill Viola, aveva proposto un’opera che potesse essere assimilata, anche e soprattutto dal punto di vista della fruizione, a un film. Fra i produttori del video risultano le realtà già incontrate (Rockefeller Foundation, Guggenheim Foundation, National Endowments for the Arts) alle quali si aggiungono istituzioni locali (Massachusetts Council for the Arts and Humanities e Western States Regional Media Arts Fellowship) e due partner importanti: la già citata stazione televisiva tedesca ZDF e, soprattutto, The American Film Institute. Quest’ultimo rappresenta la fucina per eccellenza del nuovo cinema sperimentale americano in grado di supportare e lanciare nel mercato registi, tra gli altri, come David Lynch, e un inaspettato partner produttivo del mondo della videoarte.

L’intento di Bill Viola, o di chi ha architettato questa complessa macchina produttiva, è piuttosto chiaro: *I Don’n Know What It Is I Am Like* vuole attestarsi come un’opera di videoarte distribuibile nei canali tradizionali dell’arte contemporanea garantiti dalla presenza delle Fondazioni Rockefeller e Guggenheim, e quindi essere venduta secondo le modalità oramai consolidate del mercato del collezionismo della videoarte, ma al contempo si presenta come un’opera più tradizionalmente prodotta da un’istituzione cinematografica che si appoggia al pre-acquisto, ovvero alla garanzia di messa in onda, della ZDF. Oggi un’operazione come questa si potrebbe definire una “distribuzione multi-piattaforma”, e sotto questo aspetto questa opera è un precedente vero e proprio.

Tutte queste sono considerazioni che riguardano aspetti produttivi e distributivi che ovviamente non sono meno importanti di altri, perché garan-

<sup>5</sup> <https://www.billviola.com/>.

<sup>6</sup> L’opera è visionabile nel cofanetto-DVD curato da Bruno Di Marino *Bill Viola Works*, Raro Video, 2013.

tiscono l'esistenza stessa dell'oggetto in questione. Passando a un altro livello di discorso, la prima domanda che si potrebbe porre è: perché Bill Viola vuol fare un "film" con il linguaggio della videoarte? Perché, poco dopo la sintomatica anomalia rappresentata da Robert Wilson, questa area di ricerca audiovisiva sta cambiando. Per quello che riguarda soprattutto la produzione di opere single-screen, si esaurisce l'era della sperimentazione pura e in qualche modo selvaggia del mezzo elettronico, a favore della ricerca di formule linguistiche più strutturate e meno aleatorie che siano in grado di gestire la ricchezza delle novità formali, stilistiche e tecnologiche sin qui sperimentate, e non più solo di mostrare il linguaggio della macchina elettronica in quanto tale. Una volta individuato un "alfabeto", la maggior parte dei videoartisti americani sta cercando di creare delle "frasi". Ognuno esplorando percorsi differenti, alcuni dei quali inevitabilmente legati a quelle strutture linguistiche del passato individuate, in alcuni casi, come il "nemico numero uno".

Così Nam June Paik<sup>7</sup> comincia a produrre documentari creativi prodotti dalla Sony (*All Star Video*<sup>8</sup> del 1984); Woody Vasulka<sup>9</sup> realizza l'antecedente di quello che oggi chiamiamo "video-saggio" con *The Art of Memory* del 1987, un'opera il cui titolo condensa due riferimenti letterari importanti come l'opera di Giordano Bruno e il saggio della studiosa inglese Frances Yates; Gary Hill<sup>10</sup> nel 1987-88 realizza *Incidence of Catastrophe*<sup>11</sup> (co-prodotto dal canale televisivo inglese Channel Four) ispirato al romanzo *Thomas l'oscuro* di Maurice Blanchot, a testimonianza del fatto che la letteratura e la poesia (non più beat) stanno cominciando (o ritornando) a diventare spunti importanti per costruire strutture para-narrative; Zbigniew Rybczynski<sup>12</sup>, pur non essendo "ufficialmente" un videoartista, irrompe nel settore della sperimentazione audiovisiva sempre nel 1987 con *Steps*<sup>13</sup>, una produzione esclusivamente televisiva dove la narrazione viene gestita dal chroma-key (con assonanze stilistiche ad alcune opere di Robert Wilson), e dove l'autore

<sup>7</sup> <https://www.paikstudios.com/>.

<sup>8</sup> [https://www.ubu.com/film/paik\\_allstar.html](https://www.ubu.com/film/paik_allstar.html).

<sup>9</sup> <http://www.vasulka.org/>.

<sup>10</sup> <http://garyhill.com/>.

<sup>11</sup> <https://vimeo.com/5580721>.

