

Non vi è altro che congiunzioni, congiunzioni di segni.

Gilles Deleuze - Felix Guattari

Premessa

Il video come forma di progettazione spaziale

In uno scritto del 1989 possiamo trovare Giovanni Anceschi, designer e studioso di comunicazione, alle prese con la ricerca di un termine in grado di nominare quella particolare dimensione della progettazione visiva, concernente l'immagine elettronica in movimento, che sia in grado di svincolarsi dalla dizione di videoarte e dalle tentazioni di autoleggittimazione estetica insite in essa. Si susseguono una serie di diciture piuttosto macchinose quali *visual design informatico* o *grafica cinetica assistita dal computer*. La scelta cade poi sul più conscio *design eidomatico*, facendo così leva sull'incredibile potenziale di genesi immaginale e ideale racchiuso nelle nuove tecnologie informatiche. Lo stesso Anceschi definisce

questo tipo di attività come “la disciplina e soprattutto come l’attività della progettazione di particolari artefatti, o parti di essi, e cioè di quei prodotti comunicativi che circolano nei media audiovisivi”. E’ in linea con una simile definizione che il termine *video-design* è stato scelto per nominare l’oggetto di tale percorso di ricerca. In esso risuona un’impostazione generale che tende a non confinare l’ambito d’azione e riflessione del design nella progettazione di artefatti materiali o in una generica operazione di stilizzazione del prodotto, ma piuttosto cerca di espandere e sviluppare la prospettiva progettuale nel senso di una generale capacità di decodifica e analisi degli artefatti comunicativi. Coerentemente con la definizione che fornisce Tomàs Maldonado (Maldonado, 2008), il quale ha descritto il design come “fenomeno sociale globale”.

Esiste insomma una vasta area di produzione di immagini in movimento, dotata di un’enorme ricchezza di linguaggi, soluzioni, innovazioni, che non è possibile far rientrare nelle forme strutturate del cinema e della videoarte, né indagare con l’ausilio delle categorie analitiche di questi due ambiti espressivi.

Il progetto di ricerca di cui questo testo rappresenta un primo, parziale punto fermo, è consistita principalmente nel rilevare e nel descrivere in che modo il video-design, prima ancora che un corollario di competenze tecniche e progettuali, costituisce una particolare disposizione nei confronti del *visualscape* contemporaneo, una pratica dello sguardo in grado di seguire i filamenti ibridi che si intrecciano in ogni oggetto audiovisivo.

L’obiettivo generale della ricerca è stato quello di utilizzare la speculazione sul design del video per delineare una serie di forme simboliche che *mettano in forma* una peculiare tipologia di sguardo. La visione messa in forma dal cinema aderisce ai canoni tradizionalmente attribuibili alla prospettiva rinascimentale, con la sua concezione vettoriale dello sguardo, conformemente alla teoria di Ervin Panofsky, che vede nella prospettiva lineare la forma simbolica dell’era moderna. Jacques Lacan già metteva in luce come la prospettiva fosse un sistema che agisse anche oltre il dominio del visibile, che fosse anzi un principio formativo atto a stabilire

corrispondenze tra immagini ed oggetti rappresentati, un principio che agisce sulla percezione del reale. Il tipo di sguardo proposto invece dai *videooggetti* è, non più vettoriale, ma *sinestetico*. Uno sguardo che non riduce a sintesi, ma resta paratattico. La vista di un corpo-oggetto modulare, in continua trasformazione. Inoltre si è cercato di far emergere dalla presente analisi la gamma di forme simboliche sottese alla forma-video, attraverso un excursus storico e puntate mirate sul contemporaneo.

Obiettivo secondario è stato quello dell'individuazione delle co-presenze di diversi (per tipologia o per storia) modi dell'immagine all'interno di uno stesso artefatto visivo, come già sottolineato da Manovich nel saggio intitolato "Velvet Revolution" (Manovich 2006). Bisognerà mettere a punto una serie di competenze tali da decostruire l'aggregato visuale in modo da discernervi le diverse genesi figurative, le diverse logiche temporali, i diversi schemi spaziali, ormai tanto integrati tra loro da sembrare naturalizzati.

La questione è dunque quella di sondare in lungo e in largo i *visualscapes* contemporanei, alla cui produzione ed evoluzione hanno giocato anche i continui debordamenti delle arti visive nei territori della visualità di massa ed il *feedback* di queste ultime all'interno dell'arte codificata.

Risvolto pratico della ricerca è stato quello di ampliare il carnet concettuale del progettista, che deve sempre di più possedere una professionalità che è per alcuni aspetti affine a quella del regista, ma diventa via via sempre più prossima a quella del coreografo: capace di una scrittura *in fieri* di una sequenza di movimenti scenici multimediali. Sempre con le parole di Giovanni Anceschi, il designer, nel momento del contatto con l'immagine elettronica, assume le caratteristiche di un *Dj del multimedia*, che fa dell'attività selettiva la propria principale modalità compositiva. L'obiettivo della ricerca pertanto consisterà nel fornire al progettista gli strumenti cognitivi per affrontare in maniera più articolata e consapevole l'elaborazione di questa particolare forma mediale.

Un simile lavoro di ricerca, la cui complessiva elaborazione è stata sviluppata su di un periodo di circa tre anni, potrebbe essere ex-post suddiviso in due fasi: la prima sarebbe costituita dall'individuazione, dall'elaborazione e dalla formalizzazione di categorie concettuali d'analisi, mentre la seconda consisterebbe nel sondare, attraverso le categorie ottenute, il panorama delle concrete pratiche progettuali esistenti, e possibilmente, nel tracciare delle linee per formularne di nuove.

Per quanto riguarda organizzazione del lavoro e metodologie di ricerca, ogni fase ha avuto una configurazione specifica.

La prima fase è articolata intorno a tre nuclei da sviluppare sincronicamente e concepiti in modo da richiamarsi continuamente, ognuno dei quali ha comportato un lavoro di ricerca bibliografica e di raccolta di materiale, l'isolamento di categorie concettuali, la verifica di queste categorie attraverso l'analisi di un corpus di "artefatti video" e, infine, la stesura delle osservazioni risultanti.

Il primo nucleo è consistito nel riconoscimento delle "condizioni di pensabilità" del video-oggetto, in modo da coglierne lo statuto estetico, le caratteristiche espressive e relazionali, le modalità compositive, le connessioni con l'assetto dell'industria culturale contemporanea, che ha elevato l'immagine elettronica, fatta di impulsi e frequenze, dotata di precise caratteristiche "genetiche" quali l'attitudine strutturale al movimento, la sua fluidità, la sua estrema modulabilità, la sua natura mutante, a standard di produzione estetica di artefatti multimediali.

E' in questo punto che avviene il salto qualitativo che sostanzia ancora di più l'utilizzo di un termine come *videodesign*: alla progressiva digitalizzazione delle immagini in movimento non aveva corrisposto, almeno fino ad un certo punto, un pieno dispiegamento delle potenzialità del mezzo digitale ed una piena liberazione delle nuove logiche di trattamento insite in esso. I programmi di montaggio video hanno per molti anni ricalcato le tradizionali convenzioni del montaggio analogico sequenziale e lineare. After Effects, e dopo di esso molti altri software, hanno operato una vera e propria traslazione concettuale dell'ambiente di lavoro verso una completa ridefinizione delle sue modalità e dei prodotti stessi di tale lavoro.

Non si opera più sul video in termini di sequenze, tagli, dissolvenze tra blocchi determinati di immagine in movimento, ma si utilizzano gli strumenti tipici della manipolazione grafica e tipografica: riquadri, lay-out, livelli, maschere, trasparenze, tracciati ecc...

Il video diventa una materia da lavorare spazialmente, da disporre su di una superficie nuova, da espandere, deformare, sovrapporre, mescolare, provocando un paradossale riavvicinamento tra manipolazione dell'immagine digitale e processi pittorici o addirittura di stampo artigianale. Una logica della composizione prende il sopravvento sulla logica del montaggio. Il video infatti diventa *una branca specifica della pittura*. L'uso di software digitali per la creazione di artefatti video presuppone che ogni immagine consista in una serie di livelli separati ed interattivi, in un quadro da comporre di volta in volta e non di un flusso da captare. I quattro strati di pittura sovrapposti che Zigmuto Baumann descrive come canone della pittura rinascimentale si *ri-territorializzano* nei *layer* dei software di video-composizione.

A ricadere nell'ambito di questo nucleo di ricerca è la produzione teorica delle diverse aree di pensiero che si sono occupate e che si occupano di video-oggetti da un punto di vista filosofico ed estetico: dai già citati studi sul design eidomatico di Giovanni Anceschi, alle riflessioni sulla genesi dell'immagine elettronica di Chion prima e Lazzarato poi, all'analisi di quest'ultima, rintracciabile tra gli altri nei contributi di Amaducci, Lischi, Taiuti, Madesani, alle sostanziali riflessioni sull'estetica dei nuovi media operate da Manovich, cercando infine di rintracciare una gamma di riflessioni valide ad accostare i video-oggetti al altri artefatti video, attraverso lo studio dei più significativi scritti sulla video-danza, il video-teatro, la video-arte, così come delle forme di live-video ed affini.

Il secondo nucleo della ricerca si incentra più specificamente sull'isolamento dell'oggetto di competenza del design del video. L'approccio è nella direzione di un *videodesign* inteso sia come pratica progettuale che ha come oggetto gli elementi paratestuali legati alla forma-video (titoli, effetti, filtri, animazioni, rendering, illustrazioni, genesi, forme di notazione audiovisuale), sia, ed in modo sostanziale,

come idea legata alla forma espressiva del video come possibile elemento di architettura immateriale, sottendente pattern visivi del tutto peculiari, declinabili da una peculiare tipologia di agente culturale, in base alla considerazione del video come artefatto visivo multimediale di *meta-design*. Secondo quella *responsabilità connettiva* nel prevedere e valorizzare nel momento del progetto un intricato sistema di interrelazioni che incideranno su una fitta trama di attori, di idee, di valori che del design è il vero nucleo.

Per consentire ciò è stata necessaria una riflessione sulla dimensione progettuale dell'artefatto video, sulla sua collocazione all'interno del *sistema degli oggetti*.

Considerando quanto all'oggetto vada dunque riconosciuto un proprio valore processuale, dinamico e intersoggettivo, che inizia a costituirsi già prima della sua stessa concezione e ideazione sotto forma di influssi culturali, mediali e immaginari, per poi valorizzarsi progressivamente nelle successive fasi di progettazione, produzione, visibilizzazione e commercializzazione, fino ad innestarsi, nel momento del consumo e oltre, in circuiti soggettivi di esperienze che lo ridefiniranno ulteriormente con nuovi ed inaspettati significati affettivi, funzionali, sociali. Nel panorama delle merci immateriali e della cultura visiva contemporanea il design diviene necessariamente attività complessa di gestione, coordinazione dei flussi di informazioni e di segni che al contempo si sprigionano e convergono a partire dall'artefatto.

In questa prospettiva diviene fondamentale risalire al concetto di composizione. Lo slittamento dalla logica dell'editing lineare a quella della composizione porta all'emersione di un particolare tipo di oggetto mediale, dotato di una sua propria logica, una stratificazione interna, una temporalità e dei ritmi specifici. Già la nozione stessa di "oggetto" si riconfigura a causa dell'intrinseca instabilità dell'immagine digitale: da entità solida e definitiva, l'oggetto digitale si trasforma nella temporanea visualizzazione di un segnale codificato in una certa maniera. Sarà posta perciò attenzione sulla definizione della grammatica interna alla progettazione di tale tipologia di artefatti, individuando alcune delle logiche trasversali che permettono di interrelare tra loro frammenti video sullo spazio-

tempo dello schermo, tra cui *pattern*, *layer*, *loop*. La dimensione del pattern visivo, riterritorializzazione elettronica del *ritornello* deleziano, inteso come elemento percettivo o cognitivo ricorrente, costituisce uno dei possibili vettori di organizzazione dello spazio e del tempo dell'oggetto audiovisivo. Si tratta di una sorta di dispositivo a caleidoscopio, inteso come generatore di differenza a partire dalla ripetizione e dall'interrelazione di una serie definita di elementi di base. Questa concezione riguarda anche l'altro elemento determinante per le nuove modalità compositive, il loop: cellula di immagine-tempo che si ripete continuamente, elemento da comporre liberamente e da concatenare agli altri per generare una sorta di macchinario che procede secondo velocità multiple.

In ultimo, il riferimento continuo all'universo della sperimentazione artistica è stato in questo percorso un prezioso indicatore dei modi di sentire, di percepire e di conoscere propri delle *videoculture*.

In questa prospettiva si è rivelato di estremo interesse analizzare quell'area di sperimentazione, già molto avanzata dal punto di vista delle realizzazioni ma quasi del tutto inesplorata dal punto di vista teorico-critico, trasversale ad una serie trasversale di pratiche produttive (software art, genetic art, veejaying), che indaga proprio le possibilità inedite e dirompendi di elaborazione, mappatura e "resa estetica" dei flussi video e alla quale si stanno rivolgendo con sempre maggiore interesse non tanto le tradizionali discipline di estetica quanto l'universo della progettazione.

Prova ne sono le possibilità di declinazione spaziale adottate dai collettivi di *veejaying* come i tedeschi Pfadfinderei, o il cambio di *visualscape* all'interno del testo|tessuto|vissuto urbano comportato dal passaggio dagli spray ai led luminosi come veicolo privilegiato per i movimenti più sperimentali di *street art*, come i Graffiti Research Lab.

Ciò che si delinea in quest'area è l'emersione di nuove forme di creatività che si giocano nella produzione di senso a partire dalla modulazione di indistinti flussi digitali con la formalizzazione dei linguaggi di programmazione. Mettendo un luce un aspetto sostanziale: il valore comunicativo del progetto, che non riguarda più

soltanto la sua capacità di informare sulle proprie funzioni, ma anche di suscitare affezioni ed emozioni, come artefatto dotato di propria autonomia comunicativa.

Compito fondamentale del videodesign è allora quello di riprogettare, *costruire degli occhi* pronti a riconoscere come una deragliante e rivoluzionaria esperienza dello sguardo, forse destinata a terremotare intere aree della visualità contemporanea, anche oggetti, tendenzialmente non fatti rientrare nel campo della "cultura visiva", come le parti video contenute nei videogame o un video-frammento di tre secondi messo in onda su YouTube.

Perciò il terzo nucleo della ricerca verterà la propria attenzione sulle strategie contemporanee della visione e le relative "forme simboliche" rinvenute attraverso l'analisi dalle caratteristiche proprie dei video-oggetti effettuata all'interno del secondo nucleo della ricerca. E' possibile definire il *database* come una delle forme simboliche dell'era digitale. Con la fine delle grandi narrazioni il mondo appare come una *elencatio* senza soluzione di continuità di immagini, testi, video, tutti appiattiti nel loro statuto nella forma\codice digitale, ed è quindi logico sviluppare una poetica, un'*estetica del database*. L'arte del passato è un deposito di materiali, del quale si rende necessaria la frammentazione. Un' esempio particolarmente valido si ha con un'opera di Vertov: Kinoglaz, un'opera che a tutti gli effetti presenta le caratteristiche di un *ipertesto ante litteram*, in quanto consiste in una serie di filmati compiuti da diversi operatori e connessi insieme dal cineasta sovietico. Un flusso filmico che già prevedeva a livello progettuale l'interattività da parte di una comunità di utenti. Un riferimento di pensiero a questo tipo di esegesi si può trovare nel concetto di *rifigurazione* di Ricoeur (Ricoeur 1986). In questo senso si comprende la necessità di usare il video come *tassonomia del mondo* nell'opera di Peter Greenaway, il quale ne La valigia di Tulse Luper monta materiale di decine di giovani artisti, in un complesso tentativo di "state of the art" della forma video, della durata di oltre trenta ore. Così pure il *sequencer* inteso come interfaccia per l'editing di contenuti multimediali ha da tempo travalicato il legame esclusivo con la produzione musicale, diventando un archetipo simbolico della strutturazione dei dati digitali, anche video. La griglia astratta del sequencer

diventa così interfaccia attiva di processi di ri-produzione di artefatti preesistenti e continuamente riassemblabili. La griglia del sequencer diventa quindi lo strumento di mappatura concettuale dell'infinito *maelstrom mediale contemporaneo*. Altra forma simbolica propria dell'attuale forma video, in grado di marcare una differenza in termini di sguardo è quella della *timeline*. Dai software di montaggio a quelli di suono, la *timeline* ha sostituito di fatto il pentagramma come paradigma notazionale della composizione spaziale, lo spazio in cui qualsiasi modulo multimediale può venire assemblato a qualsiasi altro. Uno dei primi artisti ad usare il video come tavola da composizione è il tedesco Hans Richter, che fa emergere da fondo nero ed interagire tra loro forme semplici di geometria euclidea (Rythm 21, del 1921) o elementi corporei (occhi e volti) ed elementi luminosi (Filmstudie del 1925, Inflation 1928) come se le figure fossero scontornate tramite un software di computer grafica. Lo stesso uso di forme semplici *pulsanti* nel quadro al ritmo sinestetico dell'elettronica viene aggiornato attraverso soluzioni di estetica digitale dai video del duo Alva Noto\Ruiki Sakamoto.

La fase conclusiva della ricerca, si è incentra invece sull'analisi di alcune metodologie di progettazione esistenti e sul tentativo di abbozzarne, mediante le categorie di analisi ricavate nella precedente fase, un sistema di classificazione, con l'obiettivo di fornire un peculiare supporto progettuale, che metta in relazione l'aspetto propriamente produttivo e quello concettuale.

L'accento non è stato posto né esclusivamente su di un' "estetica" del video, né soltanto sulle modalità cognitive della loro strutturazione, ma sulla complessità delle relazioni possibili tra video-oggetti e video-processi e la trasposizione di questi su di un piano sensibile, con la costante consapevolezza che nessuno dei piani è estraneo all'altro.

Questo parziale percorso si conclude con una testimonianza personale: un database di video-oggetti, secondo categorie, forme ed estetiche, fornendo oltre ai singoli moduli video, l'ambiente software all'interno del quale questi lavori sono stati creati, quello di SoundBarrier.

SoundBarrier_ è un collettivo di arte digitale e generativa, formato da Pasquale Napolitano e Stefano Perna, artisti e designers, con l'ausilio di Pier Giuseppe Mariconda.

Il procedimento sinestetico di sineresi audio-visiva applicato dal collettivo, derivato da una operazione di progettazione spaziale e retinica, dona al suono una profonda sensibilità alla variazione del segnale visivo, aprendo tra l'altro la strada a sincronizzazioni inaccessibili ad un lavoro manuale.

Sound Barrier ha esposto e performato in tempo reale in alcuni dei festival di new media art più significativi in ambito europeo ed internazionale, quali il NIME a Genova, il Vision'R a Parigi, l' H.A.I.P. a Lubjana, L.P.M a Roma, Flussi ad Avellino, al MediArc di Firenze, al SEAM di Sidney, alla Biennale di Liverpool 2009 e di Architettura di Venezia 2008.

Tra immagine e suono possono ora essere stabilite delle correlazioni precise, di ordine matematico, tali da rendere possibili passaggi e intrusioni che assottigliano lo spessore della barriera tra i due universi. Sound Barrier è il punto indiscernibile in cui l'una si tramuta nell'altro.

Introduzione **Old video art | New Video Design**

La visualizzazione di dati complessi come soluzione estetico-progettuale per il video contemporaneo.

Oggi che i media vengono “liberati” dal supporto materiale sul quale erano immagazzinati, anche gli elementi dell’interfaccia-video vengono liberati dal legame con il contenuto. Le sue strategie organizzative, non più incorporate in determinati nastri o pellicole, fluttuano nella nostra cultura, disponibili per la loro riterritorializzazione in contesti nuovi.

Il video, inteso sia come mezzo che come linguaggio, conosce così una seconda giovinezza, un “2.0” analogo e parallelo a quello che ha evoluto in chiave interattiva le interfacce web. L’assetto dell’industria culturale contemporanea ha elevato l’immagine elettronica, fatta di impulsi e frequenze, dotata di precise caratteristiche “genetiche” quali l’attitudine strutturale al movimento, la sua fluidità, la sua estrema modulabilità, la sua natura mutante, a standard di produzione

estetica di artefatti multimediali. I mezzi di connessione tra spazio e tempo, di rappresentazione della memoria, del pensiero e della percezione oltre che le strategie estetiche proprie della video-arte sono diventate dei principi organizzativi fondamentali per la cultura del software. La finestra che dà su un mondo mediato dal medium in cui si dipana un flusso video è diventata una finestra che si affaccia su un panorama di dati. In sostanza, quello che una volta era il video, costituisce oggi l'interfaccia uomo-computer.

Quali sono le origini storiche e le specificità di questa nuova logica culturale? Ernst Gombrich e Roland Barthes, tra gli altri, hanno criticato l'idea romantica dell'artista che crea dal nulla, sviluppando le immagini direttamente dalla propria immaginazione o inventando nuovi modi particolari di percepire il mondo. Secondo Gombrich, perfino l'artista realista può rappresentare la natura solo affidandosi a "modelli di rappresentazione" prestabiliti ed è la storia dell'illusione nell'arte che implica variazioni lente e graduali a questi schemi (cfr. Gombrich, 1985).

Nel suo celebre saggio *La morte dell'autore*ⁱ, Barthes rinnega ancora più fortemente l'idea dell'autore come inventore unico solitario e responsabile del contenuto dell'opera; il testo è "un insieme di citazioni, tratte da innumerevoli centri di cultura".

L'esistenza di un contenitore ibrido di video-oggetti come *You Tube* è un ulteriore spallata alla nozione di autore così come quella di opera, intesa come un artefatto iconograficamente e narrativamente unitario ed autopoietico, aprendo d'altro canto la strada alla visione dell'oggetto video come processo estetico-relazionale da attivare nelle forme più disparate e con i mezzi più vari.

Tutto il video contemporaneo ha infatti forma fluida. Si configura come elemento continuamente modulabile e modellabile. L'immagine video, infatti, essendo un flusso di energia costituito di luce in movimento, non necessita di supporti di registrazione né di produzione stabili per essere visibile. Il che ne dimostra il suo essere realtà sempre in movimento. Per cui, essendo segnali digitali codificati possono venire modificati costantemente dal ricevente, il quale ne consente una

continua riconfigurazione di modalità simboliche ed argini di fruizione, delle modalità prossemiche ed espressive di ogni singolo artefatto video.

Nel corso del XX secolo, benché il fotomontaggio si imponga come pratica abituale di dadaisti, surrealisti e costruttivisti negli anni Venti e degli artisti Pop degli anni Sessanta, la creazione ex-novo, esemplificata dal dipinto e dal disegno, rimaneva comunque l'operazione di riferimento dell'arte moderna.

L'*arte elettronica* si basa invece fin dall'inizio su un principio nuovo e diverso: la modifica di un segnale già esistente (Manovich, 2002). Negli anni Sessanta i video-artisti cominciarono a costruire dei sintetizzatori video basati sullo stesso principio. L'artista quindi non era più considerato un genio romantico che crea universi di senso attingendo alla propria immaginazione, era diventato un tecnico che schiacciava degli interruttori, una sorta di accessorio alla macchinaⁱⁱ.

Una semplice onda sinusoidale sostituita da un segnale più complesso, un archivio di generatori di segnali: nasce così l'odierno sintetizzatore, lo strumento che incorpora la logica di tutti i nuovi media, la selezione da un menu di opzioni. Il primo sintetizzatore musicale apparve negli anni Cinquanta, seguito dai sintetizzatori video negli anni Sessanta, dal *DVE* alla fine degli anni Settanta (la banca di effetti visivi usata dagli autori di video) e dal software negli anni Ottanta. Pensiamo, per esempio, al *MacDraw* del 1984, che offriva già un repertorio di forme-base. Il processo di creazione artistica si era finalmente adeguato ai tempi moderni. Si era finalmente sincronizzato con il resto della società, in cui tutto – dagli oggetti alle identità degli individui – viene assemblato con dei componenti pronti all'uso.

La cultura elettronica in chiave digitale mette in dubbio le nozioni standard di *creatività* e *rilevanza* dell'autore con forza ancora maggiore. Non solo la figura romantica del creatore è spodestata da quella del curatore (operatore culturale) ma le stesse linee di demarcazione tra arte e mestiere, tra ispirazione e tecnica, vengono scompigliate. In passato è stato possibile operare una netta distinzione tra l'arte e la sua produzione, tra il video e le tecniche da studio impiegate per editarla. Nell'arte digitale invece, l'opera è la produzione stessa. In misura sempre

maggiore la figura del produttore si confonde con quella dell'ingegnere o del bricoleur (Landowsky - Marrone, 2002, p. 21), figure tradizionalmente considerate tecniche, atte a facilitare la realizzazione delle idee e delle aspirazioni degli artisti. Il produttore sostituisce alla firma dell'artista il suo "marchio di fabbrica" industriale. Più simile a un architetto, l'artista elettronico è assente dalla sua creazione.