<sup>12</sup> <https://www.zbigvision.com/>.

<sup>13</sup> L'opera è visionabile nel cofanetto-DVD, curato da Bruno Di Marino, *Zbig Rybczynski Film & Video*, Rarovideo, 2003.

struttura una riflessione profonda sul rapporto fra il cinema del passato e le nuove tecnologie.

Senza dimenticare il fatto che, dal versante cinematografico, un regista attento alle innovazioni come Francis Ford Coppola comincia a parlare di “cinema elettronico” e crea un utopistico esperimento produttivo di commistione fra vecchie e nuove tecnologie, con la fondazione degli Zoetrope Studios, il luogo preposto a gestire la produzione del suo più grande fallimento, il musical *One from the Heart* (*Un sogno lungo un giorno*) del 1982, anticipando ciò che in realtà sarebbe successo dal Duemila in poi con l'avvento e il consolidamento delle tecnologie digitali all'interno delle produzioni cinematografiche. Il cinema e l'elettronica (e quindi anche l'arte contemporanea) stanno cominciando a guardarsi seriamente negli occhi.

Bill Viola è sempre stato poco attratto dalle metamorfiche e caotiche possibilità manipolatorie del video, a favore della creazione di immagini più controllate e relazionate con una estetica figurativa più tradizionale. La figura umana, gli ambienti urbani o naturali, protagonisti delle sue opere, vengono spesso rappresentati attraverso inquadrature semplici, per lo più statiche, dove si cerca di ottenere il massimo della definizione possibile dell'immagine e dove si evince una cura fotografica che non rinuncia (per quello che riguarda le immagini di interni) alla presenza di un set e di un'illuminazione da studio fotografico. Con Bill Viola ritorna in primo piano la “bella immagine”, fotograficamente e pittoricamente intesa, anche nella composizione degli oggetti attraverso la quale egli costruisce le sue inquadrature. L'elettronica si palesa in maniera evidente solo a livello di montaggio e serve a potenziare la tradizione degli effetti di George Méliès, come in *The Reflecting Pool* (1977-79), o a creare paradossi temporali che giocano sul reverse come in *Ancient of Days* (1980) e svanisce, in una progressiva semplificazione, in *Anthem* (1983), un video in cui ritorna, in un percorso a ritroso, il modello classico del montaggio delle attrazioni.

E si arriva al 1986, l'anno di realizzazione di *I Don't Know What It Is I Am Like*, il cui titolo è ancora una volta un riferimento letterario, in questo caso la citazione di un versetto del testo filosofico indiano *Rgveda*, “gli inni della conoscenza”. Tutta l'opera si rivela in modo piuttosto programmatico come un omaggio ad alcuni registi di cinema sperimentale e d'autore del dopoguerra: le evoluzioni della telecamera che si immerge nell'acqua, per riemergere ed effettuare un virtuosistico volo nel cielo, fino ad atterrare in una

foresta, ricordano le coreografie visive della cinepresa di Michael Snow in *La Région Centrale* del 1971, così come le lentissime zoomate robotiche e innaturali che costellano l'opera richiamano il medesimo regista canadese e la sua opera *Wavelength* del 1967. Le estatiche inquadrature che si soffermano sulle impercettibili mutazioni del paesaggio naturale richiamano il cinema di Andrej Tarkovskij, mentre l'attenzione riservata al mondo animale trasformato in universo simbolico omaggia l'opera di Luis Buñuel, anche nella crudezza della rappresentazione della morte, presente nelle numerose scene di animali in via di putrefazione. Il montaggio sincopato che apre la sequenza ambientata nella dimensione urbana è un riferimento al cinema di Paul Sharits (*T.O.U.C.H.I.N.G.* del 1968), infine l'alternanza rapida di pattern cromatici chiari e scuri, con la quale si chiude la medesima sequenza, è una citazione consapevole a *The Flicker* (1966) di Tony Conrad.

Il montaggio, tranne nella breve "sequenza urbana" che sembra una versione temporalmente compressa di *Anthem*, rinuncia a qualsiasi riferimento al montaggio delle attrazioni per accompagnare lo spettatore nel percorso esistenziale e iniziatico dell' "io" evocato dal titolo, mettendo in sequenza i cinque episodi di cui è composta l'opera, i quali vengono rivelati solo nei titoli di coda sotto forma di "capitoli" (*Il corpo scuro – The Dark body, The Language of the Birds, The Night of Sense, Stunned by Drum, The Living Flame*), a rimarcare il fatto che questo video, pur non essendo classicamente narrativo, ha la struttura di un libro per immagini. Ricco di simboli, di situazioni surreali e di riferimenti al cinema sperimentale e d'autore, è comunque un'opera lineare. Può somigliare in alcuni punti a un documentario, ma non lo è. Si può seguire come un film: ha un inizio, uno svolgimento e una fine (per quanto circolare), ma non ci sono dialoghi. Al contempo non è un'opera muta: è un film sonoro senza dialoghi. La musica è quasi assente, a parte il pattern ritmico e ipnotico delle percussioni presenti nel capitolo *Stunned by Drum* (che di fatto è un suono d'ambiente) e il ritmo elettronico della "sequenza urbana", unico breve intervento musicale extradiegetico dell'opera che utilizza solo suoni in presa diretta. Il tutto realizzato con tecnologie video. Nello sfuggire a una definizione precisa, *I Don't Know What It Is I Am Like* si presenta come un vero ibrido da un lato fra cinema e video, dall'altro fra sperimentazione visiva e narrazione per immagini.

Bill Viola con quest'opera vuole costruire un ponte fra la sperimentazione elettronica e le avanguardie cinematografiche americane e internazionali. Negli Stati



Uniti la connessione fra il New American Cinema e la videoarte rappresenta uno dei tanti rami di un albero complesso di relazioni ancora oggi tutte da studiare. Le correnti culturali che generano la prima ondata di produzione videoartistica sono un coacervo di spinte linguistiche difficile da districare: arte contemporanea, performance, body art, le innovazioni nel campo della danza, del teatro, della letteratura e della poesia si fondono con la nascita del “nuovo” cinema sperimentale americano. Il legame fra queste due aree è rappresentato anche da autori, come Ed Emshwiller, che dopo alcuni anni di militanza come filmmaker sperimentale, una volta scoperto il nuovo medium elettronico, “passa dall'altra parte” diventando videoartista. Il cinema sperimentale americano di questi anni è in stretto contatto con l'ambiente della videoarte, e viceversa. Bill Viola è il rappresentante più esemplare di questo rapporto, e del suo potenziale sviluppo in una forma audiovisiva che, pur usando l'elettronica come formato, adotta un'estetica in grado di miscelare varie tradizioni sperimentali per generare un linguaggio in grado di attirare un pubblico più trasversale (anche televisivo) e non relazionato unicamente al mondo della videoarte e dell'arte contemporanea.

La seconda operazione simile alla precedente, di durata leggermente inferiore (cinquantaquattro minuti, quindi assimilabile alla formula del mediometraggio già sperimentata da Robert Wilson), sempre sponsorizzata da ZDF, è *The Passing*<sup>14</sup> del 1991. In questo video Bill Viola svela in maniera più diretta e sincera l'origine della sua estetica: la fase figurativa del cinema sperimentale di Stan Brakhage. Abilmente in quest'opera Bill Viola miscela due linee estetiche e tecnologiche: il video è interamente realizzato attraverso telecamere a raggi infrarossi che generano una visione elettronica del mondo, e che si liberano dalla fissità del cavalletto tipica di *I Don't Know What It Is I Am Like*, mentre il montaggio alterna, cinematograficamente, sequenze episodiche linearmente allineate, anche se cronologicamente libere di alternarsi con ellissi fra passato e presente. Il tema di fondo e il suo trattamento per immagini rappresentano l'omaggio più esplicito al cinema di Brakhage: la propria vita quotidiana che diventa una dimensione metafisica, a tratti ultraterrena; l'autobiografia che diventa vita simbolica, colma di personaggi e di ambienti che vengono costantemente trasfigurati dallo sguardo dell'artista e dalla macchina che utilizza per raccontarsi.

<sup>14</sup> L'opera è visionabile nel cofanetto-DVD, curato da Bruno Di Marino, *Bill Viola Works*, Raro Video, 2013.

In *The Passing* Bill Viola condivide il racconto della morte della madre che coincide con la nascita di suo figlio, e, volendo rappresentare il confine sottile fra vita e morte, fra veglia e sonno, fra realtà e sogno, il videoartista americano utilizza tutto il Pantheon di immagini care a Stan Brakhage: il corpo che ferinamente vive (il parto della moglie in *Window Water Baby Moving* del 1959), il corpo morto ma ancora in grado, come un involucro di memorie, di raccontare la sua storia (le autopsie in *The Act of Seeing with One's Own Eyes* del 1971), il paesaggio naturale come manifestazione, a volte selvaggia, di uno stato interiore (*Dog Star Man* del 1961). Tutti questi elementi confluiscono in *The Passing* trasformandosi nella visione opalescente e monocromatica di un mondo in perenne bilico fra uno stato cosciente e uno inconscio. E al contempo trasforma l'opera in una sorta di antologia del cinema di Stan Brakhage in forma video, creando ancora una volta una forma ibrida fra cinema sperimentale e videoarte in grado di comunicare empaticamente con il pubblico grazie alla formula narrativa che sfrutta l'autobiografia e temi universali, meno filosofici e impegnativi dell'opera precedente, e più vicini all'esperienza personale di tutti. In *The Passing* Bill Viola riesce a proporre al pubblico modalità di narrazione sperimentali giustificandole con il fatto che sta raccontando eventi che coinvolgono una dimensione interna dell'essere: emozioni che destabilizzano, sogni, incubi, visioni. Non è un caso che ancora oggi questo video è l'opera più conosciuta, e riconosciuta da un pubblico veramente trasversale, del videoartista americano.