A tal proposito, riequilibrando il rapporto di forza fra produttore e utente, come nel lavoro collettivo *The File Room*ⁱⁱⁱ, Nam June Paik, uno dei padri della video-arte ci invita ad auto-produrre la nostra cultura etica/estetica, e ad auto-gestire memoria, storia e creatività. La storia della video-arte insegna che l'approccio decostruttivo al medium prelude al suo assorbimento all'interno dei linguaggi dell'arte, al suo uso semplicemente come un altro linguaggio a disposizione degli artisti. A ciò hanno contribuito componenti diverse, come l'estetica del codice binario, ereditata dai primi hacker, una concezione dell'arte come *parassita* di altri sistemi (Sack, 2007), la volontà di generare, attraverso un corto circuito tecnologico, un parallelo corto circuito intellettuale nella mente dello spettatore^{iv}.

A risentire di ciò sono chiaramente a loro volta le nozioni di arte e creatività. Sarebbe meglio a tal proposito introdurre la nozione evidenziata da Artur Danto di *fine dell'arte*, intesa come *technè* che è linguaggio comune di una *koinè digitale*, e che nei confronti di questa assolve ad una neo-funzionalità di matrice simbolica^v. Danto crede che l'idea della *fine dell'arte* si possa definire anche come fine della narrativa, cioè la fine della presenza, vale a dire, all'interno dell'arte, di una struttura narrativa precisa, identificato dallo studioso americano come la spia di una ascensione dell'arte verso una forma di autocoscienza sempre maggiore.

Le operazioni mediate dal computer ereditano dunque le norme culturali esistenti: quella che era una serie di pratiche e di convenzioni sociali ed economiche viene ora codificata nel software.

La prassi di assemblare un oggetto mediale attingendo ad elementi preesistenti e commercializzati esisteva già nell'era dei vecchi media^{vi}, ma la tecnologia dei nuovi media l'ha ulteriormente standardizzata e resa molto più semplice da realizzare. Lavorando su un determinato oggetto mediale il programmatore sceglie

e applica filtri e “effetti diversi”. Le operazioni di filtraggio, atte a manipolare l’aspetto dell’immagine, creare una transizione tra immagini in movimento o applicate ad un brano musicale, impiegano un unico principio: la modifica algoritmica di un oggetto mediale preesistente o di alcune sue parti. Con le immagini di sintesi applicate al video, a ben vedere, si opera una sorta di rivoluzione al contrario: l’immagine è il frutto di un linguaggio scritto, che permette di partire da modelli computazionali per produrre immagini in movimento (Amaducci, 2000, p.35).

E' in questo punto che avviene il salto qualitativo che sostanzia ancora di più l'utilizzo di un termine come *video-design*: alla progressiva digitalizzazione delle immagini in movimento non aveva corrisposto, almeno fino ad un certo punto, un pieno dispiegamento delle potenzialità del mezzo digitale ed una piena liberazione delle nuove logiche di trattamento insite in esso. I programmi di montaggio video hanno per molti anni ricalcato le tradizionali convenzioni del montaggio analogico sequenziale e lineare. *After Effects*, e dopo di esso molti altri software, hanno operato una vera e propria traslazione concettuale dell’ambiente di lavoro verso una completa ridefinizione delle sue modalità e dei prodotti stessi di tale lavoro. Non si opera più sul video in termini di sequenze, tagli, dissolvenze tra blocchi determinati di immagine in movimento, ma si utilizzano gli strumenti tipici della manipolazione grafica e tipografica: riquadri, lay-out, livelli, maschere, trasparenze, tracciati ecc...

Il video diventa una materia da lavorare spazialmente, da disporre su di una superficie nuova, da espandere, deformare, sovrapporre, mescolare, provocando un paradossale riavvicinamento tra manipolazione dell’immagine digitale e processi pittorici o addirittura di stampo artigianale. Una logica della composizione prende il sopravvento sulla logica del montaggio. Ogni tipo di lavoro creativo contemporaneo consiste in un’elaborazione di dati digitali attraverso l’interfaccia di un computer.

La società dell'informazione è dunque il mondo in cui i cittadini dei paesi sviluppati vivono oggi, nella loro esistenza quotidiana, tra flussi d'immagini e suoni che pervadono ogni strumento di comunicazione^{vii}.

Un percorso tra i più lucidi all'interno di questo percorso che vede al centro del processo creativo la trans-codifica di dati digitali attraverso un elaboratore è quello intrapreso da Lev Manovich. Se i dati ci assalgono da ogni parte, sostiene, è il momento di studiare le forme che assumono^{viii}. Guardando alla cultura contemporanea in termini di visualizzazioni di dati, ha ritenuto di aver bisogno di un termine per etichettarne le matrici estetiche. Questo termine è *Infoestetica*, categoria appartenente al glossario dell'estetica contemporanea, e ricavato metodologicamente attraverso una sistematica comparazione del nostro tempo con il principio del ventesimo secolo, altro momento nodale in cui gli artisti hanno dato vita a nuove estetiche, nuove forme, nuove tecniche rappresentative, e nuovi simboli della società industriale^{ix}. Molte intuizioni di quel periodo si ritrovano oggi nel funzionamento del computer: Un esempio è il comando "taglia-incolla", è leggibile come riterritorializzazione della pratica del collage introdotto dalle avanguardie artistiche degli anni '20. Per dirla con le parole del filosofo delle reti Manuel Castells: se da una parte *la macchina, la serie e lo standard* sono termini fuoriusciti dall'universo industriale per definire meccanismi formali e culturali, adesso sono termini come *ridondanza, entropia, mappatura, programmabilità*, o ancora, *rete, rumore, propagazione*, a venire utilizzati come veri e propri sistemi epistemologici.

"L'ornamento è morto" (Loos 1908), "La casa è una macchina per vivere" (Le Courbisier, 2003), "La forma segue la funzione" sono alcuni degli slogan che coniarono per descrivere questa nuova estetica industriale^x.

E' come strumento analitico che a questo punto non è peregrina l'introduzione del termine *information visualization*^{xi}. Intendiamo con questo situazioni in cui dati bruti^{xii} vengono trasformati in rappresentazioni visive.

designer, esperti informatici e artisti creano nuove forme che non sono più estese o astratte dell'arte classica o moderna; bensì esse rappresentano dati di tutti i tipi

aiutandoci a comprenderli e addomesticarli. Mentre però le scienze pure contemporanee dipendono pesantemente dalle visualizzazioni di dati, nella sfera culturale la visualizzazione è stata usata su una scala molto più limitata.

A mio avviso, è all'interno di queste pieghe, tra computazione e umanesimo, che si annida il gene della video-arte, con la sua caratteristica genetica sostanziale, la sintesi dei tempi della percezione umana, il frazionamento della durata (bergsoniana), attraverso due dimensioni la *forma fluens* dell'immagine in movimento, e della sua componente *spaziale*^{xiii}.

Certamente, se pensiamo anche all'animazione 3D come un tipo di visualizzazione di dati in modo diverso, il ruolo giocato dalla visualizzazione di dati diventa significativamente più ampio. Difatti l'animazione 3D, nelle sottocategorie di *render*, *raster* e altro, è per abitudine usata nell'industria, nelle scienze e nell'industria culturale. Questo, però, non significa certo di per sé un fatto degno di attenzione in quanto l'immagine di sintesi 3D segue strettamente le tecniche prospettiche della tradizione occidentale della rappresentazione dello spazio. Il concetto della mappatura è strettamente collegato alla visualizzazione, pertanto è assolutamente necessario prendere in considerazione le forme della visualità contemporanea.

La questione è dunque quella di sondare in lungo e in largo i *visualscapes* contemporanei, alla cui produzione ed evoluzione hanno giocato anche i continui debordamenti delle arti visive nei territori della visualità di massa ed il *feedback* di queste ultime all'interno dell'arte codificata. La visione messa in forma dal cinema aderisce ai canoni tradizionalmente attribuibili alla prospettiva rinascimentale, con la sua concezione vettoriale dello sguardo, conformemente alla teoria di Ervin Panofsky (Panofsky 2007), che vede nella prospettiva lineare la forma simbolica dell'era moderna. Jacques Lacan già metteva in luce come la prospettiva fosse un sistema che agisse anche oltre il dominio del visibile, che fosse anzi un principio formativo atto a stabilire corrispondenze tra immagini ed oggetti rappresentati, un principio che agisce sulla percezione del reale. Il tipo di sguardo proposto invece dai *videooggetti* è, non più vettoriale, ma *sinestetico*. Uno sguardo che non riduce

a sintesi, ma resta paratattico. La vista di un corpo-oggetto modulare, in continua trasformazione. Occorre perciò far emergere dall'analisi la gamma di forme simboliche sottese alla forma-video.

Dalla rappresentazione di tutti i dati digitali con lo stesso codice numerico, è possibile mappare attraverso un esercizio di transcodifica da un sistema di rappresentazione ad un altro: un suono d'onda in una immagine, come ad esempio forme semplici di cinetica come quelle del visualizzatore in un lettore musicale come *iTunes* o *Windows Media Player*, o la straordinaria gamma di esperimenti portati a termine da Golan Levin, importanti progetti quali: *RE:MARK* (un'installazione che agisce in una realtà virtuale ricreando una collettiva trasfigurazione in immagini delle parole dei partecipanti, 2002), *Messa di Voce* (2003), *The Manual Input Sessions* (un'interessante esplorazione di come è possibile comporre musica con la gestualità delle mani, 2004), *Scrapple* (2005) ed *Ursonography* (2005): queste performance ed installazioni utilizzano tecnologie di "realtà aumentata" per creare "esseri molteplici", visualizzazioni in real-time del parlato dei partecipanti e dei loro gesti, dei loro movimenti. Levin è attualmente impegnato in una ricerca imperniata sui temi della robotica interattiva, della visione automatizzata (computerizzata), e sul tema dello sguardo come una nuova modalità per l'interazione uomo-macchina^{xiv}.

Direttive formali assommate in *Messa di Voce*, celebre performance del 2003, in cui il segno è la voce, e l'opera esplora lo spazio che si estende tra questa e l'immagine elettronica. Un apposito software crea una serie complessa di ombre ed immagini. Questa varia in base alle tonalità e ai suoni prodotti, trasformati in immagini e ribaltati in suoni ulteriori. Così, il suono umano divenne visibile.

Qualunque rappresentazione digitale consiste in un numero limitato di campioni. Un fermo immagine digitale, ad esempio, non è altro che una matrice di pixel: un campionamento bidimensionale dello spazio. Il video, infatti, si è sempre basato sul campionamento: il campionamento della dimensione-tempo. La tecnologia proiettiva basata sullo scorrimento della pellicola, propria del cinema e del video,

ad esempio campionava il tempo 24 volte al secondo, pertanto si configura in questo senso come anticipatrice dei nuovi media. Il video infatti diventa *una branca specifica della pittura* (Manovich, 2002). Ne è esempio il ruolo privilegiato che ha assunto la costruzione manuale delle immagini nel cinema digitale, ciò consente di tracciare un continuum con alcune pratiche e tecniche del *precinema*. Difatti le soluzioni visive scaturite dalle avanguardie artistiche del '900 si sono riversate, in una nemesi filogenetica, tutte insieme nei software di computer grafica, di video editing, nelle interfacce. L'uso di software digitali per la creazione di artefatti video presuppone in termini di statuto, che ogni immagine consista in una serie di livelli separati ed interattivi, in un quadro da comporre di volta in volta. I quattro sottilissimi strati di pittura sovrapposti che Zygmunt Baumann descrive come canone della pittura rinascimentale si *riterritorializzano* nei *layer* dei software di video-composizione. Tecniche marginali del cinema diventano la norma (cfr. Manovich, 2002), come la pratica del loop. Un esempio potrebbe essere l'uso che Nam June Paik fa delle frequenze televisive in *Electric Moon*, o ancora l'uso che delle stesse hanno fatto fino agli anni ottanta gli *scratcher video*^{xv}, progenitori diretti del *veejaiing*, esplicitando l'idea di immagine elettronica come un flusso di energia costante nel tempo e nello spazio che possa essere trasmesso a distanza, così come anche in *The Passing*^{xvi} (1991) di Bill Viola.

Se con i tradizionali strumenti grafici, vettoriali o bitmap, il compito del progettista che volesse applicare le potenzialità degli strumenti ad una visualizzazione o alla raffigurazione di un oggetto, era quello di utilizzare le potenzialità del software come simulazione dell'intervento della mano nell'operare materialmente linee, riempimenti, colorazioni, trasparenze e così via, per cui le competenze a questi richiesto sono comunque legate all'universo del disegno progettuale, alle proprie modalità costruttive e pertanto ai propri canoni visivi. Con l'avvento del codice come mezzo di visualizzazione il progettista non ha più bisogno di tracciare materialmente ogni elemento visibile, agisce invece ad un livello più profondo, programmando, non le singole soluzioni visive, bensì potendo allestire il paradigma visuale attraverso il quale poter approdare ad un sistema di

visualizzazione al momento dell'immissione dei dati. Un processo del genere è possibile da ottenere, ad esempio, con *Processing Beta*, un software open source ideato da [Ben Fry](#) (Broad Institute) e [Casey Reas](#) (UCLA Design | Media Arts), ed implementato dal gruppo di ricerca di Aesthetics and Computation dell' MIT Media Lab^{xvii}, più che un software, una vera e propria koinè, in cui ogni artista, designer o programmatore, senza l'ausilio di alcun manuale, presenta i lavori ottenuti attraverso questo linguaggio di programmazione sul sito processing.org, in una duplice versione: immagine e codice. In modo tale che chiunque volesse riprodurre uno degli artefatti in sharing (musica, animazioni, video, visualizzazioni, software) per utilizzarli come meta-strumenti per nuovi artefatti può farlo semplicemente incollando le stringhe di codice corrispondenti al proprio codice e, qualora lo si desidera, modificarle in qualsiasi momento.

In pratica, con la possibilità di approcciarsi alla visualizzazione programmando il codice dell'immagine|processo anziché costruire materialmente l'immagine|oggetto, il momento della produzione e quello della ricezione non sono differenziati, perché lo stesso dispositivo può elaborarli contemporaneamente. La codifica delle immagini, pertanto, ha delle conseguenze sostanziali anche nel fruitore, sopprimendo la distanza che separa l'immagine da colui che guarda. Quest'ultimo, di fronte a quest'immagine senza carne ha lo stesso impatto sinestetico che è delineato dall'ermeneutica religiosa come l'atteggiamento nei confronti delle parabole e dei miti di fondazione. "Udirete senza dubbio con i vostri orecchi, ma non intenderete; mirerete certamente con i vostri occhi, ma non vedrete"^{xviii}. E' questo corto circuito di un'immagine che non possiede un aspetto materiale (nemmeno quello del fascio di luce proiettato sullo schermo, ma solo un fascio di pixel) a stabilire un nuovo rapporto tra spazio materiale e spazio della retina^{xix}.

In effetti, digitalizzando un video è possibile accedere a ogni singola inquadratura con la stessa facilità. Il tempo viene mappato su uno spazio bidimensionale, nel quale lo si può gestire, analizzare e manipolare più facilmente. Questo tipo di mappatura veniva già largamente utilizzata nelle macchine cinematografiche del

XIX secolo^{xx}. I media moderni e l'arte moderna hanno ulteriormente affinato queste tecniche gravando lo spettatore di nuove pressioni cognitive e fisiche: a cominciare dagli anni Venti, nuove tecniche narrative, come il montaggio cinematografico, obbligarono il pubblico a colmare mentalmente il vuoto tra immagini scollegate.

Negli anni Sessanta, riprendendo il discorso interrotto dal Futurismo e dal Dadaismo, alcune nuove forme d'arte – come l'happening, la performance e l'installazione – trasformarono l'arte in una forma di espressione esplicitamente partecipativa, una trasformazione che, secondo alcuni critici dei nuovi media, preparò il terreno per le installazioni interattive apparse negli anni Ottanta.

Negli anni Ottanta, colui che viene considerato il pioniere della realtà virtuale, Jaron Lanier intuisce che essa è in grado di riprodurre i processi mentali, o meglio ancora, di fondersi in modo trasparente con essi. Nel descriverne le possibilità, Lanier non fa distinzione tra funzioni mentali, eventi e processi, e immagini portate sullo schermo^{xxi}. Come conseguenza logica, processi e raffigurazioni interiori, sono usciti dalla sfera individuale e trasportati all'esterno sotto forma di disegni, fotografie ed altre forme visive^{xxii}. Inoltre "non è l'occhio (che opera fondamentalmente come l'intelletto) il primo obiettivo delle macchine che cristallizzano il tempo, ma il corpo" (Lazzarato 2007, p.197) conformemente a Benjamin quando sostiene che l'effetto di choc dato dalla successione delle immagini cinematografiche introduca un elemento tattile nell'ottica stessa. Ciò che Benjamin vede nel cinema è a maggior ragione vero con l'avvento della tecnologia video, con le macchine di genesi dell'immagine, colle tecnologie di simulazione, come ad esempio i videogame. Quanto detto lascia presagire anche le conseguenze nel riposizionamento dell'equilibrio tra percezione e cognizione a scapito di quest'ultimo, verso una messa in crisi del modello ottico, dell'occhio come organo dell'intelligibile a scapito del sensibile. Le tecnologie elettroniche ci liberano dall'illusione naturalistica, verso nuove modalità di rappresentazione^{xxiii}. Il virtuale, pertanto, invece di impedirci di vedere, può fungere da *pedagogia della visione*, in un'idea di visione nella quale le immagini vengano lette come

immagini-matrice, continuamente ri-assemblabili e ri-codificabili di volta in volta ad uso del progettista. L'immagine codificata, ri-codificata, generata, non sarà più la testimonianza del reale attraverso l'iscrizione della luce su un supporto, ma sarà una realtà mediata ormai di questo reale, elaborata e filtrata dal codice che rende questo modo di fare immagini un *sistema*.

La metafora generalmente utilizzata per costruire una storia dello sviluppo delle tecnologie dell'immagine, è quella dell'impressione dell'oggetto esterno su un supporto. "In generale si potrebbe dire che alla base di queste concezioni troviamo una definizione della percezione in quanto percezione ottica, che si fonda, più o meno consapevolmente, su una metafisica che oppone il reale e il concetto, il mondo e l'immagine." (Lazzarato, 1997, p. 128).

L'immagine di cui parliamo tende ad assomigliare piuttosto a un *diagramma*, (Lazzarato, 1997, p. 144) forma simbolica in cui la componente concettuale e quella ottica esistono associate. L'immagine virtuale non viene quasi mai creata ex novo: in genere viene assemblata utilizzando semilavorati. "In altre parole, nella cultura del computer la creazione autentica è stata sostituita dalla selezione tra varie opzioni offerte da menù" (Manovich, 2002, pag. 163). Nella modalità associativa tra questi filtri, plug-in, menù, data gloves, sta l'essere diagramma dell'immagine, una mappatura dell'immagine possibile, mappatura questa, divenuta ben più grande del proprio territorio di riferimento, in quanto da elementi discreti è ormai possibile, come dimostra la logica stessa di *Processing*^{xxiv}, ottenere qualsiasi immagine mediale.

Occorrerà abbandonare qualsiasi ipotesi ermeneutica dei processi che sia scandita secondo una forma lineare.

Lo slittamento dalla logica dell'editing lineare a quella della composizione porta all'emersione di un particolare tipo di oggetto mediale, dotato di una sua propria logica: va pertanto riconosciuto al video-frammento un proprio valore processuale, dinamico e intersoggettivo, che inizia a costituirsi già prima della sua stessa concezione e ideazione sotto forma di influssi culturali, mediali e immaginari, fino ad innestarsi, nel momento del consumo e oltre, in circuiti soggettivi di esperienze

e di vita che lo ridefiniranno ulteriormente con nuovi ed inaspettati significati affettivi, funzionali, sociali. Rappresentati in ambiente Web 2.0 ad esempio dai link tra video e video, da commenti ai video, dalla creazione di comunità on line.

Buona parte degli artefatti multimediali sono basati su elementi precedentemente elaborati, *You Tube* è evidentemente uno di questi. Ciò implica un elevatissimo grado di partecipazione del fruitore delle interfacce web, fino alla completa coincidenza di competenze ed operazioni richieste al fruitore ad al progettista di artefatti per il web. La figura di fruitore che si viene a delineare in questo quadro è quella di una sorta di *bricoleur dell'ipertesto*. Dunque lo spazio navigabile è uno specchio in cui si riflette, almeno in parte, la soggettività dell'utente; l'altra parte è, per forza di cose, di carattere intersoggettivo. Questa soggettività così marcata trova il suo culmine nei vuoti aperti nell'iperteso.

Perciò, se è vero che il lettore diventa coautore dell'opera, lo è nella misura in cui, grazie all'interazione resa possibile dal web 2.0, ogni fruitore dell'opera ipermediale può scegliere, secondo i propri ritmi e i propri interessi, gli elementi da visualizzare o i percorsi da seguire, determinando l'inizio e la fine dell'artefatto e generando così un output personalizzato. L'interfaccia, dunque, gioca in questo processo un ruolo cruciale, anche perché oggi le attività di lavoro e di svago, oltre ad implicare sempre più l'uso del computer, convergono intorno alle interfacce stesse. Nella cultura del computer si possono costruire una serie di interfacce diverse per uno stesso "contenuto". Di conseguenza, si potrebbe concludere che anche l'opera d'arte che utilizza i nuovi media posseda due livelli separati: contenuto e interfaccia. Le vecchie dicotomie contenuto-forma e contenuto-mezzo si potrebbero riscrivere nei termini di contenuto-interfaccia. Una simile contrapposizione presume che il contenuto dell'opera d'arte sia indipendente dal mezzo che lo supporta o dal suo codice. Collocato in un contesto ideale non-mediale, il contenuto diventa un'entità a se stante che dovrebbe esistere a prescindere dalla sua forma materiale: se questa tesi è corretta nel caso dell'arte classica, con la sua iconografia ben definita e le sue convenzioni rappresentative, tuttavia, gli artisti contemporanei, sostenendo l'idea della non trasparenza del

codice, hanno accettato di non separare forma e contenuto. Molte opere di video-arte realizzate con i nuovi media pongono, da questa prospettiva, un curioso paradosso: esse possiedono ciò che possiamo chiamare “dimensione informativa”, la dimensione che, riguardando il recupero, la visione e la riflessione su una serie di dati analizzati può portare a considerare plausibile la separazione tra i livelli del contenuto e quelli dell’interfaccia, e una “dimensione estetica”, che giustifica il loro status di arte anziché di mere strutture grafiche o informative. Questa dimensione comprende: una particolare configurazione dello spazio, del tempo e della superficie descritte nell’opera; una particolare sequenza temporale delle attività messe in atto dall’utente che interagisce con l’opera; una particolare esperienza formale, materiale e fenomenologica da parte dell’utente^{xxv}.

E’ per questo che il video, inteso come sistema cognitivo non è morto, perché esso è memoria temporale, della quale i nuovi media, dai display dei telefonini alla “realtà aumentata”, sono profondamente imperniati.



Steina & Vasulka



Bill Viola: The Passing

1 - Mappature dell'esistente

1.1 PRECEDENTI: Dai mezzi di comunicazione di massa all'arte video

Nei primi approcci teorici da parte degli artisti ai medium popolari rintracciamo le origini dell'arte del video: essi risalgono ai primi anni Trenta del secolo scorso. A tal proposito basta ricordare la discussione sulla radio che coinvolse diversi membri del Bauhaus, all'epoca del momento di apertura democratica della Repubblica di Weimar quali Brecht, Benjamin, Adorno e Arnheim.

Bertold Brecht, ad esempio nel 1932 ipotizza una radio capace di mettere gli ascoltatori in relazione tra di loro, con la finalità di abbatterne l'isolamento proprio della condizione atomizzata del fruitore. Nonostante un apparente approccio sociale di cui questa tesi sembrerebbe sostanziarsi, essa esprime in realtà un nascente riconoscimento da parte degli intellettuali della valenza ideologica e creativa espressa dai nuovi media e allo stesso tempo dimostra l'urgenza dell'intellettuale di vincolare il suo agire all'estetica dei mezzi tecnologici, per far si

che la sua visione politica e creativa corrisponda alle mutate condizioni comunicative.

Inoltre occorre sottolineare che l'attenzione verso questi strumenti denota la consapevolezza della profonda "rivoluzione temporale" che essi hanno comportato, infatti i nuovi media sono mezzi di comunicazione a tempo reale, nei quali l'emissione coincide con il momento dell'ascolto: si tratta quindi di documenti oggettivi sulla realtà in atto che possono comportare una visione tutta nuova. Tuttavia il programma brechtiano si esaurisce in mera teoria senza sviluppare nessun risvolto pratico effettivo.

Sempre nel corso degli anni Trenta, anche il "Futurismo" intuisce il significato operativo e linguistico dei nuovi media, capaci di creare un'arte non più legata al limite della materialità.