Gli anni Novanta sono un interessante crocevia per quello che riguarda una progressiva tendenza della videoarte ad assimilare sempre più frequentemente dinamiche linguistiche del cinema sperimentale. Ritorna, per esempio, il found-footage (detto anche cut-up), un linguaggio che riconfigura, attraverso il montaggio, materiali cinematografici riciclati, inaugurato dall'opera seminale di Bruce Conner *A MOVIE* del 1958. Christian Marclay nel 1995 realizza il video single-screen di sette minuti *Telephones*, una collezione di scene prese da film di vari telefoni che squillano e personaggi che rispondono al telefono, mentre la conversazione viene tagliata. In seguito nel 2002 l'artista realizza *Video Quartet*, una videoinstallazione a quattro schermi di diciassette minuti nella quale scorrono frammenti di performance musicali anch'esse tratte da diversi film di varia epoca. L'apice di questa estetica, in grado di proporre uno sviluppo del linguaggio del found-footage, che fin ora Christian Marclay utilizza in maniera piuttosto tradizionale, è l'imponente *The Clock*

del 2010, videoinstallazione single screen dalla durata potenzialmente infinita, dove vengono raccolte, minuto per minuto, scene di film dove compaiono orologi che segnano l'ora e i minuti sincronizzati con il fuso orario del luogo dove l'opera è esposta.

Christian Marclay predilige l'utilizzo delle videoproiezioni per le sue installazioni, segno che il riferimento al cinema risiede anche nella sua fruizione. Come vedremo, dalla fine degli anni Novanta compare come scelta molto adottata la formula della videoinstallazione single-screen, una scelta che all'interno della produzione videoartistica non rappresenta un'assoluta novità ma che viene adottata raramente, mentre in questo periodo diventa rapidamente uno standard inaugurato dal successo di *The Greeting* di Bill Viola del 1995. La videoinstallazione single-screen reintroduce la modalità classica della proiezione cinematografica con un pubblico frontale (in piedi o seduto) e quindi crea un'altra situazione ibrida: quella di un "cinematografo" inglobato in un contesto spaziale che non è un cinema, ma una galleria o un qualsiasi altro spazio in grado di accogliere allestimenti installativi.

Il processo di osmosi fra la sperimentazione videoartistica, considerata da molti artisti una sorta di "tradizione", e modelli linguistici cinematografici, approfitta anche della presenza di un altro elemento, già individuato da Robert Wilson, da gettare nell'athanor in perenne ebollizione dell'artista-alchimista: il teatro e la performance. Nel 1995 Mike Kelley e Paul McCarthy realizzano *Fresh Acconci*, un video single-screen di quarantacinque minuti (la dilatazione delle durate spesso non raggiunge i "classici" novanta minuti sperimentati da Bill Viola). L'intento dell'opera è significativo per il discorso appena fatto, perché è il remake, o forse in questo caso sarebbe meglio dire il reenactment, di cinque videoperformance del celebre videoartista e performer Vito Acconci<sup>15</sup>: *Claim Excerpts* (1971), *Contacts* (1971), *Focal Point* (1971), *Pryings* (1971) e *Theme Song* (1973). Il titolo dell'opera è volutamente ironico e a suo modo provocatorio, perché si vuole proporre un Acconci "fresco", "rinnovato", ma anche "sfacciato". Ispirandosi molto liberamente alle performance originali citate prima, vari giovani danzatori e danzatrici dai corpi statuari eseguono nudi performance o recitano lunghi monologhi rivolgendosi direttamente verso la videocamera, all'interno di stanze elegantemente arredate. La camera è spesso statica e raramente si muove in maniera fluida per catturare

<sup>15</sup> <http://acconci.com/>.

alcuni dettagli; l'illuminazione tradisce la presenza del set e scolpisce i corpi dei performer con luci morbide e flou che ricordano le fotografie di Robert Mapplethorpe; la qualità dell'immagine insegue gli standard del broadcast, cercando la maggiore definizione possibile. Il montaggio serve esclusivamente a mettere in sequenza le varie azioni performative: la struttura a episodi, come abbiamo visto anche precedentemente, è uno stratagemma sempre più usato per giustificare la lunga durata, quasi cinematografica, di queste opere.