Con il manifesto "La Radia" firmato da Marinetti e Masnata nel 1933 si esalta la televisione che, come sottolinea Fagone, "finalmente può realizzare una simultaneità planetaria di sensazioni e rendere ridicola ogni malinconica nostalgia dell' "altrove". Si propongono, così questi nuovi media come potenziali produttori di "un'arte senza tempo né spazio senza ieri e senza domani" (Vittorio Fagone, 1990). I rapporti del video con il Futurismo sono stati rilevati esplicitamente in epoca attuale anche da diversi rappresentanti della videoarte (Maurizio Calvesi, ad esempio o lo stesso "inventore della videoarte" Nam Jun Paik che afferma: "Il Futurismo è interessante perché fu il primo movimento artistico che esprimeva la componente "tempo", e il video è Immagine più Tempo" (Lazzarato 1997). L'importanza teorica del Futurismo nella storia dell'arte video, è stata evidenziata inoltre per l'idea, teorizzata nei Manifesti futuristi, di dispositivi tecnologici e complessi che utilizzano luci, colori, forme in movimento e suoni in una sintesi coinvolgente che rappresenterà, poi, un elemento chiave in diverse fondamentali videoinstallazioni; i futuristi, infatti, furono i primi ad introdurre la tecnologia nell'arte (con le "fotodinamiche" di Bragaglia) e ad interessarsi al film come forma espressiva al di là della pittura col suo chiaro intento di liberare il cinematografo come mezzo di espressione, per farne lo strumento ideale di una nuova arte

immensamente più vasta e più agile di tutte quelle esistenti. Nel film futurista, infatti, entreranno come mezzi di espressione gli elementi più svariati: dal brano di vita reale alla chiazza di colore, dalla linea alle parole in libertà, dalla musica cromatica e plastica alla musica di oggetti. Esso sarà insomma pittura, architettura, scultura, parole in libertà, musica di colori, linee e forme, oggetti.

Purtroppo, di fatto, anche l'utilizzazione futurista dei nuovi mezzi di comunicazione resta confinata a questioni meramente teoriche e non produce innovazioni tecniche o linguistiche.

Le redini dei neonati mezzi di comunicazione di massa restano in questo periodo istituzionalmente nelle mani della classe politica che, non solo non prevede nell'uso del nuovo medium alcun intervento artistico, ma addirittura lo sfrutta come strumento di propaganda. Questo stato di cose resta immutato per oltre un ventennio, eppure continua a destare interesse negli artisti la profonda divaricazione tra lo stato dell'arte della televisione come istituzione e le diverse possibilità che essa può offrire. E' la contraddizione tra l'utilizzo effettivo e riduttivo del mezzo da parte degli apparati statali e commerciali e le sue potenzialità espressive non ancora sfruttate ad attirare maggiormente l'attenzione del mondo dell'arte.

Il problema dell'efficacia comunicativa dei media si ripresenta nuovamente proposto nel 1952 dal "Gruppo Spaziale" nel loro "Manifesto per la Televisione", in cui è chiaramente presentata la necessità di utilizzare i nuovi mezzi di comunicazione per trasmettere una nuova forma di arte basata su un nuovo concetto di spazio. Con ciò si fa più esplicita l'individuazione delle caratteristiche del mezzo, sia per quanto riguarda la trasmissione che per quanto concerne la definizione dell'opera stessa, In esso testualmente si legge:

"Noi spaziali trasmettiamo, per la prima volta nel mondo, attraverso la televisione, le nostre nuove forme d'arte sono basate sui concetti dello spazio. La televisione è per noi un mezzo che attendevamo

come integrativo dei nostri concetti. Siamo lieti che dall'Italia venga trasmessa questa nostra manifestazione spaziale, destinata a rinnovare i campi dell'arte. E' vero che l'arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che essa ne sia svincolata, e che attraverso lo spazio, possa durare un millennio, anche nella trasmissione di un minuto. Le nostre espressioni artistiche moltiplicano all'infinito, in infinite dimensioni, le linee d'orizzonte; esse ricercano una estetica per cui il quadro non è più quadro, la scultura non è più scultura, la pagina scritta esce dalla sua forma tipografica"

Manifesto dello Spazialismo 1952

Risulta particolarmente interessante l'idea della televisione come mezzo "integrativo" dei concetti dell'artista, che in qualche modo fissa una direzione nella modalità di utilizzo del medium televisivo, soprattutto per quanto riguarda le proposizioni degli artisti italiani che si occuperanno di video nei decenni successivi.

La nascita dei "buchi" di Fontana va posta esattamente in relazione a questa implicazione di nuove tecnologie, non per nulla le prime tele e carte-telate bucate sono impiegate da Fontana per le proiezioni di "immagini luminose in movimento" in esperimenti televisivi della Rai-Tv di Milano all'inizio del 1952. Ma questa trasmissione televisiva si pone soprattutto come una sperimentazione innovativa per l'Italia, che comincerà le regolari emissioni pubbliche solo nel 1954, e dove Fontana riesce ad integrare la tematica artistica dello Spazialismo con le caratteristiche formali del mezzo, creando un'opera-evento progettata appositamente per la televisione, una sorta di "video d'artista" ante litteram, in cui le forme non solo interagiscono programmaticamente con la luce ma sono animate e spazializzate proprio dal dispositivo tecnico dell'emittente: "Sul monitor il quadro con i buchi, che costituisce la matrice originaria, si trasforma in evento; l'opera si dinamizza e si dà non più come termine finale e compiuto di un processo ma come un processo in atto, si identifica con la durata effimera della trasmissione smaterializzandosi" (Manifesto dello Spazialismo 1952).

1.2: Primi interventi sulla trasmissione del segnale

Le origini della sperimentazione di questo nuovo linguaggio è attribuibile a Wolf Vostel che con le sue prime installazioni alla fine degli anni '50 rifletteva sul nuovo medium tv sia come oggetto d'arte e fonte luminosa che dal punto di vista del suo ruolo nella società tedesca del dopoguerra.

Vostell si esprime fra assemblaggi di dipinti, frammenti di giornali, foto incollate e cancellate da sovrapposizioni pittoriche, inserimenti di televisori o macchine fotografiche, emblemi della civiltà tecnologica che squarciano le opere come lacerata e frammentata è la realtà di cui ci parlano. Un atto di riverenza ironico e non certo servile alla televisione l'artista lo rende nel 1959 con l'happening teletrasmesso TV dé-coll/age "Ereignisse und Handlungen fur Millionen", dove emerge soprattutto la volontà di rifiuto della passività davanti al piccolo schermo. L'artista in quest'opera deforma e distrugge, in una performance/evento, un assemblamento da lui appositamente creato, composto da brandelli di giornale, fotografie, e televisori che trasmettono immagini, sottolineando, l'importanza sia della dimensione materica, che di quella performativa.

Sembra, però, si possa parlare di vera e propria "videoarte", anche se non c'è un'uniformità di giudizio sulla data precisa della sua nascita, in seguito alla definizione che Nam June Paik, dà al suo operato artistico in seguito alla sua prima esposizione alla "Music-Electronic Television" nel 1963 presso la Galleria Parnass, a Wuppertal in Germania. Essa, dal nome " 13 Distorted TV-sets" consisteva in una performance in cui si mescolano pianoforti preparati e rovesciati, diversi oggetti sonori come pentole, chiavi, un manichino femminile disarticolato in una vasca da bagno e una testa di toro grondate di sangue; a questi si aggiungevano 13 televisori, messi a caso che riempivano lo spazio riproducendo altrettante differenti immagini distorte e deformate, astratte, statiche ma vibranti di luce, modificate attraverso l'uso di magneti. Già in questa prima installazione Nam June Paik mostra la sua onnipresente tendenza alla destrutturazione del nuovo "utensile TV", di cui avverte l'enorme potenzialità massificatrice, che si manifesta

nella scomposizione dei vari supporti meccanici dando ad essi una differente evidenza. In "13 TV" Paik ridefinisce l'immagine elettronica, un'immagine televisiva in bianco e nero, intervenendo sulla modulazione luminosa in senso orizzontale e verticale.

Nam June Paik è uno dei primi a riconoscere le potenzialità dei media elettronici e della loro influenza sulla cultura e sull'economia ed è considerato per questo, assieme a Vostel, il "padre della videoarte". Nato a Seul nel 1932, il "giocoliere elettronico", come molti critici amano definirlo, si trasferisce in Giappone, dove consegue la laurea con una tesi su Arnold Schönberg; poi raggiunta l'Europa, prosegue gli studi musicali in Germania, in cui entra a far parte del gruppo Fluxus, iniziando collaborazioni prestigiose con John Cage e la violoncellista Charlotte Moorman, che diviene anche la sua compagna nella vita privata.

Negli stessi anni Vostell, alla Smolin Gallery di New York propone i suoi Décoll/age TV.

Vostell e Paik mettono in mostra televisori accesi che agiscono in modo differente dal normale, manomessi da interventi che li modificano dall'interno creando immagini elettroniche di tipo inedito, o alterando la ricezione del segnale broadcast. Infatti i primi lavori di video arte sono caratterizzati proprio da sperimentazioni elettroniche, adoperando l'immagine come strumento per contestare e polemizzare l'uso massificato e commerciale della televisione.

Da questi primi passi nascono una miriade di idee e invenzioni che per ben quaranta anni hanno avuto un ruolo fondamentale nell'introduzione delle immagini elettroniche in movimento nel mondo dell'arte.

La novità di questi lavori, però, non consiste certo nella presenza dell'oggetto televisore nell'opera d'arte, bensì nel tipo di rapporto instaurato con il mezzo televisione: per la prima volta, e prima ancora che questa possibilità sia realmente fruibile attraverso le apparecchiature di videoregistrazione amatoriale, si dimostra la possibilità di una televisione controllata direttamente dall'utente.

Le ricerche dei primi videoartisti si concentrano proprio sugli elementi che compongono il linguaggio televisivo, il cui risultato sono immagini che potremmo definire "non-oggettive", in cui il soggetto è dato da giochi di luce, di ritmo e di colore; la sperimentazione si concentra sulle possibilità di manipolazione del segnale elettronico e gli aspetti fenomenologici e psicologici del vedere attraverso il tubo catodico. In queste opere il suono elettronico e le immagini astratte si intrecciano, e fondamentale è l'uso di nuovi e sofisticati dispositivi come sintetizzatori e coloratori in cui gli automatismi delle macchine generano configurazioni visive diverse e giochi cromatici in combinazioni infinite di forme e colori. In questo genere di produzioni il dispositivo tecnologico è al contempo il soggetto e l'oggetto dell'opera: allo spettatore non resta perciò che abbandonarsi alla psichedelia della plasticità delle deformazioni di figure e colori.

Ricerche analoghe sono effettuate, sempre negli anni Sessanta, anche dagli artisti cinetici ed optical.

1.3 L'Intervento sulla produzione: la prima telecamera portatile

Nel 1964 viene commercializzato sul mercato statunitense dalla Sony il primo modello di telecamera portatile e di videoregistratore (Portapak) diffuso poi in tutto il mondo a partire dal 1967. Nasce così la possibilità di fare televisione in prima persona, al di fuori dei canali di governo. Da qui l'inizio della vera e propria storia dell'arte video: all'idea della televisione come oggetto si conferma la televisione come linguaggio artistico, così "il tubo catodico rimpiazza la tela". Come nella pittura, attraverso questo nuovo linguaggio si possono comporre rappresentazioni del reale e figure astratte ma, in questo nuovo caso, l'innovazione è rappresentata dal fatto che, utilizzando tali mezzi di espressione, si può descrivere qualcosa che sta accadendo dinanzi alla telecamera o dentro di essa. Per questo sempre di più si va diffondendo l'idea che il video sia uno strumento particolare, che permette possibilità inedite di comunicazione.

Paik, appena trasferitosi in America, è tra i primi a munirsi dell'apparecchiatura e la usa per riprendere il traffico caotico nel giorno della visita di Papa Paolo VI a

New York, e per farne un'opera video (Café Gogo, Blecker Street), mostrata la stessa sera al Greenwich Village, opera sancita da molti analisti come il primo video d'arte della storia.

Tale opera, nata dalla rappresentazione tipica di un qualsiasi giorno (il traffico di una metropoli) e di un evento storico, che in questo caso si connota come decorazione e riempimento del fulcro dell'opera stessa, è un vero "ready made video": un evento trovato e "artisticizzato", emblematico della poetica di un innovatore movimento artistico, nato in Germania e diffusosi in Europa e in America, che andava riscuotendo diversi consensi tra i giovani fautori dell'arte di quegli anni e che vantava fra i suoi membri anche Paik e Vostel. Il nome di questo collettivo è "Fluxus", la sua esistenza ha avuto risvolti molto importanti ai fini del nostro discorso e per questo ritengo opportuno parlarne più approfonditamente a breve.

Intanto Gerry Schum nel 1969 apre a Colonia la prima "Video Gallery" della storia e gira un film per la televisione intitolato "Land Art" che viene trasmesso dalla rete Freies Berlin il 15 aprile. La Fernseh Galerie di Düsseldorf viene inaugurata con questo documentario che consiste nella registrazione di vari interventi sulla natura da parte di artisti quali J. Dibbets, R. Long, B. Flanagan, D. Oppenheim ed altri. Schum è un gallerista e, in quanto tale, comprende subito l'importanza nel video per creare delle opere anche in quelle situazioni in cui l'azione dell'artista di per sé non ne prevede e ciò non solo a riguardo della "land art" ma anche nel caso della "body art" e degli "happening" (di cui avremo modo di parlare nel corso del secondo capitolo). Avvia pertanto una produzione editoriale di opere video, realizzando alcune documentazioni prima su pellicola che trasferisce e poi successivamente in video, creando multipli a tiratura limitata. Il suo intervento si caratterizza come un ibrido tra film e video ed è fondamentale specificare che quest'ultimo viene sfruttato unicamente per la sua maggiore maneggevolezza ed economicità rispetto al film, senza essere "giocato" fino in fondo da un punto di vista formale.

Successivamente la rete Wgbh-tv di Boston organizza il programma sperimentale "The medium is the medium" sovvenzionato dalla Rockefeller Foundation e a New York presso la Howard Wise Gallery Schum organizza la prima mostra interamente dedicata alla videoarte intitolata "TV as a Creative Medium" rassegna alla quale partecipano molti dei nomi che già avevano sperimentato il mezzo televisivo in anni precedenti, quali Frank Gillette e Ira Schneider, Nam June Paik e Charlotte Moor man, Eric Siegel, Aldo Tambellini e altri.

Per un'altra parte della critica, è questo il momento che vede la nascita della videoarte, ma ritengo in ogni modo importante precisare che il problema delle date di inizio di un fenomeno come la videoarte è sempre un po' ostico da risolvere a causa delle diverse radici e possibilità di utilizzo del mezzo video, quindi, queste date saranno assunte solo per ragioni di comodità storiografica, sapendo benissimo che ogni fenomeno artistico trae le proprie origini da una molteplicità di eventi ed avvenimenti concatenatisi, e tenendo ben presente che non ci troviamo di fronte ad un movimento artistico con tanto di manifesto programmatico ma ad un fenomeno che racchiude in sé una buona parte degli aspetti socio-culturali e politico-economici dei paesi in questione.

1.4 Il movimento FLUXUS

La parola "Fluxus" viene pronunciata per la prima volta nella primavera del 1961 da George Maciunas nella sua galleria di New York, la A. G. Gallery, per rappresentare un progetto mirato alla fusione di tutte le arti, rispettando comunque le specifiche di queste. Il termine deriva dal latino e significa flusso, appunto sta ad indicare un fenomeno in continuo mutamento, che non ha forma né luogo.

Fluxus diviene un movimento artistico tra il 1961 e il 1962, parte quindi da New York in occasione del concerto sperimentale "Musica antica et nova" e presenta i suoi primi eventi a Wiesbaden, in Germania, ma si diffonde poi geograficamente in tutto il mondo, dall'America all'Europa, dal Giappone alla Corea.

Questo collettivo ha rivoluzionato il linguaggio dell'arte rivendicando l'intrinseca artisticità dei gesti più comuni ed elementari, promuovendo lo sconfinamento

dell'atto creativo nel flusso della vita quotidiana, in nome di "un'arte totale", considerata come "evento" e che prediligeva come ambiti elettivi d'espressione soprattutto la musica, la danza, la poesia, il teatro e la performance. Nella fase iniziale di questo movimento si possono riconoscere i primi tentativi di fusione tra le diverse forme espressive, antidogmatiche e libertarie, e dove anche il fruitore assume un ruolo diverso.

Il primo Fluxus Festival viene proposto nel settembre del 1962 a Wiesbaden con il titolo "Fluxus Internazionale Festspiele Neuester Musik" e presenta una serie di azioni esemplari realizzate da George Maciunas, Dick Higgins, Emmett Williams, Ay-O, Robert Filliou, Nam June Paik, Daniel Spoerri, Wolf Vostell, Giuseppe Chiari, Gianni Emilio Simonetti e altri.

Per via della "bizzarria" e della carica distruttiva di alcune performances, quali la frantumazione di strumenti musicali, gli esercizi di rasatura o il tuffo in una vasca da bagno piena d'acqua, i media diedero a questo evento molto spazio, che ne facilitò la diffusione secondo la "strategia del contagio sociale", ma non gli impedì di essere osteggiato ed emarginato. Nel complesso, comunque, come afferma Stewart Home nel suo "Assalto alla realtà": "l'evento fece capire la differenza tra ciò che più tardi Maciunas avrebbe definito "flux-evento neo-haiku monomorfico" e lo "happening neo-barocco mixed-media" vale a dire che sebbene le performances di Fluxus fossero intermediali nel senso che mettevano in collegamento varie discipline come la musica e le arti visive ogni "composizione" si concentrava su un singolo evento isolato da qualunque altra azione, ed era presentato come un iconoclastico scrutare nella stessa natura della 'realtà' "(nota Stewart Home in Assalto alla realtà del?). Quindi nelle operazioni Fluxus l'accento cadeva sulla semplicità strutturale, collocabile nella tradizione dell'"evento naturale", degli scherzi e delle gags di origine Dada, e nell'esempio di Marcel Duchamp. Le partiture su cui si basavano le performances erano spesso brevi, anche se la durata dell'esecuzione era indefinita, e la semplicità di tali partiture poteva consentire a chiunque di eseguire opere Fluxus senza bisogno di esperienza, competenza o preparazione.

A questo punto, prima di continuare a parlare del lavoro di Fluxus, mi pare sia importante definire velocemente le differenze esistenti tra l'evento Fluxus e lo "Happening" (il percorso artistico iniziato dal movimento del Black Mountain College), seppure all'interno di modalità di operatività artistica essenzialmente comuni. In entrambi i casi, infatti, la scelta dell'evento, dell'azione effimera, vuole spostare il concetto di operazione artistica dal suo essere produzione di oggetti a quello di produzione di esperienza, che si sviluppa simultaneamente tra i due poli costituiti dall'artista e dal pubblico; tale scelta di coinvolgimento e partecipazione del pubblico, di uscita dal suo ruolo passivo impostogli da anni di contemplazione dell'opera d'arte, è presente sia nell'Happening, che nell'evento Fluxus, ma tra di essi, come fa notare Achille Bonito Oliva, esiste una qualche differenza: "L'happening è un accumulo quantitativo di oggetti e gesti che trova attraverso la loro dissociazione, il loro essere messi in relazione inedita, la sua qualità estetica. Solo da questa dissociazione nasce l'aspetto artistico", mentre "L'evento Fluxus parte dalla coscienza situazionistica che la realtà è già spettacolo. Ogni oggetto o gesto quotidiano ha in questo la sua qualità, la sua non necessità di essere relazionato in maniera inedita. Nell'evento Fluxus ogni oggetto o gesto è esibito in sé, nella sua grammatica elementare", e dunque "L'happening tende sempre a un'espressività della messa in opera del gesto, tende cioè a sottolineare il passaggio dell'oggetto o dell'azione dal suo uso estetico al suo uso artistico. L'evento Fluxus, invece, tende solo a sottolineare il passaggio dell'oggetto e del gesto da un grado di esistenza all'altro".(nota)

Tra i maggiori artisti Fluxus possiamo identificare: Kaprow, John Cage, Robert Rauschenberg, Nam Jun Paik, Wolf Vostel, Joseph Beuys, Yoko Ono e Giuseppe Chiari. Ma fanno parte del gruppo di Fluxus anche collezionisti, mecenati delle arti, editori, musei e gallerie che sostennero, seguirono da vicino e documentarono varie attività artistiche.

Inizialmente la maggior parte delle ricerche sono di stampo cinematografico, infatti Fluxus organizza un programma, appunto "Fluxusfilm Program" con una serie di brevi programmi ad opera di Erich Anderson, George Brecht, John Cage, Robert

Watts, Wolf Vostel, George Landow e Yoko Ono, si tratta di immagini di straordinaria crudezza e violenza non solo nei contenuti ma anche nella forma. In seguito, però è chiaramente il video ad essere adottato dagli artisti Fluxus e da tutta una folta schiera di membri della controcultura underground, perchè meglio risponde al loro bisogno di sperimentare la creatività attraverso “acrobazie” visive e teoriche mai provate prima.

Ben presto Fluxus diventa anche una rivista.

Oltre ad un movimento artistico espressivo, Fluxus può essere definito un atteggiamento nei confronti della vita, un tentativo di eliminare la linea di divisione tra esistenza e creazione artistica. Gli artisti di Fluxus esprimono la casualità e la quotidianità delle cose: essi, infatti, non si basano sullo studio di oggetti privilegiati o sacri ma rappresentano l'arte attraverso un concetto ludico, abbandonando i valori estetici (in reazione all'Espressionismo astratto) per concentrarsi su Humor e Non-sense.

Un'altra nota opera nata all'interno del movimento Fluxus che ritengo emblematica, in quanto ottimo esempio di come Fluxus riesca a mettere insieme artisti diversi in una girandola di trasformazioni (dada, danza e videoarte) e a farli coesistere e collaborare come in una dimensione comune, è “Merce by Merce by Paik” di Nam June Paik. Un video della durata di trenta minuti e diviso in due atti. Nel primo il protagonista, il ballerino e coreografo Merce Cunningham balla, e la sua danza è accostata ad immagini che ne rievocano il ritmo (i passi di un neonato, il traffico cittadino). Nella seconda parte Cunningham (con un'abile montaggio di vario materiale di repertorio) è invece accostato al nume tutelare di Fluxus, Marcel Duchamp, come in un tributo all'artista che più di ogni altro ha saputo ispirare tale movimento così articolato.

1.5 Verso la sintesi-video

L'aspetto della sperimentazione è una delle componenti caratteristiche dell'utilizzo del video a finalità artistiche, direi quasi una componente genetica: essendo lo strumento video collegato alle dinamiche di sviluppo tecnologico non è possibile

separare il metodo sperimentale tipico della ricerca scientifica e tecnologica dalla sua trasposizione nella forma artistica. Il rapporto tra artista e video comprende, infatti, la creazione di strumenti e software per l'elaborazione dell'immagine videografica e si crea così un dialogo e una complicità con la macchina come nel caso di Woody e Steina Vasulka, i quali affermano che :

“il processo creativo costituisce un dialogo con la macchina nel quale non si è tanto i padroni di uno strumento ma più che altro gli interpreti delle sue facoltà”. Nella fattispecie Woody sostiene di dover: “condividere il processo creativo con la macchina” e di ritenerlo “responsabile di fin troppi elementi in questo lavoro” (“Sulle tracce del fuoco degli dei” della retrospettiva a cura di Marco Maria Gazzano per il festival di Locarno del 1994).

Steina e Woody Vasulka scriveranno proprio che nel video *“le immagini e i suoni provenivano dalla stessa sorgente: le immagini erano formate da tensioni e frequenze, e anche i suoni, almeno quelli elettronici o quelli che passano da un apparecchio elettrico, lo erano”*¹. Nelle loro opere esploreranno proprio l'interazione tra strumento musicale e modulazione del segnale elettrico, tra immagini e suoni. È un esempio Violin Power di Steina in cui l'autrice gioca con le immagini che si modificano a seconda delle modulazioni sonore espresse dallo strumento (il che ricorda molto il lavoro che Disney faceva in Fantasia). Modificando le immagini con il suono del suo violino è come se Steina *“suonasse le immagini”*. Inoltre nel video vediamo Steina ripresa contemporaneamente da due punti di vista diversi: in una scena viene ripresa frontalmente e di spalle. Questo stratagemma rivela una importante condizione del video: lo spazio e il tempo si fondono insieme.

Steina può mostrarci differenti punti di vista di se stessa in tempo reale: lo spazio e il tempo ora sono veramente fusi insieme, in un universo

¹ Steina e Woody Vasulka , internista alla Galleria Flavia di Locarno , 4 ottobre 1984, Catalogo V festival Internazionale di arte video , Locarno , 1984

einsteniano dove la musica, che lavora sul tempo in movimento nello spazio, e l'immagine, che lavora su degli spazi che hanno una durata, diventano entrambi materiali duttili e inseparabili. (Amaducci, 200, p. 262)

La fusione tra la dimensione del tempo e dello spazio era proprio ciò che cercavano di ottenere gli artisti delle avanguardie negli anni Venti con le loro opere. Non a caso un videoartista come Bill Viola raccontava dell'entusiasmo che aveva provato nella scoperta delle opere di Richter e Fischinger.