Paul McCarthy descrive questo lavoro come: «un riferimento all'arte di oggi, alla rinascita degli anni '70 e all'interesse nei confronti della giovinezza nel mondo dell'arte. Ci sono anche riferimenti ai film in super-8 di Hollywood e ai porno-soft realizzati sulle colline di Hollywood... In *Fresh Acconci*, la scena artistica di New York è inserita come il ripieno di un sandwich dentro Hollywood. Si sovrappongono due tipi di estetiche. Il nastro stesso oltrepassa il confine di ciò che è politicamente corretto, esplicitando, ammorbidendo o nascondendo l'intento dell'opera»<sup>16</sup>. Ritorna quindi in primo piano la parola, un elemento che la videoarte ha sempre usato molto raramente, ma soprattutto compare all'orizzonte, un riferimento forse inevitabile: Hollywood. E non è un riferimento contro il quale combattere, come avviene per i cineasti arrabbiati del New American Cinema, ma un orizzonte estetico da inseguire, forse con una certa dose di autoironia e nostalgia, come nel cinema autoprodotta ed esplicito di Kenneth Anger, con i suoi formalismi kitsch così ostentati. Per Mike Kelley e Paul McCarthy “rinfrescare” il più radicale e intransigente video-performer come Vito Acconci significa riprendere gli stilemi più pop di Hollywood e dilatarli nella durata delle performance integralmente “documentate” da una videocamera che produce immagini glamour, altamente formalizzate. Riproporre la rabbia degli anni Settanta come il ripieno di un panino hollywoodiano, edonista e fashion, appetibile dal pubblico americano, soprattutto giovane, del 1995.

Il “teatro fotografato” in video, la parola. L'arte contemporanea della New York intellettuale e avant-garde, i lustrini e il kitsch di Hollywood. La sperimentazione, la celebrità. Matthew Barney intercetta tutti questi segnali creando un ennesimo ibrido, una sorta di “cinema performativo”. La monumentale serie *Cremaster Cycle*<sup>17</sup> è composta da cinque episodi volutamente numerati

<sup>16</sup> Dalla presentazione del video presente nel catalogo online di Electronic Arts Intermix: <https://www.eai.org/titles/fresh-acconci>.

<sup>17</sup> <http://www.cremaster.net/>.

in sequenza non lineare e dalle durate variabili che oscillano da un minimo di quaranta minuti a un massimo di tre ore: *Cremaster 4* (1995), *Cremaster 1* (1996), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), *Cremaster 3* (2002). Il progetto, fortemente sostenuto dalla gallerista, mercante d'arte e produttrice cinematografica newyorchese Barbara Gladstone, e promosso da Nancy Spector, all'epoca direttrice artistica del Solomon Guggenheim Museum di New York, è strategicamente multi-piattaforma: i singoli episodi, in forma di video single-screen, vengono venduti con la formula del dvd firmato e numerato, magari corredato da fotografie di scena; brani delle singole puntate vengono "smistati" sotto forma di videoinstallazioni multi-screen; la serie completa viene proposta sotto forma di "maratona" di svariate ore per la distribuzione cinematografica, soprattutto per quei cinema (in America ce ne sono ancora molti) che organizzano programmazioni notturne di materiale off.

Matthew Barney, ex atleta ed ex modello per alcune riviste maschili di moda, assimila la tradizione dell'autorappresentazione performativa che permea quasi tutta la videoarte americana (da Vito Acconci a Bill Viola) proponendosi come un personaggio muto e multiforme, a tratti istrionico, che assume ogni volta ruoli e costumi diversi: tornano la *maschera*, la *persona*. Il teatro miscelato sempre più con la performance-art che diventa immagine in movimento. Il corpo diventa il fulcro dell'estetica visionaria di tutta l'opera. *Cremaster Cycle* usa un linguaggio oramai quasi primordiale costituito da riprese che descrivono nel modo più neutro possibile l'azione rispetto all'ambiente nel quale viene svolta, e da un montaggio che, ancora una volta, serve quasi esclusivamente a mettere linearmente in fila le performance una dopo l'altra, in un'alternanza di sequenze recitate, azioni fisiche commentate da musica extradiegetica e performance musicali dal vivo. In alcuni momenti compaiono immagini realizzate in computer grafica 3D, ma sono solo elementi aggiunti a un immaginario assolutamente figurativo. La tipologia di produzione, a leggere la quantità di persone citate nei titoli di coda, è oramai assimilabile a una produzione cinematografica. Matthew Barney non è più un videomontatore, è un *regista* a tutti gli effetti.