Sono ancora i videoartisti a racconta come il video sia uno strumento molto più vicino alla musica che al film, ad esempio ancora Bill Viola afferma che: *"il video è più vicino al suono che al film o alla fotografia; vi si trova lo stesso rapporto che ha il microfono con la persona che parla"*. Nam June Paik che parla della musica come "manipolazione del tempo" afferma: *"come i pittori comprendono lo spazio astratto così io comprendo il tempo astratto"*. (Bellour e Viola, 1986, p.379)

Appare evidente come anche nel caso del video ritroviamo quel particolare rapporto tra l'immagine e il suono che abbiamo riscontrato nel cinema astratto e nel cinema di animazione di Walt Disney. Con il video sembra davvero possibile realizzare quelle sinfonie visive tanto sognate dagli artisti degli anni Venti.

Le possibilità che offre il video e le tecnologie elettroniche andranno ben oltre, come vedremo gli artisti cominceranno ad usare il potere che ha la musica stessa di evocare immagini.

Inoltre va considerato che intorno alla fine degli anni Sessanta e nei primi anni Settanta numerose erano negli Usa le sperimentazioni e i progressi in campo artistico e in Europa l'influenza di tali ricerche in qualche modo pesavano e non potevano essere ignorate da chi si poneva al di fuori degli abituali processi artistico-operativi, in particolar modo per quelle ricerche che utilizzavano le nuove tecnologie, quali appunto il video. "Ho scoperto che negli Stati Uniti" continua la testimonianza di Woody "esiste una cultura industriale alternativa che si fonda sul genio individuale, più o meno come l'arte. Queste persone, inventori-progettisti di elettronica, sono riuscite a salvaguardare la propria indipendenza all'interno del

sistema, diventate artisti a pieno titolo, usano gli strumenti elettronici che loro stessi si sono costruiti” (intervista ai Vasulka, “sulle tracce del fuoco degli dei” della retrospettiva a cura di Marco Maria Gazzano per il festival di Locarno del 1994).

Spesso, dunque, gli artisti operanti con il video sono anche gli inventori e sperimentatori delle nuove tecnologie applicate all’immagine audiovisiva. Fondamentali per lo sviluppo e il progresso dell’arte video, in quegli anni, è, ad esempio Ture Sjolander, il quale con Bror Wikstrom nel 1966 trasmette sulla televisione nazionale svedese, “Time”, una trasmissione di 30 minuti di immagini manipolate elettronicamente. Sjolander e Wikstrom hanno lavorato con l’ingegnere delle telecomunicazioni Bengt Modin per costruire un sintetizzatore “d’immagine-video temporanea” per distorcere e trasformare la trama delle immagini applicando filtri da generatori di forme d’onda. Il processo di base coinvolge l’applicazione di distorsioni elettroniche durante lo sviluppo di pellicole fotografica e di clips. Secondo le parole dello stesso autore: “Time è il primo lavoro di videoarte televisiva, intesa come dichiarazione definitiva di esibizione/istallazione, trasmessa in quel periodo sia con lo scopo di produrre un riferimento storico sia come testimonianza di arte visuale libera e originale, realizzato attraverso la manipolazione del segnale elettronico.” (Andrews Berg, 2006 p.114).

In seguito Sjolander con Lars Weck utilizzerà un simile processo tecnologico per produrre “Monument” un suo famoso programma di immagini di personaggi famosi e icone culturali manipolate elettronicamente.

Anche in quest’ambito Nam June Paik, si rese protagonista di importanti momenti di sperimentazione: nel 1969 insieme a Shuya Abe costruisce il primo vero e proprio video-sintetizzatore della storia. Esso permette di aggiungere colore alle immagini monocrome e di distorcere l’immagine ripresa con la telecamera. Influenzato dallo sviluppo di vari sintetizzatori audio prodotti nei primi anni 60 da

pionieri come Robert Moog², il video-sintetizzatore fu costruito in base ad un analogo processo elettronico che produce sia il segnale audio che quello video. Nello stesso anno anche Eric Siegel mostrò il suo “Psychedelelevision in color” presso la Howard Wise Gallery alla mostra “TV as a creative medium”. Siegel, che si è approcciato alla sperimentazione del video e della tv verso la metà degli anni Sessanta, ha costruito uno strumento grezzo che aggiungeva colore ad una immagine televisiva in bianco e nero. “Psychedelelevision in color” consisteva essenzialmente in una “ri-lavorazione” dell’immagine monocroma che usava il feedback ed effetti di colore per spezzare e distorcere una foto di Albert Einstein.

Essendo gli elettroni instabili, in qualsiasi momento l’immagine elettronica può subire dei mutamenti anche sostanziali. [...] la fluidità dell’immagine elettronica ci mette subito in contatto con un visibile che può essere sempre e continuamente deformato, riplasmato, è il primo contatto con un mondo in costante metamorfosi. (Amaducci, 2000, p.262)

ed è proprio il lavoro che farà l’artista coreano Nam June Paik il quale agli inizi degli anni Sessanta comincia ad usare il televisore come mezzo artistico applicando su un apparecchio televisivo un magnete il quale distorceva le immagini. Stesso principio seguito da altri artisti i quali sfrutteranno il bagliore di luce che emana la scatola televisiva e il suo flusso ininterrotto di immagini per arricchire le loro opere. Ad esempio l’artista tedesco Wolf Vostell il quale già nel

² Negli anni '60 Robert Moog aveva lanciato sul mercato un organo elettrico che al suo interno conteneva degli oscillatori, i quali modulati e combinati tra di loro riproducevano una grande varietà di suoni. Il rovescio della medaglia risiedeva nel fatto che essendo uno strumento multi timbrico, non era possibile stabilire un microfonaggio standard.

Il Moog venne successivamente accoppiato al Leslie, un amplificatore con due trombe rotanti, e in pochi anni, il binomio entrò a far parte della strumentazione comune delle band progressive. Gli strumenti erano tutti rigorosamente microforati, a differenza di altri stili, dove il suono entrava direttamente negli amplificatori del mixer.

1958 posizionava dietro le proprie tele degli schermi tv: dagli squarci che vi erano sulle tele si intravedevano diverse vibrazioni luminose. Come osserva Amaducci:

“per la prima volta nella storia delle tecniche dedicate alle immagini, in particolare alle immagini in movimento, esiste uno strumento che produce immagini luminose di per sé, per cui non è necessaria la luce esterna”,
(Amaducci, 2000, p.21)

si differenziano quindi dalle immagini cinematografiche che invece *“hanno bisogno di un fascio luminoso che interferisca con la pellicola”* per essere visibili.

Un'altra sostanziale differenza tra l'immagine elettronica e quella cinematografica è l'elemento del tempo. Come abbiamo già accennato il cinema ha tempi di produzione lunghi poiché prima di poter essere visionata la pellicola richiede di essere stampata e poi proiettata, dunque non è possibile visionare il proprio lavoro durante le riprese (diventerà possibile negli anni Ottanta con la stagione del “cinema elettronico” e quindi con l'uso di strumenti televisivi come il combo). Il video invece permette la produzione in diretta e, con la possibilità di modificare le immagini, dà la possibilità di unire alla fase di produzione quella di post-produzione. Ancora una volta Amaducci scrive: *“l'immagine video, essendo una trasmissione di energia, può essere modificata in qualsiasi momento in tempo reale”* (Amaducci, 1997, p.24), ricordando già la possibilità che ha un telespettatore di intervenire sull'immagine modificandone la luminosità, il colore o il contrasto.

Possiamo riassumere la condizione del tempo dell'immagine elettronica riprendendo le osservazioni di Sandra Lischi:

L'immagine elettronica lavora sul tempo (e col tempo) essenzialmente per tre aspetti: la simultaneità della trasmissione audio-visiva a distanza; la simultaneità fra causa e effetto nelle operazioni di trasformazione e manipolazione delle immagini; infine la durata che, non essendo vincolata ai limiti dello strumento meccanico e alla finitezza del rullo di pellicola, è potenzialmente illimitata. (Lischi, 2001)

Quest'ultimo aspetto viene sfruttato ad esempio nelle video-installazioni, ma anche semplicemente nella video-sorveglianza.

In elettronica il flusso che gestisce la formazione delle immagini e quello che determina la creazione dei suoni è fisicamente il medesimo: un fascio di energia elettromagnetica che si trasforma in forme sullo schermo e in suoni degli altoparlanti. (Amaducci, 2000, p.262)

Amaducci nota una corrispondenza tra televisore e radio data dal tubo catodico della prima e l'amplificatore radiofonico i quali entrambi hanno il compito di potenziare il segnale di uscita per rendere visibile o udibile il segnale.

I videoartisti percepirono questa affinità che vi era tra l'immagine e il suono e che si percepiva sul piano del tempo e anche sul piano fisico.

1.6: Primi studi sul tempo

In questo periodo le produzioni degli artisti riescono a raggiungere canali di grande diffusione in trasmissioni di ricerca e la grande industria produttrice dei dispositivi leggeri per la ripresa video incoraggia la ricerca degli artisti, peraltro ben disposti al nuovo mezzo per il particolare clima dell'arte in questo periodo.

Il video adatta una sua ragionata retorica dell'immagine elettronica alle espansioni immateriali delle arti visuali secondo quelle che sono le correnti di pensiero artistico che si andavano diffondendo nel corso di quegli anni (arte concettuale, minimal, body art, performance). In particolare viene indagata con intensità la complessa dimensione temporale che il nuovo mezzo mette in campo. Le immagini venivano dilatate verso un'estenuazione temporale che si poneva come una riflessione sulla dimensione del tempo reale. Prevalsa un'attitudine "autarchica" nei confronti delle immagini figlie della nuova tecnologia: immagini erano lette e collocate in una dimensione che le faceva comunque dipendere dall'universo delle arti visuali, senza accettare il fatto che esse potessero vivere una relazione con il cinema e con la televisione, che invece, come avremo modo di approfondire, era considerata dai videoartisti come l'antagonista contro il quale scagliarsi. Coloro che iniziano ad utilizzare il video sono quindi dei pionieri che sfidano il monopolio degli apparati statali e commerciali sulla televisione e sovvertono i canoni relativi alla produzione artistica. E' soprattutto negli Stati Uniti che viene scritta la storia del video di questi anni. Nonostante l'interesse degli stessi artisti verso il nuovo mezzo, infatti, il mondo artistico europeo è complessivamente scettico, in attesa di conferme dagli Stati Uniti. A New York, invece, la scena underground e off è ricca di iniziative multimediali, ed è proprio grazie a questo "fermento tecnologico" generalizzato che si accende pian piano anche l'interesse del mondo istituzionale verso il video. Nel 1971 si innesta nel tessuto culturale della Grande Mela "The Kitchen", storico spazio laboratorio di sperimentazione e promozione della videoarte che vede tra i fondatori Steina e Woody Vasulka³. Woody e Steina Vasulka sbarcano a New York, emigrando dall'Europa, nel 1965, lo stesso anno di Paik. Violinista islandese Steina, cineasta boemo Woody. In America "scoprono" il video. Essi vivono appieno il clima di radicale ricerca e sperimentazione degli anni sessanta e settanta operando attraverso continue "reinvenzioni del medium". Pionieri delle arti elettroniche,

³ "The Kitchen è un luogo nel quale la gente può entrare liberamente e sperimentare le possibilità del suono e dell'immagine elettronica, oppure incontrare chi vi sta facendo video" (Gazzano, 1994).

rappresentano un solido punto di riferimento in quel vero e proprio “continente” che dalla videoarte si estende fino alla “computer image” e alle esperienze di interattività o di “virtual reality”. Oltre a composizioni musicali, film realizzati per mono o multi schermo, videografie, videoinstallazioni tecnologiche interattive e non essi, fin dagli anni settanta il duo ha realizzato direttamente o contribuito a ideare le strumentazioni, le apparecchiature e i softwares necessari alla loro ricerca, al trattamento e alla sintesi delle immagini e dei suoni o alla messa in opera dei dispositivi interattivi. Questa rappresenta il momento delle loro personale ricerca nel quale raccolgono una tradizione di relazioni dirette tra arte e scienza, ingegneria ed estetica. E del loro lavoro, come scrive Marita Sturken:

“Ogni episodio si rivela come un viaggio nella fenomenologia della rappresentazione elettronica, un’esplorazione dei fondamenti ontologici del video e dell’immagine elettronica” (Sturken 2001).

Nel 1973 Dan Sanden, un fisico che si interessava di “light shows” e arte cinetica dopo tre anni di lavoro realizza grazie ai finanziamenti dell’“Illinois Arts Council” il suo processore d’immagine, l’ “IP” progettato per essere usato anche in occasione di performance live.

Come abbiamo già avuto modo di dire sono molti gli artisti che nel corso degli anni Settanta e esploreranno le potenzialità dell’immagine elettronica, in termini plastici e pittorici, stabilendo una relazione tra la loro pratica e gli sviluppi della tecnologia video, tra questi: Robert Cahen, Peter Donebauer, i Vasulkas, David Hall, Keith Sonnier, Zbignew Rybczynski, ma molti altri contributi fondamentali sviluppi provengono, naturalmente dal mondo dell’ingegneria.

Stephen Beck completò il suo “Video Sintetizzatore Diretto” nel 1971. Beck studiò musica e ingegneria elettronica all’Università dell’Illinois e della California, sostiene di aver iniziato ad avere visioni delle sue creazioni di video già da quando era un bambino chiudendo semplicemente gli occhi, ed osservando poi quello che la sua mente creava.

Il Video Sintetizzatore Diretto era sicuramente il primo del suo genere nella storia del video. Esso fu progettato per produrre immagini non oggettive, archetipi, e non per manipolare un'immagine video figurativa. La cosa più importante è che il sistema di Beck abilitò l'utente a sintetizzare direttamente nella videocamera le configurazioni del video senza doverle azzerare.

Bill Etra, e Steve Rutt ottennero dei finanziamenti per sviluppare una versione più controllabile del sintetizzatore Paik-Abe e nel 1973 presentarono il loro "Rutt/Etra Scan Processor".

Molti artisti hanno fatto un uso sistematico del "Rutt/Etra" nei loro lavori video, ad esempio: i Vasulka in "C-Trend" del 1974, in "Matter" dello stesso anno e in "Art of Memory" del 1987, Gary Hill in "Videograms" (1980-81); ed altri ancora.

Nel 1974, l'"Electronic Music Studio" di Londra presentò la prima attrezzatura di effetti di video digitale, progettata dall'artista Richard Monkhouse, come un sistema appositamente dedicato ai musicisti e agli artisti. Vibeke Sorensen e Tommaso De-Witt furono tra i primi a sperimentare questo sistema.

Un altro sviluppo importante nel 1974 fu l'interfaccia con linguaggio GRASS di Thomas DeFanti's con il processore d'immagine di Sandin. Il "Microprocessore GRASS/Image" ottenuto introdusse molti video-artisti alla computer graphics. Fra i primi dei molti utenti di questo sistema interattivo, a buon mercato e facile da usare ci furono Phil Morton, Jane Veeder, Joann Gillerman, e Barbara Sykes. Nel 1976, Grass Valley, Inc., una società di hardware per video presentò un prototipo per un'apparecchiatura di video-effetto digitale. Per la prima volta, un'immagine video a colori di una finestra, per esempio, poteva essere "spremuta" (allungata sull'asse X o Y) o si muoveva sullo schermo. Tali oggetti non erano ancora veramente tridimensionali in termini di computer graphics ma lo sembravano in quanto costruite con immagini bidimensionali. Il vero avanzamento avvenne nel 1979, quando la Società inglese MCI/Quantel presentò la sua apparecchiatura di video-effetto digitale, la prima unità accettata estesamente dall'industria broadcast per creare effetti speciali digitali. Di conseguenza, molte apparecchiature furono

sviluppate per l'industria broadcast che in modo crescente furono usate dagli artisti, incluso il Fairlight, l'ADO, ed il Mirage.

1.7 VT is not TV: critiche al medium tv e video-tape come strumento di lotta politica e sociale

La storia della videoarte nasce, dalla convergenza di due tensioni: da una parte la sperimentazione dei linguaggi, in cui viene indagata con particolare intensità la complessa dimensione temporale che il nuovo mezzo mette in campo; dall'altra l'impegno politico e sociale, legato alle potenzialità di registrazione della realtà, e perciò di documentazione e informazione, proprie del mezzo.

E' perciò importante soffermarsi su questo caratteristico bisogno da parte degli artisti e degli autori indipendenti degli anni settanta di produrre un'attività creativa documentaria e di ricerca soprattutto di segno antagonista a quella imposta dai media di massa, in particolar modo dalla televisione. Come ha infatti documentato Gene Youngblood nel suo "Expanded Cinema", che chi lavorò nel video lavorò contro la televisione, non c'è stato autore video che abbia mancato di ribadire, almeno per quanto riguarda gli anni settanta, questa dichiarazione di principio.

Il video si dimostra il mezzo più adatto allo scopo per diversi motivi: innanzitutto dal punto di vista della sua materialità, è evidente il suo legame con la tv e ciò ne fa inevitabilmente uno strumento politico; inoltre la sua economicità, la possibilità di riprese illimitate, la coincidenza temporale fra il momento della ripresa e la sua diffusione, unite alla malleabilità, alla trasformabilità, alla possibilità di distorsione, di astrazione che vanno sperimentando gli artisti nei loro laboratori domestici, apre innumerevoli, inedite e semplici possibilità di espressione e comunicazione.

Il video diventa, quindi, un modo per determinare il cambiamento sociale e l'intervento attivo delle persone; uno strumento di liberazione estetica dell'individuo e di lotta per opporsi alla nozione di "cultura alta" e a quella di arte in quanto esperienza separata dalla vita ordinaria di tutti i giorni; e un mezzo per autoprodurre le immagini, rifiutando di affidarsi a un'informazione dall'alto, controllata dal potere e autoritaria. (cfr. Lischi, 2001)

Nel 1971 Michael Shamberg e il gruppo Raindance scrivono “Gerrilla Television”, il manifesto del video di movimento, che diventa in pochi mesi il libro rosso della controinformazione politica statunitense e che esprime l’esigenza di “televisione decentralizzata fatta dalla gente per la gente” (Fadda 1999); questo approccio lo si riscontra come intento comune alle diverse scuole di pensiero dell’epoca: dal già citato movimento Fluxus all’Internazionale Situazionista, dai francofortesi agli strutturalisti.

In aperta polemica contro la presunta obiettività del giornalismo documentario Shamberg fonda la TVTV (Top Valute Television), il cui assunto politico è di offrire un’informazione radicalmente differente da quella distribuita dai diversi canali televisivi americani. Il lavoro più interessante prodotto da questo gruppo è una trasmissione di 60 minuti sulla convention democratica e repubblicana di Miami Beach, nella quale si offriva una visione reale del caos e delle battaglie politiche sotterranee delle conventions, oltre che un’indagine sull’uso mistificante delle trasmissioni televisive. Attraverso l’uso alternativo del video-tape lo scontro politico si arricchisce di una nuova lotta, quella sull’informazione e sulla documentazione. Le minoranze riconoscono come propria solo l’informazione televisiva prodotta dai suoi appartenenti: il video-tape si impone quindi come lavoro politico e creativo, contro la videologia borghese; alle trasmissioni “astratte” del potere si contrappone la realtà dei fatti, per poter leggere e vedere le cose direttamente senza la mediazione del regista (si insiste infatti sul rispetto del tempo reale dell’evento e sulla volontà di non interferire con ciò che si vuole documentare).

Nascono inoltre negli Stati Uniti e in Canada collettivi video, all’interno dei quali le apparecchiature e le conoscenze tecniche sono messe in comune per la realizzazione di progetti di ricerca e documentazione con il chiaro obiettivo di contribuire a permettere una liberazione estetica dell’individuo.

Anche in Italia simili iniziative cercano di affermare “il diritto sociale all’arte”. Nel 1976 si assiste alla fondazione del “Laboratorio di Comunicazione Militante”.

In questo periodo è interessante notare come anche le esperienze artistiche che non si esprimevano attraverso il documentario e che non si proponevano alcun

obiettivo dichiaratamente “militante” sono riuscite a “contaminare” videoarte, videoinstallazioni con un’azione critica di stampo politico. Demistificazione verso l’istituzione televisione e sperimentazione dal punto di vista tecnologico, rappresentano, evidentemente, il leit motiv del pensiero artistico di Paik e Vostell, che già attraverso le loro prime opere s’interrogano sul ruolo del nuovo mezzo tv all’interno della società; Vostell con le esplicite polemiche contro lo strapotere dello stato sul medium tv dei suoi decol-age; e Paik col suo tentativo di “umanizzare la tecnologia” in “Tv-bra for living sculptures” o nelle performance video-musicale realizzate con Charlotte Mooread esempio, a proposito dei luoghi canonici dell’arte.

Lo stesso effetto provocatorio lo riscontriamo in alcuni primi eventi-installazione di Bill Viola, il quale ha contribuito a espandere questa tensione in termini di tecnologia e ricchezza storica. E’ questo il caso di “The Amazing Colossal Man” del 1974, nel quale dalle finestre di una casa vengono proiettate in retro-proiezione verso la strada o direttamente in una postazione sul marciapiede, immagini che generano destabilizzazioni creando, così, inevitabile sconcerto tra i passanti.

Nelle installazioni video di Bill Viola si fondono immagini e suoni, e sono caratterizzate dalla sua precisione ed essenzialità.

Fin dai primi anni Settanta, Viola ha utilizzato la forma del video per esplorare i territori della sensazione, i suoi lavori trovano ispirazione nella produzione artistica classica così come dalle tradizioni spirituali orientali. E’ stato uno sperimentatore pieno di innovazione nella creazione dei video come una forma vitale dell’arte contemporanea e in questo modo ha aiutato a espandere tutto questo in termini di tecnologia e ricchezza storica.

Ritornando all’uso provocatorio del medium video, c’è da dire ancora che, non solo le esperienze di decontestualizzazione dell’oggetto monitor, ma anche modalità nuove di diffusione fanno parte di quel clima appassionato di ricerca; mentre Viola proiettava dalle finestre alla strada, Silvano Agosti commetteva

quest'atto dissacrante direttamente sulla schiena di un poliziotto durante le cariche della polizia.

Interessante in tale contesto è anche la posizione di Joseph Beuys, artista tedesco portavoce fra i più rappresentativi della corrente concettuale nell'Arte della seconda metà del Novecento. Egli, all'interno della pratica sperimentale e provocatoria di Fluxus, sviluppa la sua dimensione di espansione del discorso artistico, politico e ideologico con una certa attenzione all'aspetto di allargamento comunicativo consentito dai media e in particolare dagli strumenti audiovisivi. La sua esplorazione del medium video si iscrive all'interno delle possibilità di registrazione di un evento in tempo reale per estrapolarne in un secondo momento il potenziale performativo. In una tale modalità operativa Beuys non pone differenza tra il mezzo video e quello cinematografico. Il video, così come il film, diventa uno strumento intermediario, capace di attivare uno scambio di informazioni, ma anche, per la sua natura immateriale e fluida, capace di realizzare "quella *plastica sociale* che assume il pensiero come scultura immateriale, infiltrata e circolante tra materie e situazioni catalizzati dalla presenza dell'artista" (Boldini 1995, p. 25).

Come afferma Silvia Bordini:

"E' chiaro che Beuys è lontano dalle problematiche specifiche sia del film d'artista sia della videoarte; Beuys adopera il film e il video per i propri scopi, semplicemente come ulteriore strumento per comunicare; per prolungare il senso del discorso. E' interessato a continuare non a conservare le opere registrandole e memorizzandole, (come invece fa Schum); non intende calarsi totalmente all'interno del mezzo per sviscerare e reinventare le sue molteplici potenzialità linguistiche (come Paik); e anche la denuncia e la contestazione dell'oggetto e del potere televisivo (così centrale in Vostell e, con un uso ancora diverso in una ampia frangia di video espressamente politici come quelli del gruppo Guerrilla Television) sono solo una parte nelle sue intenzioni!" (Boldini 1995, p 28).

I primi esempi di registrazioni audiovisive applicate da Beuys alle proprie azioni, sono rintracciabili nella performance fluxus "Kukei, akopee-Nein!" del 1964, e sempre nello stesso anno, sfruttando l'uso della diretta, nell'azione "Das Schweigen von Marcel Duchamp wird uberwertet"

Bisogna tuttavia riconoscere che l'azione proposta da Beuys a Copenhagen nell'ottobre del 1966, con il titolo "Fliz TV", si inserisce perfettamente in quel clima di forte opposizione e denuncia dell'apparato televisivo e dei suoi portati. In questo caso il confronto critico con la televisione diventa confronto diretto ed esplicito con l'oggetto televisione in una sorta di rito ironico ed assurdo dalle molteplici ipotesi interpretative.