Lo spettatore viene invaso da una moltitudine incontrollabile di stimoli: elementi narrativi difficili da decifrare, ricchi di elementi simbolici, esoterici, massonici, combinati a riferimenti a personaggi realmente esistiti (l'illusionista Harry Houdini, il serial killer Gary Gilmore); citazioni a fiabe antiche di varie tradizioni miscelate a riferimenti al folklore e alla cultura pop americana

(il Rodeo, le cheerleader, i dirigibili Goodyear e le loro hostess); riferimenti espliciti al cinema di David Lynch e di David Cronenberg e in generale al musical e a quella Hollywood, tanto rimpiainta da Kenneth Anger, che luccicava prima della “caduta delle stelle”, ovvero l’avvento del sonoro; cameo effettuati da artisti contemporanei che diventano performer (Richard Serra) o da musicisti rock che suonano dal vivo; scenografie ricche di elementi scultorei realizzati da Matthew Barney stesso miscelati ad arredamenti eleganti, in alcuni casi opulenti; location “mitiche” come il Solomon Guggenheim Museum, il grattacielo Chrysler, il ponte di Brooklyn, gli stadi dove si gioca il football americano.

In questa multiforme e consapevole alternanza di riferimenti colti e pop, e nel considerare il cinema come il vettore dentro al quale far confluire differenti linguaggi, inevitabilmente Matthew Barney cerca di utilizzare l’oggetto più prezioso che Hollywood può fornire: le sue star. In *Cremaster 5* del 1995 compare come protagonista, nel ruolo della “Regina della Catena”, l’attrice Ursula Andress. Il “cinema liquido” di Matthew Barney comincia a costruire il suo personale Pantheon. Al contrario di Andy Warhol, che voleva costruire e inventare le “sue” star, Matthew Barney affianca alle sue maschere volti già noti, costruiti, riconoscibili.

Matthew Barney è consapevole che se vuole costruire una nuova forma di cinema, per quanto fluido, trasversale, permeato dalle pulsioni sperimentali del passato, non può lasciare lo spettatore solo a se stesso, e per questo si rende conto che la tecnologia può fornire un ulteriore “luogo” dove esercitare appieno la vocazione multi-piattaforma del progetto: il sito di *Cremaster* è una vera e propria mappa descrittiva che svela ogni segreto del ciclo. La trama, i nomi dei personaggi (in alcuni casi addirittura la loro genealogia), i riferimenti a figure esistite o mitologiche, gli attori che li interpretano, i riferimenti storici, gli oggetti scultorei di Matthew Barney usati come elementi scenografici, insomma tutti questi dettagli sono ampiamente descritti entrando nelle pagine web dei singoli episodi. Il sito così diventa il “libretto” dell’opera *Cremaster Cycle*, il suo script multimediale. Lo spettatore, inoltrandosi in questo sito, può diventare un “iniziato” del mondo di Matthew Barney.

“Cremaster” è la traduzione inglese del termine anatomico che indica il “muscolo cremastere” che ricopre i testicoli, regolandone la temperatura e garantendo con i suoi movimenti la spermatogenesi. Matthew Barney, pur presentandosi come un personaggio multiforme, che ama travestirsi, non intende

fluidificare la sua mascolinità, e, sposando la musicista Björk, entra egli stesso nel mondo delle star, sancendo questa sua personale “iniziazione” con l’opera di due ore e mezzo *Drawing Restraint 9* (2005): rappresentazione, strutturata sul medesimo linguaggio visivo di *Cremaster Cycle*, del rito matrimoniale fra l’artista americano e Björk la quale, oltre a comparire come performer, è anche l’autrice delle musiche dell’opera stessa. Mescolando pubblico e privato, si genera un fenomeno apparentemente inaspettato: nasce una base fandom intorno alla figura di Matthew Barney, testimoniata dalla nascita del sito *Cremaster Fanatic*<sup>18</sup>. Al suo interno si possono trovare sinossi più dettagliate del sito originale del *Cremaster Cycle*, approfondimenti preziosi anche per gli studiosi, raccolte di “memorabilia” (le immagini di Matthew Barney come modello), ma soprattutto foto di fan che si presentano vestiti e truccati, con costumi e maschere autoprodotti, come alcuni personaggi di *Cremaster Cycle*. In che modo un’opera così complessa, e per certi versi complicata, abbia potuto produrre una base fandom di questo genere è un interessante fenomeno ancora tutto da studiare.