Da uno spaccato della situazione sociale e culturale riferita agli anni di nascita e sviluppo delle ricerche sul video si evince una mappatura densa di avvenimenti che inevitabilmente avrebbero cambiato i paradigmi della visione della vita e quindi dell'arte stessa. La rivolta studentesca, a Parigi, a Roma, a Berlino, rappresentò, ad esempio, una forte ventata di rinnovamento e di trasformazione della consapevolezza dell'azione culturale in senso anti-gerarchico. Essa percorse l'Europa nell'intenzione di una critica radicale alla società nei suoi fenomeni d'egemonico potere industriale ed esprimendosi in un'attenzione nuova a modelli di operatività estremisticamente orientati su valori emarginati e poveri, pertinenti una creatività spontanea ed attenta, ad esempio, ai sedimentati patrimoni antropologici.

L'opposizione radicale alla mentalità consumistica degli anni Sessanta, e in particolare all'ideologia ottimistica che aveva alimentato il mito del miracolo economico, minò le basi su cui si fondava da secoli il concetto dell'arte e, mettendola in discussione, trasformò effettivamente la misura dei valori culturali in una diffusa volontà di rompere i tradizionali, ed elitari, circuiti della fruizione dell'opera d'arte, e di conseguenza le modalità operative connesse a quei circuiti.

In questo contesto storico e sociale denso di cambiamenti, innovazioni e rivoluzioni, iniziò a “compire i suoi primi passi” la pratica video, come tecnica in grado di offrire possibilità nuove di immediatezza comunicativa ed esplorazione spazio-temporale; il frutto di tali stravolgimenti sul piano artistico non poteva che corrispondere ad una scena altrettanto variegata e complessa, fecondo territorio di incroci, attraversamenti e transizioni. La performance, gli happening, il teatro, la danza, il cinema, l’arte del corpo, le ricerche di John Cage: coesistevano e si diffondevano in questo contesto di effervescenza creativa e sperimentale. Come scrive Cargioli:

“Il medium video ha vissuto in completa promiscuità con le altre arti, con le quali si intreccia, si mescola, si confronta, che ingloba, di cui prende a prestito qualche cosa provocandone alterazioni radicali” riuscendo a trasformarle sempre in “altra cosa dopo averne assorbito il contatto” (Cargioli, 2004 p. 64).

Il fatto è, e ciò non può certo sfuggire ad una attenta riflessione, che era ormai abbondantemente scaduto l’ordine fondato sulla logica dei “limiti” e ci si apprestava a vivere in una società in cui non si dicevano più solo cose diverse nella stessa lingua, ma si parlavano linguaggi in continua mutazione; conseguenza inevitabile è che gli incontri fra le diverse forme artistiche non potevano più essere rappresentate alchemicamente sotto forma delle cosiddette “contaminazioni”, ma si “raccontavano” in un vero e proprio nuovo linguaggio sintetico fatto di sinergia e mutazioni. Il video, in questo tipo di contesto, trova terreno fertile in quanto mezzo che esprime il massimo delle sue potenzialità soprattutto nel dialogo fecondo con le altre arti.

Alla base di questa evoluzione del paradigma artistico, di questo nuovo clima nel mondo dell’arte, un’altra fondamentale rivoluzione contribuiva fortemente ad influenzare il cambiamento del concetto stesso di “opera d’arte”, fino ad intaccarne le basi tradizionali quali l’unicità, l’autonomia e la materialità stessa. Si raggiunge così, alla fine degli anni sessanta, un massimo di sconfinamento dai limiti

convenzionali dell'arte nella condizione della ricerca e nei processi di concettualizzazione e di interrogativa riflessione sul fare artistico: tali stravolgimenti sono ad opera di quella corrente di pensiero artistica definita "Arte concettuale" che andava riscuotendo sempre più successo in quegli anni.

Ha introdotto la definizione "Conceptual art" Sol LeWit in un suo articolo apparso in "Artforum" nell'estate del 1967. In questo articolo l'attenzione è posta sul lavoro dell'artista coinvolto nella situazione, in cui l' "intenzione" che suscita l'evento entra a far parte dell'evento stesso, e sull' "idea", intesa come una "macchina per fare arte". L'Arte Concettuale rifiuta qualsiasi ricerca estetica e formale e si rivolge ad una investigazione delle esperienze mentali e alla indagine sulla natura dell'arte stessa; uno degli obiettivi dell'arte concettuale è, infatti, quello di sollecitare l'attività mentale dello spettatore, quindi di spostare l'attenzione dall'oggetto d'arte ai suoi presupposti ovvero ai principi che presiedono la sua concezione.

L'opera non è altro che un mezzo visivo per comunicare un atto mentale, un "processo". Si è proposto di considerare l'Arte Concettuale "come una corrente di ricerca intellettuale, speculativa, il cui fine è soprattutto quello di giungere ad una realizzazione noetica più che quello di incarnarsi in un preciso embrione formale, tangibile e decisamente fruibile percettivamente". (Sol Lewit, in "Artforum"1967)

Determinanti nella definizione del lavoro artistico concettuale si rivelano gli scritti di Sol LeWit e di Joseph Kosuth.

Scrive Sol LeWit:

"Nell'arte concettuale l'idea o concetto è l'aspetto più importante del lavoro. Quando un artista utilizza una forma concettuale di arte vuol dire che tutte le programmazioni e decisioni sono stabilite in anticipo e l'esecuzione è una faccenda meccanica. L'idea diventa una macchina che crea arte. Se l'artista vuole analizzare completamente la sua idea, allora dovrebbe ridurre al minimo le decisioni arbitrarie o casuali, mentre il capriccio, il gusto e altre fantasie andrebbero eliminate dalla creazione artistica. Il programma dovrebbe progettare il lavoro. Se l'artista porta avanti la sua idea e la trasforma in una forma visibile, allora tutti i passaggi del processo sono

importanti. L'idea stessa, anche se non è divenuta visiva, è un'opera d'arte esattamente come qualsiasi prodotto finito. Le cose che illustrano il processo mentale dell'artista, sono a volte più interessanti del risultato finale. Le idee si possono anche enunciare con numeri, fotografie, parole, o in qualunque altro modo scelto dall'artista, poiché la forma è priva d'importanza" (LeWit, 1977, p. 11).

L'importante, quindi, risulta essere la matrice, l'insieme di regole che permettono di generare l'opera o più semplicemente di pensarla. Ne deriva che in tal modo il linguaggio, la descrizione, il documento possono sostituirsi all'oggetto, dissolvendo al tempo stesso la complessa e discussa nozione di "originale".

Non molto distante è la posizione di Joseph Kosuth, per cui l'arte non può che essere concettuale, in quanto la sua vera natura sta proprio nella sua definizione. Ciò ha portato Kosuth all'atteggiamento radicale dell'eliminazione di ogni manifestazione sensibile dell'oggetto d'arte a vantaggio delle sole "proposizioni". Tale atteggiamento radicale, però, è soltanto il culmine di un processo che tendeva alla dematerializzazione dell'oggetto; in altre situazioni, pur accordando un'importanza particolare all'elaborazione concettuale, non si rinunciava comunque alla realizzazione concreta. In tal caso ciò che si proponeva era una sorta di apertura, una diversificazione delle attualizzazioni possibili di concetti: dal testo alla foto, al documento, alla grafica, al film, al corpo, al video, ecc.

Scrive Joseph Kosuth in "Art after Philosophy":

"Con *l'unassisted ready-made* di Duchamp, l'arte ha cambiato il suo obiettivo dalla forma del linguaggio a ciò che è detto. Ciò ha significato spostare la natura dell'arte da un problema di morfologia a un problema di funzione. Questo cambiamento, dall'apparenza al concetto, ha significato l'inizio dell'arte moderna e dell'arte concettuale. Il 'valore' dei singoli artisti dopo Duchamp può essere stabilito in base a quanto essi si interrogarono intorno alla natura dell'arte; il che equivale a dire cosa essi aggiunsero al concetto di arte, o cosa mancava prima che essi iniziassero. Qual è la funzione dell'arte o la natura dell'arte? Se noi manteniamo la nostra

analogia fra le forme che l'arte assume e il 'linguaggio' si può comprendere come un'opera d'arte sia una specie di 'proposizione' presentata nel contesto dell'arte come un commento sull'arte" (Kosuth, 1968 p 18).

Spostando l'attenzione sulla definizione concettuale dell'arte anche le sue problematiche si trasferiscono nell'ambito del linguaggio e della comunicazione. E' solo attraverso la comunicazione che si realizza l'opera d'arte: l'arte diventa arte solo nel contesto dell'arte.

L'opera si mostra, mette in evidenza il proprio funzionamento, lo statuto e le poste in gioco della rappresentazione. Offre dei procedimenti che espongono essi stessi le loro condizioni di possibilità.

Il video si presta allora perfettamente all'uso concettuale per il suo essere registrazione (riconosciuto un ruolo primario alla comunicazione) destinata al sistema di circolazione dell'informazione, ma anche per il suo essere puro procedimento, senza residui né tracce.

"[Il video] non può che essere procedimento, pura virtualità d'immagini. E più che un oggetto è un sistema di rappresentazione, che si espone e definisce uno spazio concettuale sensibile, di riflessione e percezione al tempo stesso" (Duguet, 1993, p. 192)

Nel mondo del mercato dell'arte, le scelte dei musei a cavallo tra gli anni Sessanta Settanta, posti di fronte alla necessità di catalogare il video, tendono ancora a privilegiare quel tipo di lavori in cui l'opera consiste nel mezzo stesso, opere in cui l'obiettivo estetico è unicamente nel trattamento del segnale elettronico e nella sperimentazione sulla tecnologia. Viene così disconosciuta inizialmente da molte istituzioni museali tutta quella serie di prodotti della sperimentazione artistica che si concentrano sulle potenzialità di registrazione, e quindi di documentazione e informazione, proprie del mezzo. Questa sorta di "documentari artisticizzati" ad opera di sempre più numerosi artisti dell'epoca si affermeranno all'interno dell'industria culturale gradualmente nel corso degli anni Settanta, e l'approccio

che si è sviluppato allora, vede il linguaggio documentaristico, confinato nella gabbia dei generi, esattamente come sottogenere del cinema. In questi anni il mondo della videoarte si è scisso tra documentarismo e denuncia sociale, anche se sono notevoli le testimonianze di autori che hanno lavorato in chiave artistica alla produzione di documentazione filmica di eventi storici e sociali all'interno dei movimenti attivistici⁴.

1.8 Dell'interattività: il rapporto Opera d'arte/spettatore

Come affermano Silvana Vassallo e Andreina Di Brino in "Arte tra azione e contemplazione":

"L'arte è per sua natura "interattiva" in quanto comporta sempre una relazione che si stabilisce tra artista opera e spettatore; l'opera è sempre un rapporto e crea rapporti. Ma questa relazione ha tradizionalmente come veicolo fondamentale la vista, il senso più vivo e ricettivo (e il più ingannevole, dicevano gli antichi) dell'essere umano" (Vassallo e Di Brino, 2003 p 68).

Questo tipo di percezione che ha mediato per millenni il rapporto con l'opera d'arte viene modificato proprio negli ultimi decenni del Novecento, di pari passo con l'affermarsi di svolte e fratture che hanno messo in discussione l'identità storica dell'opera d'arte e ridefinito il suo stesso statuto. Situazioni, azioni, eventi, ricerche di nuove e diverse modalità della comunicazione estetica, passando per i mondi dell'happening, della performance, della "body art", l'installazione, impongono un'interazione di tipo nuovo che avviene in diretta e in tempo reale e che configura un'esperienza sinestetica sempre più complessa e totale. La molteplicità di rimandi tra il corpo dell'artista e quello dello spettatore, si propone nella videoarte, in molti modi diversi. Non a caso tra gli iniziali impieghi della telecamera emerge la registrazione di azioni e performance, sia tradizionalmente svolte di fronte al

⁴ E' il caso dell'opera di cineasti quali Alberto Grifi o di movimento come il "New American Cinema"

pubblico, che quelle pensate e condotte in un solipsistico rapporto con l'occhio artificiale della telecamera.

“la ripresa di azioni concepite espressamente per essere registrate, mentre trasfonde l'evento performativo nel linguaggio fluido del videotape, realizza un processo di modificazione delle relazioni tra osservato e osservatore” (Vassallo, Di Brino, 2003).

La molteplicità di sollecitazioni sensoriali impostate sull'alterazione della percezione del proprio essere nello spazio e del tempo si incontra inoltre nelle prime videoinstallazioni all'interno delle quali lo spettatore è coinvolto fisicamente, costretto a reagire e a modificare il proprio comportamento. Queste risalgono proprio ai primi anni settanta: “Video Corridors” di Bruce Naumann, è la prima videoinstallazione interattiva che la storia si ricordi (anche se, per la precisione, risale a qualche anno prima, il 1968). In essa lo spettatore entra all'interno di un corridoio e vede la sua immagine di schiena e rimpicciolita man mano che si avvicina alla telecamera, trovandosi catapultato in una situazione di spaesamento); basata su una dislocazione di tecnologie televisive varie nello spazio espositivo, la videoinstallazione mette in gioco come elemento fondamentale dell'opera il luogo fisico in cui essa si svolge. In virtù del potere illusionistico dell'immagine televisiva, le coordinate spazio temporali dell'ambiente espositivo subiscono profonde modificazioni: si trasformano così le regole tradizionali della rappresentazione, sovvertendole dall'interno (nella videoinstallazione non si assiste a una imitazione del mondo reale ma si entra davvero in quel mondo e lo si vive come proprio). Nam June Paik crea, nel 1974, la videoinstallazione “TV Garden”, all'interno della quale numerosi televisori con lo schermo rivolto verso l'alto diffondono immagini montate in modo da generare un mix disorientante di astratto e concreto. Lo spazio virtuale creato dai monitor funziona soltanto nel momento in cui lo spettatore ne varca la soglia, egli è quindi determinante per la riuscita di un'opera che si presenta “in fieri”. L'opera vera e propria consiste perciò nella situazione che si viene a configurare, via via

differente a seconda delle reazioni dello spettatore, che viene perciò utilizzato dall'artista come "materiale" del proprio lavoro. L'inserimento del corpo dello spettatore all'interno delle videoinstallazioni, infine, offre la possibilità di un confronto tra il tempo reale e quello registrato.

Sempre il fruitore dell'opera è il protagonista nella videoinstallazione "Present Continuous Past" (1974) di Dan Graham, qui esso sperimenta lo smarrimento di vedersi attraverso lo sguardo dell'altro, tramite un gioco di monitors e specchi che determinano una sorta di sdoppiamento del corpo dello spettatore.

Numerose altre opere hanno poi adottato una serie di varianti sul tema dello spiazzamento dell'osservatore tra un "dopo" o un "prima", tra vicino e lontano, tra interno e esterno, tra presenza e assenza. Tra le più celebri menzioniamo anche gli ambienti di Les Levine, di Frank Gillette e Ira Schneider e di Peter Campus.

1.9 La situazione italiana

In Italia il fenomeno video comincia nei primi anni '70 (con le significative eccezioni futuriste e cinetiste) relativamente tardi rispetto agli Stati Uniti e si sviluppa soprattutto in senso politico e documentario. I video d'artista che circolano in Italia nei primi anni della sua storia sono per lo più documentazioni di eventi, di performance, di mostre: più che l'interesse a realizzare col video opere in sé autonome, concepite appositamente per il video, prevale l'intento didattico, ad esempio il video è visto come un mezzo in grado di facilitare la lettura dell'opera d'arte plastica.

L'assimilazione del video da parte degli artisti non deriva quindi da una presa di posizione linguistica precisa, sfavorita anche da una generale arretratezza tecnologica; l'ambiente culturale, infatti, non incentiva la sperimentazione sul nuovo strumento in quanto il video all'inizio non viene ritenuto un mezzo linguistico sufficientemente ricco di potenzialità espressive. Tuttavia a partire dal '71, dopo l'esordio del video alla mostra "Gennaio '70" al museo civico di Bologna, alcune gallerie italiane si aprono alla nuova tecnologia, inaugurando delle mostre in cui il mezzo è presente soprattutto per documentare gli eventi in atto, anche se manca

ancora la reale volontà di investire concretamente sul nuovo mezzo. Tra il '72 e il '75 il video conquista pian piano le gallerie e gli artisti italiani anche se oggi abbiamo ben poche tracce di quella che sui documenti appare come una fervida attività. In questo contesto, tra i pochi a rivolgersi al video e a comprenderne appieno le potenzialità linguistiche come mezzo di comunicazione antagonista troviamo Anna Lajolo, Guido Lombardi e Alfredo Leonardi, tre cineasti che nel 1971 fondano il collettivo "Videobase" e utilizzano il video come strumento didattico per favorire la formazione di una coscienza politica.

Agli anni Settanta risale anche un importante avvenimento italiano nel campo del video: l'apertura a Ferrara presso il Palazzo dei Diamanti del "Centro di Videoarte", diretto da Lola Bonora con la collaborazione di Lola Ansaloni e Giovanni Grandi. Più precisamente il centro nasce nel 1972, il suo lavoro nella videoarte inizialmente è totalmente sperimentale, più che altro opera nel campo della documentazione in maniera sistematica e professionale, il Centro, infatti produce molto video "freddo" (nota Madesani pag.90), di stampo documentativo. Realizza diverse manifestazioni d'importanza internazionali: nel 1974 ospita uno degli incontri realizzati da Jorge Glusberg, che rappresentano "un veicolo importantissimo per le esperienze video" (Madesani p.121). Negli anni Ottanta ospita "U-tape", e "Videoset", nel 1990 dà vita a "L'immagine Elettronica" una mostra realizzata anche con il patrocinio della Biennale di Venezia in cui si fa il punto della situazione internazionale della videoarte.

Sempre nel 1972 a Firenze inizia l'attività di "Art/Tapes/22", laboratorio di diffusione e produzione di video d'artisti.

Due in particolare sono stati gli artisti fondamentali che nel nostro paese hanno utilizzato il video in modo innovativo: Luciano Giaccari e Alberto Grifi.

L'avventura col video di Luciano Giaccari inizia nel 1971 con la video registrazione dell'happening "Print Out" di Allan Kaprow: è dunque l'interesse per la documentazione degli eventi prodotti dall'arte del periodo a portare Giaccari verso il video. Il lavoro di documentazione col video porta Giaccari a riflettere da vicino

sul mezzo, esplorando le sue potenzialità linguistiche, sino alla redazione della "Classificazione dei metodi di impiego del video in arte", in cui Giaccari tenta di fare ordine nella confusione che circonda il video, distinguendo tra un uso "diretto" di esso, quello degli artisti, che comprende il videotape e la videoperformance, e un uso "mediato", quello didattico-documentativo, che comprende la videodocumentazione, il videoreportage e la video-didattica.

La sua attività di produzione indipendente di video sull'arte viene però scoraggiata dalla mancanza di sensibilità per il video, una circostanza che a metà degli anni Settanta lo porta a rivolgersi ad altre situazioni artistiche come la musica e il teatro. La mancanza di un interesse generale per il video e la confusione sui suoi usi che lo circonda in quegli anni, assieme alla totale inesistenza di strutture pubbliche a cui riferirsi favorisce quindi un progressivo allontanamento dal nuovo mezzo; inoltre c'è da dire che in Italia la videoarte di quegli anni non usufruiva di nessun tipo di investimenti economici fatti al suo riguardo.

L'altra figura di spicco è Alberto Grifi, uno dei cineasti italiani indipendenti più radicali, che produce, nel 1972, "Anna", un film interamente girato in video. A Grifi, abituato ai costi della pellicola, il video offre la possibilità anche di lasciare la telecamera sempre accesa, e il fuoricampo si sovrappone pian piano alla sceneggiatura: la vita diviene scena e il set straripa fuori dai margini dell'inquadratura, rivelando la macchina cinematografica e le sue contraddizioni. La maneggevolezza del video e la durata dei nastri fanno esplodere le regole del set che vogliono sotto il controllo della cinepresa una realtà rigidamente predeterminata e decisamente irreali; il lavoro dietro le quinte acquista così un'improvvisa rilevanza ed emerge un nuovo soggetto, portatore di istanze insospettite e capace di far emergere i limiti rappresentativi del cinema.

Nel video "Parco Lambro", invece, Grifi registra una contestazione in corso, le sue telecamere catalizzano la partecipazione attiva delle persone e intervengono direttamente, mostrando dal basso e dall'interno la realtà dei fatti.

Un'esperienza a metà tra arte e controinformazione è infine quella svolta dal Laboratorio di Comunicazione Militante, formato nel 1976 come organismo che opera nell'ambiente sociale attraverso la critica al linguaggio del potere per un'arte prodotta dal basso, che vuole evitare i meccanismi dominanti di controllo e le mediazioni delle gallerie e dei critici, per assumere direttamente la gestione del proprio lavoro. Il tentativo è quello di produrre arte attraverso un'attività volta a produrre controinformazione, perciò il laboratorio inizia a progettare interventi in luoghi pubblici, dibattiti con gli studenti nei quali il video è uno strumento in grado di evidenziare i meccanismi con cui si costruisce l'informazione; un mezzo di sperimentazione delle specifiche tecniche del linguaggio televisivo; uno strumento di animazione del lavoro di gruppo, infatti il video e il circuito chiuso, usati in ambito artistico, ritornano all'interno di una situazione didattica per la formazione di una capacità critica sul modo in cui operano i mezzi di comunicazione. Il laboratorio tenta un'operazione artistica sui generis, basata su una grande attenzione per il proprio interlocutore e interessata a un rapporto col sociale che prefigura quelle esperienze oggi etichettate come "public art".

Tra i membri del Laboratorio di Comunicazione troviamo Tullio Brunone, Ettore Pasciulli, Giovanni Columbu e Paolo Rosa che poco dopo quest'esperienza fonderà Studio Azzurro.

Alla fine degli anni Settanta nasce "Il Video Art Festival di Locarno". Essa è la prima e la più antica rassegna d'arte video in Europa e rappresenta, come ha dichiarato lo stesso presidente della giuria del Festival Robert Cahen: "La più vasta e aggiornata occasione di conoscere la produzione di arte video a livello mondiale". Il Video Art Festival di Locarno è dedicato al nuovo pensiero artistico e umano in relazione con le nuove tecnologie elettroniche; è stato ideato e organizzato con cadenza annuale dall'editore e produttore d'arte contemporanea Rinaldo Bianda, fondatore dell'AIVAC (Associazione Internazionale per il Video nelle Arti e nella Cultura nata nel 1982 proprio per promuovere la sperimentazione estetica del linguaggio video nell'arte e nella cultura.). Il Festival adotta una strategia che tende a rendere meno faticoso possibile il seguirlo: infatti, una delle

sue peculiarità è che si svolge in grandi alberghi isolati dove la concentrazione è favorita. Esso è considerato la manifestazione meno chiusa in una visione di culture egemoni e presunte tali, il più aperto agli scambi tra Europa e America, tra Occidente e Oriente. Le ricerche che documenta, gli incontri che provoca, i colloqui che organizza sono espressioni di un orientamento verso una radicale umanizzazione delle nuove tecnologie, prospettiva che qui è stata presentata come la sola utopia utilmente praticabile negli svolgimenti della cultura del nostro tempo. Il Festival attribuisce uno dei premi più prestigiosi della videoarte: il “Laser d’oro” riconoscimento AIVAC/UNESCO equivalente, per le arti elettroniche, al Leone d’oro della Mostra di Arte Cinematografica di Venezia.

1.10 L’apparente declino della Videoarte

Già nella seconda metà degli anni settanta, mentre nascono le prime videoteche e le prime sezioni di musei dedicate all’arte video, molte cose stanno cambiando.

In questa fase, quella che abbraccia gli anni Ottanta, l’impulso della ricerca video come espansione dell’area delle arti visuali continua a registrare, in un primo momento, un decremento che aveva preso avvio sotto la pressione del ritorno delle immagini materiali dell’Espressionismo Astratto, e vi è un progressivo ritorno alla pittura e alla scultura.

Indubbio è un cambiamento di atteggiamento e di aspettative, ma dietro questa empasse si cela un cambiamento di paradigma. Il confronto tra arte e tecnologia è quanto mai attivo, così come l’assorbimento delle potenzialità dei nuovi strumenti tecnici da parte dell’arte, infatti, come afferma Angela Madesani: “è proprio in questo momento che nascono i video-artisti in senso stretto” (Madesani, 2002 p. 121). La sperimentazione video non si arresta, anzi, sembra liberata da una troppo stretta dipendenza a modelli e stereotipi esterni ad essa. Il nuovo contesto tecnologico lascia intravedere l’aprirsi di un periodo nuovo, nel quale le sperimentazioni sul trattamento delle immagini del biennio Sessanta-Settanta vengono largamente superate; il video, sganciato dall’essere un linguaggio autonomo, può essere utilizzato in maniera diversa ed inserito in complesse

installazioni multimediali. Le sperimentazioni ed il rilancio della pratica video vengono diffuse e presenti in molteplici forme: videopoema, videonarrazione, videopolitico, videodanza, video e musica, videoinstallazioni sono settori di sperimentazioni dove il video è rilanciato, divenendo supporto ideale e principale. Il video rappresenta il supporto ideale per visualizzare movimenti, insieme di idee e sensazioni, estensioni nel tempo di pratiche di arti plastiche. Il video degli anni ottanta guarda con curiosità alle peculiarità della televisione, adesso appare pacifico che la televisione può essere un canale appropriato per la circolazione della ricerca video; la televisione viene semplicemente vista come medium attraverso il quale una ricerca specifica può raggiungere un largo pubblico.