Matthew Barney, nel proseguire la sua attività, utilizza in maniera sempre più frequente la presenza di attori hollywoodiani, come testimonia una delle sue ultime opere, *River of Fundament* del 2014, della durata (nella sua versione single-screen) sempre più dilatata di cinque ore e mezzo, dove sono presenti Maggie Gyllenhaal, Ellen Burstyn, Paul Giamatti e l’inevitabile riferimento a un passato spettacolare nostalgico, rappresentato dall’attrice e cantante Elaine Stritch, oltre a figure provenienti dall’ambito colto, come la cantante di musica contemporanea Joan La Barbara, e dall’ambito pop, come Debbie Harry, la cantante del gruppo *Blondie* che ha recitato, non a caso, in *Videodrome* (1983) di David Cronenberg, un regista la cui estetica è presente in sottotraccia in molte produzioni di Matthew Barney.

La collisione (o collusione) fra un certo modello di videoarte, performance-art, musica colta e pop, e infine immaginari provenienti dal mondo di Hollywood è oramai completa. L’arte contemporanea sta diventando il “luogo” di una nuova forma di cinema contemporaneo che si potrebbe etichettare a prima vista come “arthouse” ma che viene frequentato da un pubblico veramente trasversale, in diversi luoghi di fruizione e con modalità di distribuzione multi-piattaforma (gallerie d’arte, cinema, dvd, web), un “cinema da

<sup>18</sup> <https://www.cremasterfanatic.com/>.

galleria” in grado in alcuni casi di generare dei fenomeni fandom: una forma insomma ancora difficilmente classificabile.

Doug Aitken<sup>19</sup> è un caso ancora più esemplare del contraddittorio gioco di sguardi fra videoarte e cinema perché questo artista produce le sue opere “recuperando” il formato della pellicola, proprio quando il cinema sta scoprendo il digitale. Un dettaglio interessante consiste nel fatto che questo artista americano, oltre a lavorare anche nel settore dei music video collaborando con musicisti come Fatboy Slim, e quindi attestandosi come artista in grado di attraversare con versatilità territori colti e pop, non realizza videoinstallazioni single-screen, ma ambienti complessi dove campeggiano numerosi punti di visione che circondano lo spettatore. Mentre il formato del video single-screen è utilizzato nella stessa maniera di Matthew Barney: rappresenta un’opera autonoma e al contempo materiale visivo per le sue videoinstallazioni.

L’estetica di Doug Aitken oscilla fra due poli complementari: da un lato la rappresentazione del paesaggio e dei suoi mutamenti derivati dalla presenza dell’uomo, dall’altro la rappresentazione del corpo. I paesaggi sono sempre ripresi in campi larghissimi, spesso tramite complesse vedute aeree, per imporre la loro imponenza agli occhi dello spettatore: per questo motivo l’artista predilige la pellicola in modo da preservare i dettagli della scena. La rappresentazione del corpo utilizza lo stilema del “cinema performativo” citato prima, come nella sua opera single-screen di venti minuti più conosciuta: *Blow Debris*<sup>20</sup> del 2000. La produzione è affidata a realtà tutte provenienti dall’ambito artistico: la collezionista Irene Kurtz Kretzschmar, le gallerie 303 Gallery Lisa Spellman di New York, Galerie Hauser & Wirth e Galerie Eva Presenhuber, entrambe di Zurigo, infine il Museum of Contemporary Arts di Los Angeles. Evidentemente gallerie private e musei sono diventati poli produttivi importanti. Nell’opera donne e uomini nudi vagano in paesaggi desertici e naturali fino ad approdare in un luogo urbano: una volta giunti in un appartamento, quest’ultimo esplose al rallentatore, coprendo di detriti e polvere i loro corpi. L’ultima sequenza adotta spesso la soluzione del reverse per sottolineare l’intensità dell’evento. Dal punto di vista sonoro l’opera utilizza vari brani musicali rock ed elettronici miscelati a suoni d’ambiente. Esplicito omaggio a *Zabriskie Point* (1970) di Michelangelo Antonioni, que-

<sup>19</sup> <https://www.dougaitkenworkshop.com/>.

<sup>20</sup> <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/blow-debris>



sta opera anticipa quel processo di assimilazione con il mondo del cinema e soprattutto con i suoi attori che permea anche l'estetica di Doug Aitken.

Nel 2007 Donald Sutherland e Tilda Swinton sono tra i protagonisti di *Sleepwalkers*, mentre in *Black Mirror*<sup>21</sup> del 2011 viene coinvolta Chloë Sevigny. Sono entrambe opere in cui si alternano sequenze recitate, performance mute e esibizioni musicali o cantate da vari personaggi: una struttura ancora una volta simile a quella adottata da Matthew Barney, ma con un risultato stilisticamente molto diverso. In Doug Aitken non c'è la ricerca della "fantasmagoria" tipica di Matthew Barney, ma una ricombinazione di elementi quotidiani che scaraventa lo spettatore in una dimensione esistenziale soggettiva dove prevale il tema del rapporto fra l'individuo e il mondo che lo circonda.