I modelli della comunicazione televisiva sono in grado di esercitare una loro influenza che il videoartista è in grado di assumere e governare criticamente. I videoartisti degli anni ottanta sono al di là di ogni ottimismo o pessimismo tecnologico, non si interrogano più sulla portata del mezzo, ma cercano solo di utilizzarlo al meglio. Essi possiedono una coscienza lucida dell'esilità delle risposte che il video può offrire, conoscono però anche la sottile forza penetrativa dell'immagine nel tempo che il video propone, un'immagine che è forza strutturale, come un'architettura della visione.

Uno degli artisti più riconosciuti ad aver operato nel corso degli anni Ottanta è Gary Hill. Egli nasce come scultore e si avvicina al video proprio negli anni di stanca della videoarte, viaggiando, per questo, contro corrente. Il suo lavoro comincia con l'esplorare le proprietà formali del nuovo mezzo di comunicazione, soprattutto attraverso la combinazione degli elementi visivi e sonori. Queste indagini l'avrebbero condotto verso ricerche uniche nel campo della linguistica e della percezione, ivi comprese le inchieste empiriche "Why Do Things Get in a Muddle?" (1984), "URA ARU" (1985-86) e "Incidence of Catastrophe Catastrophe" (1987-88), che offrono articolazioni sonore ad introspezioni filosofiche e poetiche. Hill vi compone ed armonizza con inedita maestria, immagine, suono, scultura, parola, scritta e parlata. Negli anni Ottanta il suo interesse si sposta, verso l'aspetto processuale del video, indagando la forza semantica delle nuove

tecnologie e coinvolgendo le infinite combinazioni tra elementi visivi, sonori e verbali. Hill ha fatto del rapporto tra suono-immagine elettronica e linguaggio (oralità e testo scritto) il centro della propria ricerca artistica; ha lavorato quindi sull'interazione tra modalità diverse di comunicazione e rappresentazione; pagine di libri, parole, corpi frammentati e silenziosi, letture ad altra voce si alternano nei testi visivi delle sue opere. Egli mescola analogico e digitale, cercando di valutare la funzione dell'immagine informatica come sviluppo ulteriore dell'immagine video, in una interrogazione inquieta sul come collocare i linguaggi audiovisivi in una stretta adesione all'arte plastica da una parte, all'area mediatica dall'altra. Il suo è un lavoro complesso ed articolato riconosciuto dalla critica internazionale, dove pensiero e immagine, parola e suono sono i codici linguistici che l'artista smembra, decostruisce, poi dilata, nella sinestesia dei diversi media, in un articolato coinvolgimento di altre dimensioni: psichiche, biologiche e cibernetiche. Libero da vincoli, il suo lavoro è quindi aperto alla sfida e al confronto con le culture del passato. Più di qualsiasi altro artista, Gary Hill riesce ad impiegare la tecnologia per creare l'aura della presenza fisica. Molti suoi video mostrano personaggi che sembrano così reali da dare la sensazione di essere davvero presenti.

1. 11 Video-arte e digitale

La diffusione del digitale rappresenta la grande evoluzione del fenomeno videoartistico, così come rappresenterà un cambio di paradigma per tutto ciò che concerne il contesto tecnologico e progettuale.

Dall'elettronica analogica, in cui l'immagine è prodotta dai cambiamenti di voltaggio, la tecnologia video si è poi evoluta nell'elettronica digitale, in cui il segnale elettronico è costruito con piccoli frammenti d'immagine, i pixel, recuperati a determinati intervalli⁵.

⁵ Nella fattispecie la differenza sta nel fatto che il video analogico ha una codifica simile (analogica) alla realtà stessa, si basa su un segnale di tipo continuo, cioè senza soluzione di continuità ed è memorizzato su supporto magnetico (nastro videocassette); mentre il video digitale ha una codifica di tipo discreto (segnale non continuo) e i supporti possono essere sia di tipo magnetico (hard disk) o ottico (CD-Rom e DVD-Rom). Ogni informazione è tradotta in una serie di numeri 0-1 (bit) combinati senza un effettivo "referente reale". Ogni punto di un'immagine ha un suo specifico colore e solo quello (le sfumature di colore sono solo

Come precedentemente accennato, alla fine degli anni settanta, il progresso tecnologico partorisce diverse nuove attrezzature per la manipolazione e il controllo dell'immagine elettronica, ma l'accesso degli artisti a queste nuove potenziali frontiere è spesso precluso dagli ancora proibitivi costi. Intorno alla metà degli anni ottanta, la nuova generazione di tecnologia low-cost avviò progressivamente l'uso di queste nuove strumentazioni da parte di numerosi artisti per i quali, inevitabile fu l'approccio alle prospettive inusuali che questa nuova realtà tecnologica offriva loro.

Una delle prime esperienze di questo tipo fu il video "Mont Fuji", realizzato nel 1985 dall'artista giapponese Ko Nakajima, nel quale l'immagine del monte è riprodotta infinite volte sullo schermo, sino a formare un cubo sulle cui facce sono visibili tante piccole riproduzioni, ma il valore referenziale di queste immagini viene cancellato nelle fluttuazioni prospettiche e percettive messe in opera dall'artista e mostra gli orizzonti futuribili aperti al mondo digitale. Rebecca Allen, e Vibeke Sorensen sono altri fra i relativamente pochi artisti che sono in grado di utilizzare efficacemente questi strumenti. Molti artisti si rivelano interessati, più al grado di interattività popolarizzato nella tecnologia dei videogame, che alle tecniche dell'animazione tridimensionale.

Il sistema che ha incrementato questa estetica è una versione successiva del GRASS che sviluppato dalla Bally Corporation. Copper Giloth e Jane Veeder sono fra coloro i quali hanno utilizzato "ZGRASS" per i videogiochi come installazioni che sono divenute una forma d'arte di massa⁶.

Tra i primi artisti ad attraversare la soglia dell'era digitale troviamo gli inglesi Clive Gilliman e Lei Cox, i quali producono le loro Video-opere in maniera analogica ed intervengono in fase di post-produzione sperimentando le nascenti tecniche digitali.

simulate attraverso la dimensione estremamente piccola e ravvicinata dei pixel che formano l'immagine).

⁶ Il Warpitout di Veeder (1982), che costituiva un'elaborazione grafica della viso dei partecipanti, è fra le più popolari di queste installazioni.

La vera e propria rivoluzione che la tecnologia digitale ha apportato nel mondo della videoarte è, però, rappresentata dalla trasformazione del concetto di relazione tra immagine e realtà e quella tra rappresentazione e il suo autore.

Il computer è considerato una macchina universale, un *meta-medium* capace di inglobare in sé tutti i media e precedenti, esso contiene parole, suoni, immagini, animazione, cinema, ogni forma mediale. Questa sua capacità di diventare molte cose pur non essendo realmente nessuna di esse, nel gergo informatico è definita “virtualità” che dal latino significa “di grande potenzialità”. Come sostiene Gene Youngblood:

“uno strumento virtuale rimpiazza le cose con le regole delle cose, una teoria scientifica riproduce virtualmente fenomeni naturali incorporando matematicamente le loro leggi” (Youngblood, 1970, p. 161)

L'entità virtuale è dunque un “simulacro” che produce imitazione o finzione in assenza del fatto reale. E' questa la grande caratteristica del digitale. Con esso le immagini possono essere prodotte o simulate dal nulla, non vi è più un rapporto diretto tra la realtà e l'immagine, con l'inevitabile conseguenza della perdita del potere dell'autore sulla propria rappresentazione. Nelle pratiche di rappresentazione digitale non vi è più un unico punto di vista come nella prospettiva lineare, piuttosto ciò che potremmo definire dei “contesti visivi”. Il realismo, all'interno di questo sistema di rappresentazione, è solo uno dei possibili modi. Il computer, in sintesi permette di simulare sullo schermo un intervento della telecamera senza che vi sia però alcuna telecamera.

La nuova tecnologia spezzando questo legame che univa l'immagine prodotta dai mezzi di riproduzione del visibile alla realtà, determina un nuovo modo di concepire la rappresentazione in cui l'immagine è semplicemente un modello informatico e quindi una “interpretazione” possibile della realtà stessa.

Nel linguaggio digitale, infatti, vi è un linguaggio informatico e l'immagine da quest'ultimo creata diventa una “rappresentazione senza sguardo”. (cfr. Youngblood, 1970)

Il nuovo approccio al visivo dischiude un non-luogo illusorio, non più legato allo spazio fisico ma unicamente al tempo, un mondo mentale, o meglio, per usare la terminologia di Bill Viola, uno "spazio concettuale" (Viola, Bellour, 1989)

Dato che l'unico referente dell'immagine nel trattamento digitale è l'immagine stessa, essa si trasforma di conseguenza in un oggetto a sé stante: accanto all'immagine bidimensionale comune a tutti i processi di rappresentazione utilizzati sino a quel momento dalla cultura figurativa, si costruisce ora una rappresentazione tridimensionale, una tridimensionalità priva di spessore che obbedisce al canone prospettico, però lo fa moltiplicando all'infinito i punti di vista. Il digitale, in sintesi, ha ampliato il codice visivo della contemporaneità. Le tecnologie attuali permettono quindi di rilanciare in termini maggiormente costruttivi le utopie delle avanguardie artistiche di inizio secolo: la conquista della libertà per mezzo della bellezza che costituiva il loro programma, oggi può finalmente trasformarsi in una pratica della libertà per mezzo degli strumenti della comunicazione; per la sua struttura il computer è un mezzo ugualitario perché interattivo e facilmente utilizzabile da chiunque.

Le immagini prodotte con strategie di tipo generativo sono immagini fluide, frutto di una momentanea cattura di un flusso di informazioni, messe in forma attraverso un lavoro sull'interfaccia, una sorta di "design del processo" che dà vita più che ad immagini, video, suono, a meta-dati: immagini, video, suono *in potenza*.

Queste immagini sembrano rispondere a processi emersi in concomitanza con lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie digitali e delle logiche computazionali di produzione. Nel design generativo le forme visuali sono visualizzazioni ottenute come risultato di un processo di computazione, presieduto da sistemi formali di regole implementati mediante diversi linguaggi di programmazione e piattaforme tecnologiche.

In molti lavori generativi la forma prodotta scaturisce da un procedimento strutturante i cui esiti sono solo parzialmente previsti dal progettista, che si limita a elaborare una sorta di "ipotesi configurativa" per poi lasciar sviluppare autonomamente il processo di computazione e di visualizzazione. Ogni immagine,

in ogni suo minimo dettaglio è processo: è un'*immagine-processo* un'immagine che si articola come processo, non un processo reso visibile mediante immagini. Dalla manipolazione e dalla configurazione delle forme visuali il progettista sposta dunque la sua attenzione dai meccanismi sottostanti ai modi della loro visualizzazione. Tali forme trovano nello schermo elettronico il loro luogo di manifestazione specifico. Ma se la creazione dei sistemi e la loro implementazione diviene il focus del progetto generativo, assegnando all'immagine il ruolo di "risultato" del processo formativo insito nel sistema stesso, ciò non significa però declassare il piano visivo e considerarlo come semplice display materiale di un processo immateriale: anzi, è proprio la precisa articolazione del piano della costruzione del sistema con quello della gestione di determinati effetti visivi a determinare il campo d'azione di quello che possiamo definire *visual design* generativo (cfr. Anceschi 2002).

Se infatti i designer generativi guardano con sempre maggiore interesse ai prodotti e alle soluzioni della ricerca scientifica⁷ (industriale e tecnologica) nei loro progetti tendono a filtrare sempre il tutto con un'espressa attenzione alla resa visiva e alle sue qualità percettive.

Sotto il profilo dell'immagine, gli scenari aperti dal design generativo si esprimono nella capacità di far collimare livelli eterogenei: le specificità medialità e tecniche del computer e dell'immagine digitale, una serie di influenze culturali provenienti dalle scienze contemporanee e una pulsione a "mettere in forma" e dare consistenza sensibile a "processi" sviluppati tramite sistemi computazionali. Quelle dinamiche, quei processi attivabili dalle logiche del medium che di per sé non hanno una forma visiva tangibile.

Scrivendo su database, visualizzazione e mappatura dei dati, Christian Paul fa la seguente osservazione riguardo la materializzazione dell'era digitale: "nell'era digitale, il concetto di materializzazione si applica non solo al nostro corpo fisico, ma anche alle nozioni di oggetto e materia in generale. L'informazione stessa

⁷ In particolare teorie dei sistemi di comunicazione, della vita artificiale e della complessità.

sembra aver perso il suo corpo, diventando una qualità astratta che può realizzare transizione fluida tra i diversi stati della materia” (Paul, 2003, p. 101).

L’analisi di Paul è oggetto di discussione in merito alla perdita del corpo ed è spesso promossa come un beneficio per le tecnologie dell’informazione. Il focus artistico ed estetico sul corpo è in evidente contrasto con le pratiche scientifiche ed ingegneristiche che hanno de-materializzato il corpo stesso lungo il corso dell’invenzione e dello sviluppo delle tecnologie dell’ informazione contemporanee. Con le parole di Roberto Diodato:

“L’immagine digitale non è, si potrebbe dire, propriamente “immagine”, bensì corpo-immagine, poiché costituita da sequenze ordinate di unità binarie, o altrimenti stringhe di caratteri che si sviluppano in diversi livelli di una sintassi che costruisce la coincidenza tra queste stringhe e le apparenze sensibili”. (Diodato, 2005, p.20)

Questi progetti insistono sulla natura peculiare dell’immagine digitale, in particolare ciò che con Couchot si era definito controllo totale dell’immagine punto per punto (Couchot, 1988, p. 132). Qui ogni elemento dell’immagine-flusso elettronica è infatti programmato e dotato di comportamento. Il pixel non funziona solo come "supporto" visivo per rendere visibile la traccia di un agente ma diviene esso stesso entità attraverso il cui utilizzo un processo visivo inedito viene a manifestarsi.

In questo decennio iniziano diverse importanti attività all’interno del mondo della videoarte. Nel 1982 a Milano si costituisce il gruppo Studio Azzurro, Paik diffonde via satellite il video “Good Morning Mr. Orwell”. Ribaltando l’idea orwelliana di TV, Paik voleva dimostrare la capacità del satellite di servire situazioni positive quale lo scambio intercontinentale e la combinazione delle culture, sia di alto livello sia di elementi di intrattenimento. La radiodiffusione ha trasformato il videotape di Paik in oggetto globale; una radiodiffusione partecipata fra New York ed il centro Pompidou a Parigi, collegata anche con la Germania ed la Corea del sud che ha

raggiunto un pubblico mondiale di oltre 10 o persino 25 milioni di persone, se si considerano le trasmissioni successive di ripetizione. Con quest'opera Paik, come al solito in anticipo sui tempi, ha aperto la strada all'idea della comprensione internazionale tramite il veicolo della TV, espandendo il concetto di trasmissione con le possibilità via satellite in tempo reale.

Il 1985 vede nascere a Pisa il Festival "Ondavideo", tra i più attivi in Italia nel settore del video d'autore. "Ondavideo" non è stata e non è solo una mostra di videoarte, è stata ed è anche un polo di ricerca, con il legame stretto con l'Università e con varie istituzioni, dalla RAI a centri internazionali. La Biennale di Venezia apre la per la prima volta una sezione interamente dedicata alla videoarte e alla computer-art nel 1986 e nell'anno seguente a Milano si apre la mostra "Arte e computer".

Sempre nel 1986 inizia l'attività del "Festival Ars Elettronica" di Linz, quest'ultimo da vita all'omonimo centro specializzato nei nuovi media, situato nella stessa città austriaca, esso si proclama "il museo del futuro" e possiede uno dei più estesi archivi di arte digitale. Fanno capo al centro, che è sinonimo di sperimentazione, laboratori, concorsi di progetti di Web-Art, supporto ai Web-artisti e diverse attività tra le quali un museo e un concorso di arte elettronica. Da allora ogni anno viene organizzato il Festival che ha accompagnato la rivoluzione digitale passo dopo passo e che ha sempre guardato alle trasformazioni, al futuro e al sovvertimento dell'ordine come ai suoi concetti programmatici nei campi dell'arte, della tecnologia e delle dinamiche sociali. Per una settimana Linz viene raggiunta da ogni parte del mondo da esperti di nuovi media, cyber-artisti e musicisti elettronici e designer che si confrontano su un tema, ogni anno differente. Sono giorni di seminari, esibizioni, mostre interattive per fare il punto sullo stato dell'arte nell'evoluzione del mondo digitale, mentre concerti, esibizioni teatrali, video-installazioni e performance artistiche occupano ogni angolo della città.

1.12 Di nuovo il video

I neo-espressionisti e la corrente d'impostazione soggettivista che ha caratterizzato le arti visive di questi anni, hanno teso a sostenere l'ipotesi secondo la quale l'arte del video fosse ormai arrivata al suo capolinea. Chi sosteneva tale tesi non aveva preso in considerazione un aspetto caratterizzante di questo tipo di espressione, il video, infatti, si è inserito all'interno della pratica artistica come un vero e proprio strumento per fare ricerca, per indagare e definire la realtà in maniera critica esattamente al pari di quanto è stato fatto dalle avanguardie con il cinema e la fotografia.

Dopo le prime perplessità e reticenze da parte delle istituzioni artistiche, si è consolidata negli anni novanta, tutta una rete di sezioni museali, centri di cooperazione artistica, istituti specializzati (anche se queste realtà istituzionale sono spesso interessate più all'ordinamento dei materiali sin qui prodotti che alla sollecitazione di nuove produzioni). Questa rete si mantiene abbastanza stabile ed è importante affinché il lavoro fin qui compiuto nel corso degli anni non venga disperso; anche perché, in molti casi, si tratta di un materiale fragile e precario nella sua consistenza d'immagine. Dunque siamo di fronte ad una produzione enorme, eterogenea, complessa da gestire ed analizzare. Come giustamente nota Angela Madesani: "Molte opere sono prive di giustificazione, altre sono di grande interesse. Impossibile generalizzare. Oggi il video è di moda. Il problema è riuscire ad orientarsi nella foresta fitta e intricata dei video d'artista" (Madesani, 2002, p 170).

Una prospettiva importante nel campo del video è una sempre maggiore riduzione di distanza tra la qualità fisica e ottica dell'immagine chimica, fotografica, cinematografica e l'immagine elettronica, televisiva e quindi una direzione verso risultati inediti sul piano estetico per quanto riguarda il video; in questo senso, con il passaggio al video digitale, negli ultimi anni si sono fatti passi da gigante. Attualmente le innovazioni tecnologiche stanno trasformando la videoarte: le videoproiezioni stanno assumendo proporzioni cinematografiche, la tecnologia digitale permette ai creatori di portare l'immaginario video su strade sempre più

complesse e Internet fornisce agli artisti nuovi spazi e nuovo pubblico per il loro lavoro.

Da molti anni ormai si assiste ad una fitta serie di mostre e rassegne internazionali tese a tracciare i mutamenti in corso nel mondo della cultura visuale. Sia nel caso delle piccole iniziative che in quello dei grandi progetti, i protagonisti vanno da quelli più conosciuti, come Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill, Fabrizio Plessi, Brian Eno, Gianni Toti o Studio Azzurro, a nomi forse meno noti ma certamente altrettanto validi come quelli di John Sturgeon, John Maybury, Tracey Moffatt, Theo Eshetu, Antonio Porcelli, Haruo Higuma, Anders Elberling, Nelson Henricks, Yudi Sewraj.

In queste occasioni espositive le opere d'arte sono costruite utilizzando il linguaggio del video come denominatore comune e sono create da autori di varia provenienza artistica che usano appunto le immagini video e i monitor come mezzo specifico di espressione, sebbene in modi diversi e con diverse autonomie di linguaggio.

Nel 1993 a Madrid si inaugura la mostra itinerante di Bruce Nauman e nello stesso anno Paik espone alla Biennale di Venezia.

Nel 1996 a Palermo inizia la rassegna "L'Immagine Leggera", questo festival rappresenta il tentativo di analizzare, scoprire e proporre le differenti espressioni delle nuove tecnologie legate all'universo della visione, analizzando i linguaggi e le contaminazioni sui diversi fronti della ricerca e dell'innovazione, tanto in video quanto in pellicola. L'obiettivo di questo festival è proprio quello di mettere in discussione gli steccati teorici che separano i differenti media, puntando più sulla capacità dello sguardo che sulla specificità del supporto dell'immagine.

Nel 1998 a New York il Whitney Museum organizza la retrospettiva itinerante di Bill Viola. Grande retrospettiva al Guggenheim Museum SoHo di New York delle videoinstallazioni storiche di Fabrizio Plessi⁸. Nel 2000 al Solomon R.

⁸ Tra le quali: "Bronx" del 1986, "Roma" del 1987, "Cristalli liquidi" del 1993, "Movimenti Catodici Barocchi" del 1996

Guggenheim Museum di New York viene allestita una personale di Nam June Paik.

L'anno seguente nasce il bolognese Netmage⁹ il Festival internazionale dedicato ai live media e alle nuove tendenze della produzione creativa elettronica e digitale che propone una panoramica sulle estetiche audio-visuali contemporanee. Il suo intento è quello di restituire un quadro aggiornato sulle produzioni innovative che tengano conto delle evoluzioni tecnologiche, linguistiche, stilistiche e contenutistiche. In questo senso Netmage intende affrontare lo statuto delle immagini senza discriminare tra le tecniche con cui esse vengono prodotte ed i contesti mediali e di fruizione nei quali esse vivono. Netmage non è dunque un appuntamento specialistico, di cinema, o di arte contemporanea, o di videoarte, o di televisione, ma un vasto punto di incontro tra i linguaggi e le opere, gli operatori e il pubblico in quell'incrocio che vorrebbe indagare sulla odierna cultura del visivo. Netmage intende rappresentare: live/media, concerti, azioni performative e happening, ambienti, installazioni sonore e visive accompagnati da forum e presentazioni. Nello stesso momento nascono molti festival sparsi in Europa raccolgono ospiti, progetti e commissioni intorno a concept più o meno rigorosi.

1.13 Videoarte: per una classificazione possibile

Di fatto, il termine "videoarte" viene convenzionalmente utilizzato per indicare troppi aspetti della produzione artistica aventi a che fare con il mezzo video e inevitabile mi pare una suddivisione di tale produzione, in diverse categorie ognuna con delle sue caratteristiche peculiari, quanto meno per motivi di comodità e chiarezza.

Per questo propongo, atualizzando, la categorizzazione proposta da Vittorio Fagone (Fagone, 1990, pp. 36-39).

⁹ Netmage è ideato e realizzato da XING, un network nazionale che progetta, organizza e sostiene eventi, produzioni e pubblicazioni contraddistinti da uno sguardo interdisciplinare intorno ai temi della cultura contemporanea, con una particolare attenzione alle tendenze generazionali legate ai nuovi linguaggi.

Le categorie della classificazione sono individuate e definite secondo l'aspetto formale degli artefatti analizzati, intendo in questa sede presentarle e utilizzarle come spunto per descriverne le caratteristiche, le radici storiche, i principi espressivi riscontrabili in alcune fra le le più importanti produzioni in ambito videoartistico.

La classificazione secondo sette categorie, che analizzeremo di seguito nello specifico, delineandone le prospettive storiche e le derive nella sperimentazione contemporanea:

- 1-Produzione videografica;
- 2-Registrazioni;
- 3-videoperformance;
- 4-Multimedia videoteatro;
- 5-Videosculture;
- 6-Videoinstallazioni intermediale e/o interattive;
- 7-Videoenvironments.

1.13.1 Produzione Videografica

Si racchiude in tale categoria “la produzione originale di opere appositamente concepite per il medium video, in cui si opera direttamente sull'immagine elettronica che viene,quindi, “lavorata” e sollecitata in varie direzioni a seconda della specifica personalità dell'artista” (Fagone, 1990, p 37). Infatti non è un caso che Nam June Paik già nel 1965 si esprima in questi termini “Un giorno gli artisti lavoreranno con apparecchiature elettroniche, come oggi lavorano con pennelli, violini e rifiuti” (Documenta 6, vol. II, 1977).

Le radici della produzione videografica sono attribuibili ai pionieristici lavori di alterazione del segnale televisivo proprio dello stesso Paik, con la mostra di Wuppertal nel 1963 e successivamente, nel 1970, con la creazione del suo video-sintetizzatore in collaborazione con l'ingegnere Shuya Abe; ma importanti sono

anche le prime sperimentazioni nel corso degli anni Settanta sulla costituzione e manipolazione delle immagini di sintesi, immagini derivanti da elaborazioni matematiche, a partire da voltaggi, dalle vibrazioni di frequenza e dai “feedback”, ad opera di Steina e Woody Vasulka e di Bill Etra.

1.13.2 Registrazioni

Includiamo in tale categoria la registrazione di performance, azioni ed eventi, spesso in tempo reale, la cui funzione non è semplicemente documentaria, ma di partecipazione al momento creativo e di possibilità di estensione visiva e temporale del fenomeno indagato” (cfr. Fagone 1990). Qui l’attenzione va posta sul processo di smaterializzazione dell’oggetto artistico avvenuto nella seconda metà degli anni Sessanta ad opera del Movimento Concettualista. Le radici, dunque, sono rintracciabili nel lavoro di prolungamento del carattere comunicativo e percettivo delle azioni di Joseph Beuys, e soprattutto nel progetto della prima videogalleria ad opera di Gerry Schum, il quale, attraverso la presentazione delle prime due mostre televisive “Land Art” e “Identification”, dà forma all’esigenza di documentazione ed espansione del raggio d’azione delle performance, delle azioni e degli eventi di quegli artisti operanti sull’ambiente naturale o sociale.

L’espressione, così come i sinonimi “Earth Art” o “Earth Work”, si afferma negli Usa alla fine del decennio 1960-1970 per designare le ricerche “operative” impegnate in diretti interventi sul paesaggio e sulla natura. La sua consacrazione ufficiale avviene nel 1968 in occasione della mostra alla Cornell University di Ithaca, ed in cui vengono esposte le tracce selezionate di un’idea di intervento sul paesaggio dal carattere fortemente concettuale. E’ dal principio che l’esistenza di tale forma espressiva è strettamente collegata al video, in quanto quasi sempre gli interventi sono sempre stati soggetti a forme di documentazione.

La Land Art, si propone di agire con intenzioni estetiche sul paesaggio per produrre un mutamento nella sua struttura e per osservarne sperimentalmente i risultati, estetizzandone i risultati. L’artista si pone quindi come elemento

modificatore e al tempo stesso modificato, assumendo come materiale di lavoro quei luoghi in cui instaurare una con-fusione tra naturale e artificiale.

Al fondo delle motivazioni della Land Art si trovano spesso istanze ecologiste. Secondo Dorfles essa interviene sulla natura “non in modo edonistico e ornamentale ma per quello che potremmo definire una presa di coscienza dell'intervento dell'uomo su elementi che presentano un ordine naturale e che, da tale intervento, sono sconvolti ed incrinati”. (Dorfles, 2001 p. 46)

Un altro aspetto rilevante, è rappresentato dal fatto che in questo periodo gli artisti iniziano a sentire il bisogno di divincolarsi dagli oppressivi limiti dettati dallo spazio urbano, ciò determina un diverso rapporto con il mercato dell'arte. Non essendoci più un pubblico presente da stupire o da affascinare in prospettiva di un eventuale acquisto, si infrange l'eterno triangolo: studio, galleria, collezionista, fattore caratterizzante il mercato dell'arte fino a quel momento. Come fa notare Fulvio Salvadori: L'avvento della Land Art porta un elemento nuovo, rivoluzionario, nel sistema della distribuzione del prodotto artistico: in un mercato da sempre condizionato dall'ideologia borghese della tesaurizzazione, della ricchezza e dello spettacolo l'opera d'arte era considerata come bene di lusso, acquistata in una galleria ed esibita come oggetto di prestigio; aveva come punto di riferimento l'oggettività e la mercificazione del pezzo unico, e, una volta incamerato nella collezione privata, o nel museo, aveva una circolazione solo attraverso la riproduzione (Salvadori 1977) “Quindi attraverso questo tipo di distribuzione l'opera acquisiva una sorta di aura di irraggiungibilità, venendo feticizzata come merce e gli veniva assegnato un valore monetario. Con le pratiche della Land Art e la visione “minimalista” dell'arte di questo tempo questa visione di tesaurizzazione dell'opera va in crisi. L'evento artistico deve sottostare a quello che Duchamp ha chiamato l'“effetto istantaneo”, l'incontro simultaneo tra l'artista e le condizioni oggettive del suo lavoro.

Viene superata così la logica del pezzo vendibile, quindi è ciò che ne rimane dell'opera, i residui, “le sue tracce”, ad essere considerato come pezzo mercificabile, fino a diventare a sua volta e inevitabilmente un'altra opera. Ciò è

comprensibile se si considera che la registrazione di un evento, e quindi il trasferimento di un'opera per sua natura transitoria ed effimera su un nuovo supporto, non si limita alla pura e semplice documentazione, ma proietta questo in una dimensione di estensione sia visiva che temporale, che considerano l'oggettività dello spazio e del tempo come limiti dell'evento.

In questa direzione si muove l'importante esperienza di Gerry Schum, e della sua "Videogalerie" attiva a Dusseldorf tra il 1971 ed il 1973. Schum realizza la prima mostra televisiva nel 1969 con il film-opera-documentario proprio dal nome "Land Art", in cui sono presentati gli interventi ambientali di diversi artisti. Questa iniziativa, oltre ad introdurre il termine "Land Art" per indicare la pratica artistica sopra descritta, ridefinisce lo statuto della produzione e della distribuzione dell'arte, proponendo una percezione diversa sia per le opere che per i video ad esse connessi, i quali vengono istituzionalizzati ed assunti nel mondo dell'arte.

Nel filmato di Land Art gli artisti svolgono la funzione della regia mentre Schum è l'operatore. La macchina da presa è usata con una certa moderazione, le inquadrature o sono fisse, o dettate da esigenze strettamente connesse all'opera. In definitiva quest'opera si presenta come la registrazione di azioni e trasformazioni ambientali nel loro farsi, caratterizzata da una componente artificiale dovuta al fatto che queste opere erano state pensate e realizzate più che per essere viste per esistere concettualmente in una dimensione remota, quindi

"pensabili come totalità ma percepibili come frammento, come parzialità, o come registrazione; che ne perpetua il processo, ne raffreda la simbolicità, li trasforma in altro tipo di opera, restituendo la visibilità espunta dalla loro natura concettuale". (Bordini 1995 p. 103)

Come documenta lo stesso Schum:

"Gli artisti di Land Art cercano possibilità espressive che vanno ben oltre i limiti tradizionali della pittura". Non è più il punto di vista del paesaggio, ma il paesaggio stesso, per esempio il paesaggio contrassegnato dall'artista stesso, che diventa l'oggetto d'arte " Tutte le opere che sono esibite sono

state ideate e realizzate dagli artisti appositamente per la trasmissione tramite la televisione". (Schum, in Valentini 1988, p 164)

L'anno seguente fu realizzata un'altra mostra televisiva, dal titolo "Identifications", trasmessa dalla Sudwestfunk di Baden-Baden il 30 novembre 1970. Questo film/mostra è composto da un programma di registrazioni di azioni comportamentali e concettuali di diversi artisti, e sebbene l'idea di fondo della mostra televisiva può essere nel complesso simile a quella della precedente Land Art, la realizzazione e il campo d'azione degli interventi cambiano in direzione di una maggiore fusione e correlazione tra artista e opera d'arte. Il soggetto dei video è ora l'autore-artista e la funzione della telecamera risulta essere quella di "produrre centinaia di copie dell'io, che tendono a penetrare nell'universo del telespettatore. Prima il visore entrava nello schermo e si immedesimava nell'universo creativo e fantastico dell'immagine, senza autore, ora l'artista muta questo ruolo e si rivolge, guarda e parla allo spettatore. Lo aggredisce e tende a entrare nel suo mondo, si estende dal privato al pubblico attraverso l'oggetto tv". (Germano Celant, 1977 p 75)

Il film "Identifications" ha come obiettivo la neutra "visualizzazione" delle opere, senza alcun commento e riducendo al minimo l'azione della macchina da presa: "Il film mostra, registra nel tempo, fissa un modello di chiaro scuro su una superficie bidimensionale, in modo da soddisfare certe esigenze del processo artistico e dell'arte concettuale, di garantire l'aspetto processuale e immateriale. Land Art, questo primo confronto fra autore materiale del film e artista visivo (che convenivano sul fatto che non avrebbero prodotto un documentario sull'arte, ma un'opera d'arte per la televisione) risultò una combinazione unica di idea, materiale, e mezzo. In Identifications la tensione di quel confronto era subordinata alla pura visualizzazione di un concetto" (Mignot, 1988, p 70)¹⁰.

¹⁰ Apparentemente, dunque, il ruolo di Schum, nel lavoro di produzione, sembra essere semplicemente quello del tecnico che gestisce le attrezzature, ma ciò non è del tutto vero. La sua posizione è particolare e come scrive Dorine Mignot: "Da un lato si ritiene che Schum sia stato un tramite, un'estensione delle possibilità tecnologiche, qualcuno che ha contribuito a realizzare le idee dell'artista. Dall'altro si ritiene che Schum sia un artista, come è dimostrato, per esempio, dalla dichiarazione di Merz, che ha affermato "Non si può dire che "Lumaca" fosse di Merz e neanche di Schum, bensì l'opera di due artisti, una coproduzione". (Mignot,

Quindi la posizione di Schum nei confronti dell'operazione artistica risulta ambigua proprio per la forte attenzione rivolta all'elemento concettuale del fare arte, che in qualche modo allontana dall'idea della pratica dello strumento e dal suo carattere manuale, consentendo così la separazione del momento di elaborazione (appannaggio dell'artista) dalla sua esecuzione effettiva (realizzabile da qualsiasi esperto operaio). Una tale concezione dell'arte non è facilmente applicabile però al mezzo video che si presenta come un mondo nuovo, poco conosciuto, e quindi poco concettualizzabile. Per quanto neutrale quindi possa essere stato il momento delle riprese, è inevitabile che l'operatore (unico esperto e conoscitore del mezzo) diventi anche un "co-elaboratore" dell'opera stessa. L'elaborazione estetica dell'opera procede allora di pari passo con l'esplorazione e la sperimentazione del mezzo televisivo spingendo così gli artisti all'uso del video in prima persona. Nell'introduzione alla mostra televisiva "Identifications" Schum chiarisce la sua idea di arte e lo sviluppo che ha portato a questa nuova dimensione dell'opera come processo:

"C'è stato uno sviluppo che ha portato lontano dall'autonomo 'oggetto di grandi dimensioni', in cui l'idea e il concetto sono utili per azzerare le dimensioni o l'estetica. Il film è stato ridotto in favore dell'essenza dell'oggetto, l'idea. L'opera d'arte perde la sua autonomia e non può più essere separata da colui che la produce, per esempio l'artista. Identifications indica la correlazione nel processo artistico fra l'opera d'arte e l'artista nel tentativo di superare ciò che li separa. Questa separazione essenziale è radicata nella domanda del tradizionale mercato dell'arte. L'artista è un artigiano: si deve a questo soltanto il fatto che l'arte possa essere comprata e venduta. Il film e specialmente la televisione offrono in un certo senso all'artista la possibilità di evitare la materializzazione delle sue idee; la trasmissione televisiva e la videoregistrazione creano un diretto contatto fra l'artista e un potenziale pubblico. Gli artisti in questa mostra

vogliono provocare, scatenare dei processi” (Schum, in Valentini 1988, p 88).

Inevitabilmente le idee di Schum si scontrarono con la chiusura dei circuiti televisivi¹¹, che lo costrinsero spesso a ridimensionare i propri progetti, e con le regole del mercato dell’arte: “Le idee sull’arte di Gerry Schum erano in diretta opposizione alle leggi che regolavano il mercato e il commercio dell’arte, ma da allora in poi egli dovette sottomettersi a quelle regole. L’unica possibilità di distribuire i progetti su scala più vasta era la collaborazione con istituti d’arte e musei. Dato che pochi istituti avevano la necessaria apparecchiatura, la distribuzione continuava a porre dei problemi, erano il contenuto avanguardistico, lo stile e la concezione del suo lavoro a sbarrargli più spesso le porte degli studi televisivi, impedendo di conseguenza la distribuzione fra le masse”. (Ursula Wevers, in Mignot 1988, p. 78)

Nel complesso l’attività della galleria-laboratorio di Schum, e la sua idea di una circolazione di videotape d’arte, apre comunque una linea operativa che verrà seguita in diversi paesi, e troverà nella realizzazione di centri di produzione e distribuzione di video d’artista, anche se a volte per breve tempo, un ideale compimento.

1.13.3-Videoperformance

Il termine “Performance Art” designa una serie di espressioni artistiche prodotte attraverso la danza, la musica, il cinema, il teatro, il video e la poesia. La Performance art inizia ad essere identificata negli anni Sessanta, con il lavoro di artisti come Allan Kaprow, che coniò il termine “happening” (avvenimento artisticizzato) si sviluppa e prolifera nel corso degli anni settanta anche se molti

¹¹ Da un punto di vista teorico si rivelano interessanti le riflessioni di Gerry Schum sul suo rapporto con il mercato dell’arte, le quali cercheranno di essere messe in pratica dall’autore stesso nella costituzione di una videogalleria, attivata a Dusseldorf dal 1971 al 1973 con il nome di Fernsehgalerie Gerry Schum. (nota Schum in una lettera a Youngblood del 1969 da “Gerry Schum. La galleria un’istituzione mentale”, in Cominciamenti).

teorici della cultura occidentale spesso fanno risalire tali attività agli inizi del XX secolo.

Elementi fondamentali della Performance Art sono il corpo e il comportamento (Body Art), i suoni, l'olfatto e le parole. Esponenti delle Performance Art, dagli anni sessanta e settanta, sono: Robert Fillou, Dick Higgins e Jackson McLow con le performance verbali; Merce Cunningham, Trisha Brown e Lucinda Childs con le performance sinestetiche; John Cage, Terry Riley, La Monte Young e Giuseppe Chiari con le performance acustiche.

Quando i performers provengono dal mondo del teatro risultano prevalenti immagine e movimento, quando invece provengono dal mondo della danza prevalgono la parola e la teatralità; se l'artista, invece, proviene dal mondo musicale il fattore squisitamente acustico è di gran lunga in secondo piano, o del tutto assente, a vantaggio delle sollecitazioni teatrali, gestuali e visive. La Performance art, più precisamente, è una forma artistica dove l'azione di un individuo o di un gruppo, in un luogo particolare e in un momento particolare costituiscono l'opera. Essa può avvenire in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, o per una durata di tempo qualsiasi. Un altro modo per comprendere il concetto è quello di dire che la performance art può essere qualsiasi situazione che coinvolge quattro elementi base: tempo, spazio, il corpo dell'artista e la relazione tra artista e pubblico; in contrapposizione a pittura e scultura, tanto per citare due esempi, dove un oggetto costituisce l'opera.

Anche se si può dire che la performance art include attività artistiche tradizionali quali teatro, danza, musica, e attività legate all'arte circense come il fochirismo, la giocoleria e la ginnastica, queste sono in realtà "arti performative". Il termine Performance art viene normalmente riservato per un tipo di avanguardia o arte concettuale relativo alle arti visuali.

L'immagine televisiva, quella della grande comunicazione, quella del video affermatosi nei primi anni settanta, ha esercitato una profonda influenza sul mondo delle arti visive, del teatro, della letteratura. In uno dei luoghi più

emblematici della condizione artistica contemporanea, la performance, dove “arti belle” e “arti dell’esecuzione” si sono fronteggiate su un confine dialettico, il video ha marcato la propria presenza. Esiste oggi una pratica diffusa tra gli artisti che agiscono la scena di rinvio allo schermo video che vale come specchio, come segnale di riconoscimento e come elemento di scala ottica per ogni gesto o comportamento e soprattutto come macchina del tempo.

Alla Video-performance può essere rapportato, anche se solo per alcuni essenziali aspetti, il più complesso fenomeno di interazione multimediale tra performance, forme del nuovo teatro di avanguardia e immagine video di cui parleremo più approfonditamente a breve.

La registrazione di performance, azioni ed eventi in cui l’artista stesso è situazione ed elemento primario dell’opera, e in cui si procede all’esplorazione del corpo-luogo dell’artista stesso, comprende soprattutto il fenomeno definito “Body Art”.

L’espressione body art, dall’area inglese, entra nell’uso del linguaggio critico internazionale tra il 1973 e il 1974, per indicare tutto quel complesso di esperienze, ricerche, proposte, che hanno come elemento costante il riferimento al corpo dell’uomo, visto alternativamente come oggetto su cui compiere azioni o come soggetto che si muove nello spazio e circostrive eventi¹².

Come abbiamo visto, con la mostra televisiva *Identifications* avviene il passaggio dall’analisi dell’ambiente, alla “performance”. Abbiamo esplorato, quindi, la possibilità di trasferire sullo schermo un evento o un’azione e visto come queste presentate nell’immaterialità dell’immagine riprodotta, costituite di impulsi elettronici, assumono a loro volta lo statuto di opere d’arte. La registrazione, infatti, fissa in una nuova dimensione spazio-temporale, le opere caratterizzate da una durata limitata nello spazio e nel tempo, proprio al di là della presunta oggettività della camera.

¹² Un grande numero di artisti ricorre all’uso del corpo come linguaggio. Questi artisti si impegnano nella ricerca e nella perlustrazione delle infinite possibilità di conoscenza del corpo ed entrano nella messa in scena artistica senza utilizzare un personaggio ma essendo loro stessi il personaggio e subendo su di sé le proprie elaborazioni artistiche. Alcuni artisti praticano un camuffamento, uno spostamento del materiale personale, altri invece ne fanno esplicito riferimento.

Questo particolare procedimento è ancora più evidente nella pratica della Body Art, dove il video oltre a porsi come documentazione, secondo il modello di Schum, spesso assume la funzione di tramite diretto tra artista e pubblico. Ciò proprio per il carattere coinvolgente di queste opere, le quali si basano sull'immediata ed istintiva risposta che provoca nello spettatore la loro visione.

Le radici dell'uso della registrazione nella Body Art possono essere rintracciate già verso la fine degli anni Sessanta, prima attraverso il medium del film e presto direttamente con il mezzo video. Saranno documentate le performance di Dennis Oppenheim, Vito Acconci, Gina Pane, Marina Abramovic, Bruce Nauman, Gilbert e George, Gino De Dominicis, Arnulf Rainer, Hermann Nitsch, Joan Jonas ed altri.

Particolarmente calzante la definizione proposta da Rosalind Krauss nel 1976 per il particolare uso del mezzo elettronico nella Body Art, di video come formalizzazione *estetica del narcisismo*, in cui il dispositivo assume sovente la funzione di specchio del corpo dell'artista e della sua identità. Scrive la Krauss:

“Cosa significa dire ‘Il medium del video’ è il narcisismo?’. Due sono gli aspetti del quotidiano uso del medium utili per una discussione sul video: la ricezione e la proiezione simultanea di un'immagine; e la psiche umana usata come conduttore. Perché gran parte delle opere prodotte nel breve arco dell'esistenza della videoarte hanno usato il corpo umano come strumento centrale. Nel caso dei nastri è stato per lo più il corpo dell'artista. Nel caso delle videoinstallazioni è stato di solito il corpo dell'osservatore. Diversamente dalle altre arti visuali, il video è capace di registrare e trasmettere nello stesso tempo, producendo un feedback istantaneo. Dunque è come se il corpo fosse posto in mezzo a due macchine che sono l'apertura e la chiusura di una parentesi. La prima è la telecamera; la seconda è il monitor, che proietta l'immagine del performer con l'immediatezza di uno specchio” (Krauss, 1976, p 98).

Usato allora dagli artisti in esperienze “comportamentali” e nella performance il sistema camera-monitor offre la possibilità di un rispecchiamento del sé come esperienza psichica, proponendo un dialogo serrato con l'identità e il corpo,

proprio in virtù della particolare capacità del mezzo di riprendere e ritrasmettere simultaneamente l'immagine: "Il soggetto si mediatizza in un altro se stesso" (Bordini, 1995 p. 55).

Quindi se da un lato le azioni vengono concepite espressamente per essere registrate, dall'altro la loro ripresa innesca un processo di modificazione delle relazioni abituali tra osservatore (non necessariamente spettatore) ed osservato (non necessariamente attore), fino ad esplorare le possibilità di uno sguardo autonomo del video.

Questa peculiarità dello specchio-video consente un processo di identificazione più profondo e analitico con se stesso e con "l'altro", ma anche un diverso rapporto con l'osservatore che nella ricerca di una comunicazione diretta e primaria porta ad infrangere il tradizionale rapporto artista/pubblico, stabilendo così un approccio che avviene a livello personale, individuale, e a volte confidenziale.

E' il caso di Vito Acconci che scrive:

"Sto seduto qui guardando in uno specchio, non per guardarmi ma per vedere me stesso in relazione a quella persona specifica con cui sono stato coinvolto per un lungo tempo: guardo nello specchio come se fosse qui con me, come se guardassi proprio lei, come se le parlassi attraverso la folla: rievoco avvenimenti che abbiamo vissuto insieme: io vedo me stesso come mi ha visto lei, mi ascolto come mi ha ascoltato lei. Tu, il passante, devi stare là, fuori, in modo da certificare la mia posizione: una volta che tu hai visto come sono stato con lei, non sarò capace di negarlo, dovrò abituararmi" (Acconci, 1974, p 122).

Nel caso di Acconci, dunque, la telecamera assume il ruolo di un vero e proprio partner/complice, mentre lo spettatore diventa spesso una sorta di voyeur, attratto dall'artista in un mondo rappresentato, simulato, ma caratterizzato da una particolare intensità psicologica.

Le caratteristiche del video, dell'immagine televisiva, quali appunto l'immediatezza, la confidenzialità, l'intimità, vengono quindi usate da Acconci per fini estetici (che poi sono anche politici), e cioè per esprimere il desiderio di cambiamento e ridefinizione sia del rapporto artista/spettatore che del mondo dell'arte in generale. Le scelte estetiche di Acconci allora non sono determinate dall'uso della telecamera, ma trovano nelle proprietà tecnologiche di questo mezzo un modo, una possibilità di realizzazione.

Germano Celant in *Offmedia* parla di "realismo ossessivo" a proposito dei lavori di Acconci e scrive: "Ossessionato dall'essere fedele al suo corpo e al territorio emotivo e umano che esso determina, Acconci usa il mezzo televisivo come complemento al suo io interiore ed esteriore. E' la sua maschera pubblica e attraverso di essa egli può esprimere e mettere a nudo tutti i suoi segreti, corporali e mentali" (Celant, 1977, p. 69)

Diversamente, ma sempre sulla stessa linea analitica, si muove il lavoro di Bruce Nauman che usa la telecamera come uno strumento di autoanalisi, per indagare la propria immagine, la sua evidenza corporale e gestuale, giungendo fino a far coincidere la stessa immagine dell'artista e l'opera video:

"Entrambi, Nauman e video-tape recorder non rappresentano altro che sé stessi, trovano la loro concretezza e la loro fisicità, determinate dal singolo fare, e giungono ad espellere ogni 'assorbimento' mentale e culturale" (Celant, 1977 p. 71).

Dunque lo spettatore si trova di fronte all'esecuzione di un'azione in cui i movimenti ossessivi e reiterati dell'artista vengono chiusi nello spazio dell'inquadratura, analizzati e riproposti dallo schermo video senza alcuno effetto spettacolare. Come scrive ancora Celant: "Con lo stabilire una sequenza meccanicamente controllata e ripetuta, Nauman attesta una volta di più che il suo lavoro, lungi dal risolversi nel banale proseguimento di un'espressione individuale, si articola in un procedimento razionale tendente a rendere intellegibile il

fenomeno del soggetto-artista-corpo. La comunicazione corporale non sarà allora lasciata semplicemente accadere, ma verrà assunta e (tele)trasmessa volontariamente, in maniera tale che il padroneggiamento del funzionamento del corpo si unisca alla consapevolezza del corpo quale emittente informazionale". (Celant, 1977, p 72).

Come si evidenzia nel saggio "Per una classificazione del video d'artista" (Quadri, Grasso e Buttafava, 1983), nella casistica riguardante il "videotape personale e autoanalitico", che ha avuto una grande diffusione proprio nell'ambito della Body Art e della performance, tra i temi dominanti si ritrovano l'esplorazione corporea, come "ingrandimento=geografia immaginaria", il gioco d'identità, quale raddoppiamento, deformazione o sparizione del sé, e il monologo per immagini. Tutti questi temi sono ravvisabili negli autori sopra descritti, ma anche in autori quali ad esempio Joan Jonas, soprattutto per l'analisi della propria immagine, o Antonio Muntadas, nell'esplorazione della geografia corporea, a quest'ultima accostabile anche il lavoro più estremo di Arnulf Rainer o quello più geometrizzante di Frederike Pezold¹³.

Si fa strada così l'esigenza di trovare, ed esplorare, un mezzo che per le sue caratteristiche specifiche si presti al fissaggio della forma artistica del linguaggio corporeo e della performance. Il video si pone allora come strumento ideale, in grado, fino a un certo punto, di eliminare quello scarto presente nella fotografia, la quale "contiene sempre una separazione temporale e una variazione materiale che equivalgono a una variazione del grado di realtà" (Friedel, 1988, pp. 158-164).