Il rapporto fra corpo e ambiente è un tema fondamentale nell'opera di Doug Aitken, che con il passare degli anni abbandona lo stilema dell'accostamento fra musica e immagini per adottare una formula che lavora su un'ennesima ibridazione: in questo caso fra il musical cinematografico e il music video. Dal titolo programmatico *Song 1* (2012), questa opera, nella quale compare nuovamente Tilda Swinton, descrive varie performance canore associate a veloci immagini elaborate digitalmente secondo i "canoni" consolidati del linguaggio videomusicale contemporaneo. In questo caso Doug Aitken estende la visibilità dei suoi lavori realizzando un'opera che può essere fruita non solo nella modalità single-screen o come videoinstallazione multi-screen, ma anche come spettacolo di mapping su superfici architettoniche (solitamente facciate di sale da concerti, teatri o musei), aggiungendo un ennesimo tassello alla vocazione multi-piattaforma di questa sorta di "cinema da galleria".

Ma l'esito più lucido e programmatico del processo di osmosi fra sperimentazione audiovisiva e sfruttamento della figura della "celebrità" di Hollywood proviene (non a caso) dall'artista che per primo è stato citato in questo saggio, permettendoci così una chiusura circolare: Robert Wilson con il suo progetto iniziato nel 2004 *Voom Portraits*<sup>22</sup>. Si tratta di videoinstallazioni single-screen, ovviamente combinabili fra loro, dalla durata variabile ma po-

<sup>21</sup> <http://www.dougaitkenblackmirror.com/>. In questa pagina è visionabile un trailer di quattro minuti dell'opera originale.

<sup>22</sup> <http://www.robertwilson.com/video-portraits>. Nel sito il progetto è indicato con il titolo *Video Portraits*, mentre nelle esposizioni fin ora allestite l'artista lo ha definito «Voom Portraits». Voom è il nome della compagnia americana dedicata alla produzione di contenuti in alta definizione, associata alla AMC Networks, che ha prodotto il progetto.

tenzialmente infinita, per lo più in formato verticale, dove vengono ritratti celebrità del mondo della musica, del teatro, della danza, e, ovviamente, del settore che più ci interessa, il cinema: il progetto, che è in fase di costante aggiornamento, per ora ha coinvolto la presenza di Brad Pitt, Johnny Depp, Isabella Rossellini, Robert Downey Jr., Robin Wright, Willem Dafoe, Steve Buscemi, Sofia Boutella, Jeanne Moreau, Isabelle Huppert e Alan Cumming. Ogni video-ritratto è una sequenza unica in cui i soggetti compiono semplici azioni (spesso in slow motion) o reinterpretano quadri famosi, accompagnati da musiche coerenti con la messa in scena. Spesso ironici e surreali, i *Voom Portraits* inseriscono definitivamente le star di Hollywood nel Pantheon dell'arte contemporanea, trasformandole in divinità digitali in movimento che possono durare per sempre.

Inutile sottolineare l'intelligenza di mercato di un'operazione simile: questi videoquadri possono essere venduti (in questo caso si vende l'oggetto completo: il monitor HD con il file del video inserito in memoria) ai collezionisti che possono "appendere" in una parete della propria casa il loro attore o la loro attrice preferita. Stelle portatili, quindi, a uso e consumo di un eventuale utilizzo personale e domestico. Al contempo appartenenti non più solo al mondo del consumo cinematografico, ma a quello più elitario e prezioso dell'arte contemporanea. Oggetti rari.

Al di là di queste riflessioni, l'operazione di Robert Wilson in maniera lucida salda definitivamente il mondo del cinema con quello dell'arte contemporanea approfittando del concetto di "celebrità" e traghettandolo su un altro piano, conferendo ai corpi delle star un altro livello di immortalità quasi iconica, sacra. Non a caso l'artista americano preferisce allestire questo progetto non negli asettici white cube delle gallerie d'arte, ma in luoghi pieni di storia, come è successo in Italia nel caso di Palazzo Madama a Torino (2012) e di Villa Panza a Varese (2016). Qui Wilson dissemina le sue star cinematografiche in mezzo a monili, mobili, arredamenti che riempiono lo spazio, in modo che lo spettatore sia quasi costretto a cercarle, per poi trovarle e pensare che, forse, sono sempre state lì. Veramente eterne.