Inizialmente connotato da un'aura di presunta oggettività, il video si è comunque progressivamente slegato dal suo statuto di "pura documentazione", anche in virtù di una maggiore esplorazione delle caratteristiche linguistiche del mezzo, per diventare un elemento costitutivo delle opere stesse.

Come afferma Daniela Palazzoli:

¹³ Per quanto riguarda le nuove possibilità di autoritratto offerte dal video si rimanda rimando al testo di Helmut Friedel, Video-Narciso: il nuovo autoritratto, in *Metamorfosi della Visione*, 1988

“Molti artisti hanno usato la telecamera per “fare un ritratto” della loro arte, soprattutto quei protagonisti delle nuove tendenze, landartisti, bodyartisti, artisti sociologici ed ecologici, la cui opera sfugge a una concretizzazione oggettuale. Tuttavia ciò che si è verificato nel corso degli ultimi anni è che, mentre inizialmente le loro opere nascevano indipendentemente dal video e da esso venivano semplicemente fissate, poco per volta il video è divenuto costitutivo di queste opere” (Palazzoli, 1977, p. 135)

Sempre a proposito dell'autonomia delle opere video, più recentemente, Silvia Bordini scrive: “Trasferendosi immediatamente sul nastro magnetico e scavalcando la dimensione emotiva della performance le azioni si oggettificano e si trasformano, acquisendo un nuovo tipo di visibilità, e i videotapes tendono a diventare opere autonome, in virtù del loro agire sul piano del linguaggio più ancora che sull'evento riprodotto” (Boldini, 1995, p. 95).

In un clima in cui non è più l'oggetto artistico ad essere centrale ma lo svolgersi di un evento esistenziale, mediante la messa in gioco del processo dell'opera con la sua caratterizzante dimensione effimera e transitoria, le tracce visibili di questi eventi saranno memorizzate necessariamente attraverso la documentazione fotografica, cinematografica e infine video. In questo clima il video, grazie alle proprie caratteristiche specifiche, verrà dunque assunto come mezzo preferenziale per la documentazione “oggettiva” di tali eventi, fino a delinarsi come elemento in grado di determinare o suggerire esso stesso azioni appositamente pensate per la registrazione con la videocamera, e giungendo infine a configurarsi sempre più come opera d'arte autonoma che utilizza quindi le potenzialità proprie della sua natura elettronica. Va comunque sottolineato che esiste anche una motivazione economico-istituzionale che ha in parte determinato lo sviluppo della produzione propriamente videoartistica. La maggiore attenzione alle caratteristiche linguistiche del mezzo, e quindi alla sua progressiva definizione come forma d'arte, appunto nel suo carattere di manipolabilità dell'immagine, è stata determinata, almeno in America, anche dalla politica dei finanziamenti della fondazione Rockefeller e del

Nysca (New York State Council on the Arts) che a partire dalla metà degli anni Settanta saranno stanziati quasi esclusivamente per quei prodotti video tesi a sondare le potenzialità del mezzo in una direzione propriamente artistica

Da qui all'elaborazione, quindi, di un linguaggio autonomo del video, operando anche in modo spettacolare sulle immagini, modificate, alterate e ricostruite secondo una sensibilità ancora pittorica, il passo è breve.

1.13.4 - Multimedia e video-teatro

Questa categoria è inquadrabile come la commistione di più media, di produzioni o riprese televisive con altre tecniche e linguaggi che "smarginalizzano" la danza, dal teatro o dalla performance, in una prospettiva di specularità che agisce sul rapporto fra la scena e il suo doppio dello schermo video. In questo contesto, degno di nota è il complesso fenomeno di interazione multimediale tra performance, forme del nuovo teatro di avanguardia e immagine video, affermatosi in Europa, e particolarmente in Italia tra la fine degli anni settanta e i primi anni ottanta, genericamente designato come "nuova spettacolarità".

Nell'ambito del Videoteatro gli elementi dominanti della sezione audio del medium elettronico vengono fatti interagire, in una sintesi inedita, con gli elementi visuali e temporali di una articolata e consapevole gestualità di cui vengono descritti e narrati posizionamenti, spostamenti e aperture. Dall'immagine televisiva della grande comunicazione deriva la luce di scena, la recitazione impersonale, la lucente frammentarietà della visione proposta. Nella scena trova anche posto l'immagine video che fa da riferimento, contrappunto, rispecchiamento o fuga. Questa prospettiva multimediale è forse quella che più direttamente sente l'influenza della televisione sull'immagine del nostro tempo che più acuta strategia riesce a sorpassarla muovendosi con più forte velocità sugli stessi percorsi. Nell'ambito del Videoteatro (nel settore dell'impiego del video in scena) sono attivi diversi gruppi italiani, fra i quali Giorgio Barberi Corsetti e Studio Azzurro, che hanno dato vita ad alcuni spettacoli interessantissimi in cui il video è entrato sulla scena non come elemento della scenografia, ma da protagonista di un linguaggio

teatrale nuovo, insieme all'attore; ma su questo tipo di produzione avremo modo di soffermarci nel corso del prossimo capitolo, dedicato proprio al lavoro di Studio Azzurro.

Il Videoteatro ha costituito un momento creativo, un convergere di esperienze e di intenzioni che in Italia ha trascorso una stagione di particolare splendore intorno agli anni Ottanta, ma non si può parlare certo di un genere con delle caratteristiche fisse.

A proposito del mezzo video utilizzato in teatro e sull'onda dei riusciti tentativi di fare chiarezza di studiosi e critici come Carlo Infante, Valentina Valentini ed altri, Andrea Balzola in "La nuova scena elettronica", conscio della difficoltà di realizzare una classificazione orientativa relativa all'argomento, vuole almeno indicarci e suggerire quelle che a suo parere sono le principali possibili modalità di interazione tra video e scena teatrale. Condivide con Infante la distinzione tipologica di produzioni videoteatrali in diversi gruppi i cui principali, per altro anche applicabili alla videodanza, sono:

- a) l'opera video che nasce da un testo creato ad hoc per lo schermo;
- b) la rielaborazione di uno spettacolo teatrale;
- c) il video che acquista un vero e proprio ruolo sulla scena.

L'opera video può essere la trasposizione di uno spettacolo teatrale preesistente ed assolvere alle funzioni documentaristiche più o meno adeguatamente; tuttavia realizzare delle opere video utilizzando come soggetto lo spettacolo o sperimentare il veicolo elettronico, ma costruendo uno storyboard indipendente dallo "spettacolo" può rispondere a diverse esigenze quali ad esempio costruire una memoria del proprio lavoro o organizzare una possibilità di controllare e revisionare la propria performance; oppure sperimentare semplicemente un diverso linguaggio. L'autore nel primo caso può decidere per un affrancamento dagli obblighi di fedeltà e integrità documentaria, producendo un'opera dal carattere più autonomo, una riscrittura.

Il tema dell'audiovisivo come documento tuttavia è complesso, ma un dato appare forse scontato: l'evento teatrale accade una sola volta e si verifica in presenza o meglio in compresenza di artista e spettatore, solo e soltanto nella condivisione di tempo e spazio di questi due soggetti; non è ripetibile né riproducibile. Il video può definirsi una traccia dello spettacolo dal vivo, un punto di vista, un segno lasciato su pellicola o su nastro non certo una restituzione. Un autore che si accinga a trasportare il teatro sul video sa di trattare lo spettacolo da cui parte come soggetto di una nuova opera video, tendenzialmente autonoma, sa di attuare un tradimento, caratteristica peculiare di tutte le traduzioni. Di traduzione si può parlare trattandosi di una trasposizione da un linguaggio ad un altro, di natura tanto differente destinato quindi alla fruizione in un contesto altrettanto differente.

Registi e coreografi di tutto il mondo si sono cimentati in quest'attività assumendo come soggetto di film e video gli spettacoli destinati al teatro, ed ha ragione Valentina Valentini quando ci ricorda che "i confini fra la funzione documentaria (filmare, videoregistrare lo spettacolo) e la riscrittura che non si fa carico dei compiti di documentazione, sono molto diversificati e fluttuanti sia da un autore all'altro, che da una produzione all'altra dello stesso autore" (Valentini, 1995 p.24). La produzione di un video di teatro basato su uno spettacolo già messo in scena parte da un testo che viene definito da Valentini "una drammaturgia elettronica che possiamo considerare come una drammaturgia residua". "Residuo" viene indicato quel testo che è composto successivamente all'allestimento dello spettacolo, costituito da una "transcodificazione dei linguaggi scenici in linguaggio verbale" (Valentini 1995 p. 24).

Nel caso del video come sintesi di uno spettacolo teatrale preesistente, Balzola riporta un'affermazione di Giorgio Barberio Corsetti riguardo la trasposizione in video: secondo Barberio Corsetti infatti i materiali della scena reale non devono essere resi il più simili possibile nel video, anzi vengono semplicemente "restituiti" in maniera differente ma comunque mantenuti vivi grazie al passaggio ad un altro linguaggio. Anche Balzola (Balzola e Prono 2003) definisce questo tipo di opere video dei "testi residui" in quanto realizzati con materiale costituente opere

preesistenti, ma sottoposti ad una “trasformazione qualitativa”. Valentini approfondisce i motivi della sua definizione (drammaturgia residua) sottolineando come in molti casi lo spettacolo funzioni da stoccaggio di materiale estetico a cui attingere per prelevare i vari elementi che ricomposti si adatteranno al nuovo veicolo espressivo; e ancora “residuo in quanto avviene che lo spettacolo viene ridotto a materiale da riciclare, reinventando una nuova macchina spettacolare in cui sono riconoscibili, pur nel nuovo assemblaggio i pezzi originali” (Valentini, 1995 p. 25).

In una casistica ridotta, il creatore di un’opera video, pur venendo da un’esperienza teatrale diretta, può scegliere di ideare una scrittura originale, espressamente e unicamente per il mezzo elettronico, cimentandosi ancora più arditamente con le problematiche di un nuova dimensione narrativa. L’opera video autonoma dalla scena reale, altra metamorfosi possibile della interazione tra teatro ed elettronica, è un fenomeno meno frequente in Italia ma ugualmente significativo che annovera nobili esempi; l’opera autonoma costituisce spesso una prova impegnativa per chi la realizza e per chi vi si misura, magari dopo anni di attività teatrale di altro genere.

Il video entra materialmente sulla scena negli anni Ottanta, e si contraddistingue dalle sperimentazioni precedenti per una integrazione organica dell’oggetto-video con l’azione teatrale (come nel caso di alcune opere di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro); ciò costituisce una forte esperienza percettiva per lo spettatore che si trova a dover distinguere lo spazio reale dallo spazio elettronico, tra immagine del corpo e corpo dell’immagine.

1.13.5- Videosculture

Le videosculture sono realizzazioni plastiche nelle quali si trovano in stretto rapporto schermi televisivi e oggetti di vario genere. La presentazione del tempo nel suo decorso reale (il tempo reale) e non la scomposizione del tempo in unità sequenziali dotate di fuoricampo come avviene nel film, è alla base delle videosculture (così come delle videoinstallazioni e dei videoambienti).

Con le videosculture abbiamo una spiccata plasticità: si veda, ad esempio, il TV-Cello di Paik, oppure la videoscultura dell'olandese Servaas dal titolo Pfft, il quale pone un monitor all'altezza del capo dello spettatore e sul monitor il viso in P.P.P. dello stesso Servaas che accenna ad un soffio mentre una piuma, realmente sospesa davanti al monitor, si sposta spinta dall'aria che sembra davvero provenire dallo schermo. Questa videoscultura ovviamente costituisce una chiara metafora che ironizza sulla iperrealità che l'uomo moderno conferisce allo schermo televisivo. Altre due opere di interesse analitico in questa sede sono del video-scultore Shigeo Kubota. La prima, "Nude Descending a Staircase" del 1976 (Nudo che scende le scale), è ispirata all'omonimo dipinto di Marcel Duchamp ed è composta da 4 televisori a colori disposti in modo da formare i grandi gradini di una scala attraverso i quali passa l'immagine di una ragazzina che discende la stessa scala prima lentamente, poi velocemente, poi quasi volando. Quest'opera costituisce un esempio tipico di videoscultura in cui un'immagine elettronica viene fatta slittare attraverso più monitor alla ricerca di una più espansa strutturazione visiva. La seconda opera, Meta-Marcel Window (1976) è pure ispirata ad un'opera di Duchamp, ed è costituita da una finestra di compensato dietro i cui vetri un monitor a colori crea un effetto neve dal risultato surreale.

1.13.6 – Videoinstallazioni intermediali e/o interattive:

Queste opere prevedono la possibilità di disporre i monitor investendo gli spazi, utilizzando anche altri elementi: immagini proiettate, suoni in ambiente, architetture circostanti, oggetti di ogni tipo. Quindi abbiamo la combinazione intermediale di dispositivi eterogenei quali diaproiettori, videoproiettori, monitor, oggetti, elementi architettonici dello stesso ambiente. In queste operazioni l'immagine elettronica si confonde con il reale o si immerge in esso. Le videoinstallazioni puntano al coinvolgimento fisico dello spettatore (interattività), mettendo in relazione dialettica immagini elettroniche ed oggetti reali, nonché coniugando dispositivi eterogenei (intermedia) per costruire una "spazialità espansa" articolata all'esterno dei monitor stessi, inoltre alcune opere più

complesse realizzano una dimensione spazio-tempo che mette in evidenza una fra le dimensioni fondamentali dell'immagine video: la capacità di costringere lo spettatore a identificare costantemente il suo proprio punto di vista.

Risalgono agli anni '70 le prime videoinstallazioni (anche se, come abbiamo già precisato nel corso dei paragrafi precedenti, la prima installazione video che la storia dell'arte, convenzionalmente, ricorda è "Video Corridors" (1968) di Bruce Naumann.

Queste tematiche vengono esplorate attraverso le pratiche artistiche del Movimento Minimalista, conosciuto anche con l'accezione di "Strutture Primarie"¹⁴. Le opere del movimento quasi sempre sono interventi di matrice spaziale essenziali nelle soluzioni formale e cromatiche, atti al turbamento sensibile dello spazio circostante più che ad esaurirsi autopoieticamente, circoscrivendo lo spazio tematico ad una sintesi tra architettura, pittura ed ambienti, coinvolgendo l'osservatore nell'opera stessa. Spazio quindi come ubicazione di un elemento in grado di significare all'interno di un contesto dato, geometria come sistema di rapporti tra gli insiemi; ordine come rapporto di regole rispetto ai parametri di equilibrio, simmetria e proporzione stabiliti intorno agli oggetti¹⁵. L'elemento dell'installazione quindi diviene un aspetto caratteristico e fondamentale di questo tipo di produzione artistica; la riduzione minimalista si pone il problema di riorganizzare il rapporto tra lo spazio e l'opera-oggetto, questa non si colloca più semplicemente in uno spazio, ma è essa stessa che lo determina e lo organizza.

"Il 27 aprile 1966 si apre al Jewish Museum di New York, "Primary structures": gli artisti minimal rifiutano le componenti illusionistiche, liriche o personali, nonché i problemi contenutistici e compositivi per interessarsi alle unità standard, linee, volumi, che escludono, con la loro banalità, ogni

¹⁴ Nasce in America nella seconda metà degli anni Sessanta integrando, in un percorso nato dalla negazione, le simbologie lessicali della Pop Art e della Op Art. Della Pop conserva ed esaspera le sproporzioni della superficie, mentre della Op recupera l'analisi geometrica, pur dedicando maggiore attenzione al risultato formale.

¹⁵ Tra i pionieri del Minimalismo, troviamo gli americani Tony Smith, Bob Morris, Dan Flavin. Gli inglesi Anthony Caro, William Tucker, Philip King, Richard Smith, invece, sono i rappresentanti del nuovo impulso creativo. Anche in Italia questa cornice espressiva trova tra i suoi esponenti con Rodolfo Aricò, Maurizio Mochetti, Gianfranco Pardi, Renato Barisani e Nicola Carrino.

problema associativo e interpretativo. Sintomatici di questa posizione sono i lavori di Andre, Judd, LeWitt, Morris, Flavin con i loro arrangiamenti o agglomerati di elementi che la produzione industriale ha reso *ridotti e primari* quali mattoni, tubi fluorescenti, assi e piani metallici". (Celant, 1966-1969 p. 24)

Le unità vengono organizzate a terra o a muro, in modo che la loro "definizione" derivi solo dalla collocazione e dalla disposizione spaziale. Queste non possiedono alcunché di singolare, ma producono delle quantità di vuoto e di pieno, verticali e orizzontali, che modificano il significato topologico delle unità standard. Gli insiemi che ne risultano sono allora "gruppi di senso", il cui significato ha origine nel processo costruttivo e nella collocazione ambientale, l'opera è "in situazione", come la definisce Robert Morris, quindi più che tendere a influenzare il pubblico, coinvolgendolo passivamente in uno spettacolo, cerca l'inserimento in una situazione. Assume, allora, un'importanza primaria l'aspetto della ricerca e dell'adeguamento del "luogo" in cui avviene l'evento: la situazione diventa l'elemento condizionante e intrinseco della proposizione artistica¹⁶. L'arte minimale, quindi, non crea l'ambiente, ma si inserisce in esso per renderne manifeste certe relazioni essenziali. L'artista in un certo senso reagisce all'ambiente, compie determinate azioni che ridefiniscono l'ambiente, opera con un atteggiamento in definitiva "comportamentista".

Robert Morris, nelle sue "Notes on sculpture", definisce alcuni dati essenziali di questa nuova concezione di opera d'arte. In questo scritto Morris da una parte difende gli oggetti di grandi dimensioni, che impegnano una partecipazione fisica dello spettatore più attiva che nella modalità intima offerta dall'oggetto artistico tradizionale, dall'altra, invece, si muove in direzione dell'utilizzazione di forme conosciute, facilmente identificabili, di modo che l'attenzione non si fissi

¹⁶ Secondo Carl Andre "Il genere di luogo che ho in mente non deve essere confuso con l'ambiente (environment). E' cosa futile da parte di un artista il tentativo di creare un ambiente, perché si ha sempre un ambiente intorno. Ogni organismo vivente ha un ambiente che lo circonda. Un luogo è un'area all'interno di un ambiente che è stata alterata in modo da rendere l'ambiente generale più evidente. Tutto è ambiente, ma un luogo è in relazione particolare sia con le qualità generali dell'ambiente, sia con le qualità particolari del lavoro che è stato fatto"(nota).

sull'oggetto ma sulla sua messa in situazione, rimandando il fruitore direttamente alla propria attività percettiva:

“Il piccolo numero di elementi in gioco, il loro carattere spesso geometrico e ripetitivo, questa “economia di mezzi” con cui si è troppo facilmente qualificata l'opera minimale non provengono da un culto della sobrietà o da un ascetismo ossessivo, ma da una concezione dell'opera come sistema relazionale” (Morris, 1994, p 70).

E ancora:

“L'oggetto non è più che uno dei termini della nuova estetica. In un certo senso essa non è più riflessiva, perché si ha maggiore coscienza del fatto che esistiamo nello stesso spazio dell'opera di quanto non si avesse di fronte ad opere precedenti con le loro multiple relazioni interne. Ci si rende conto meglio che in precedenza di essere noi stessi impegnati a stabilire delle relazioni, mentre concepiamo l'oggetto a partire da posizioni diverse e sotto certe condizioni variabili di luce e di spazio” (Morris, 1994, p 70).

L'opera viene così concepita a partire da parametri elementari capaci di intrattenere relazioni costantemente mutevoli tra spettatore, spazio e punto di vista.

Il video aggiunge al concetto di installazione semplicemente l'elemento del dispositivo elettronico. E quello che viene rimesso in discussione, sia nelle proposizioni del minimalismo che nelle stesse videoinstallazioni, è proprio la nozione di punto di vista unico e privilegiato. Come nell'opera minimalista, anche nell'installazione video è lo spettatore ad agire lo spazio, spostandosi attorno, davanti e attraverso l'opera stessa: perché è l'osservatore a cambiare continuamente forma mutando la sua posizione in rapporto all'opera. E' in questo contesto che si inserisce il senso della “videoinstallazione interattiva” di cui abbiamo già nel precedente paragrafo: in una videoinstallazione il fruitore dell'arte

viene coinvolto fisicamente in un'esperienza che lo chiama in causa direttamente, costringendolo a reagire e a modificare il proprio comportamento il suo ruolo non è quello di semplice ricettore passivo con l'unica funzione di stare a vedere, come accade camminando in un altro tipo di museo o assistendo ad uno spettacolo teatrale.

L'esplorazione fisica, quindi, diventa il modo privilegiato della percezione nella nuova concezione dell'opera d'arte, e la sua esperienza "si realizza necessariamente nel tempo". (Morris, 1994, p 71).

Come scrive Anne-Marie Duguet:

"L'opera non si concede più tutta d'un colpo e si presenta essenzialmente come un procedimento, attraverso le modalità della sua percezione. Essa è "opera aperta" per eccellenza, nel senso in cui essa si presta a una infinità d'interpretazioni, per cui non saprebbe più essere un prodotto compiuto, in cui ognuna delle sue attualizzazioni implica la variazione" (Duguet, 1993 p. 134).

Oltre a Naumann, una delle prime videoinstallazioni *stricu sensu* è stata realizzata da Nam June Paik. L'opera, del 1965, si intitola "Moon is the Oldest TV" e consiste nell'aver posto in semicerchio, sopra alti parallelepipedi neri, una serie di televisori accesi in un ambiente buio, e creando, attraverso la deformazione del segnale elettronico, negli schermi una sequenza di sfere luminose che mimano le fasi di una luna artificiale.

Una tale configurazione spazio-temporale di radice minimalista, connessa alla serialità delle sequenze delle immagini e alla moltiplicazione degli schermi (e quindi dei fuochi visivi) come unità standard, sarà un elemento ampiamente sviluppato (e sfruttato) nella pratica di molti videoartisti, soprattutto a partire dagli anni Ottanta.

Un intenso confronto tra la dimensione dello spazio e la strutturazione del tempo, presente in area minimalista, ma anche più in generale in quel clima di

dematerializzazione dell'arte di cui partecipa anche la performance, è proposto da Ira Schneider e Frank Gillette nelle loro prime videoinstallazioni.

Nella videoinstallazione "Wipe Cycle", struttura composta da nove monitor nella forma di una "televisione murale", il dispositivo video ridefinisce lo spazio e il tempo dell'esperienza reale dello spettatore tramite il ritardo dell'immagine in diretta e la giustapposizione di più visioni dislocate. Scrive Frank Gillette: "E' un tentativo di rimaneggiamento della propria esperienza temporale, del proprio senso del tempo e dello spazio". (Quadri, Grasso, Buttafava, 1983)

"Manhattan is an island", una videoinstallazione di Ira Schneider del 1975 in cui vengono disposti dei televisori in cerchio che consentono di realizzare la prima panoramica completa dell'isola di New York, oltre ad agire sullo spazio di percezione del dispositivo video, creando un ambiente spazialmente percorribile e dai molteplici fuochi visivi, esplora anche la dimensione temporale stabilendone una propria inedita misura.

"L'installazione di Ira Schneider afferma singolarmente due gesti tipici di ogni video-installazione: 1) la formulazione di una dislocazione spaziale paradossale e reale; 2) l'attivazione di un confronto col tempo come canone di messa in ordine, codice di riconoscibilità della fluidità del visibile, ritmo di crescita e d'apprendimento di ogni fenomeno". (Fagone, 1990, p. 26)

Il coinvolgimento fisico dello spettatore ottenuto attraverso immagini di passione sensuale, violenza e morte, è alla base della videoinstallazione "A las cinco de la tarde" della belga Marie Jo Lafontaine, presentata a "Video 84 a Montreale". Nei 15 monitor disposti circolarmente a forma di arena passano (da uno schermo all'altro e costituendo quindi una spazialità espansa) sequenze d'immagini che mostrano: 1) una ballerina di flamenco; 2) corrida con toro che parte all'assalto; 3) il toro che cade in agonia sotto i colpi del torero. Lo spettatore, che si colloca al centro di questa arena ideale, finisce per essere travolto dalle immagini. Spazialità espansa, coinvolgimento fisico dello spettatore, dunque, costituiscono caratteristiche peculiari delle videoinstallazioni.

Altra videoinstallazione interessante è “Il segno inviolato” (1990) di Studio Azzurro, realizzata alla Villa Comunale di Taormina e composta da 23 monitor a colori, 21 pietre laviche, 3 videoregistratori e 1 ricevitore Meteosat. I 23 televisori sono poggiati sul terreno a forma di croce, con lo schermo rivolto verso l’alto. In un angolo della croce un proiettore nascosto in alto compone lentamente, linea per linea, su uno strato di sabbia bianchissima sparsa a terra, le immagini che arrivano dal satellite: visioni dall’alto di città, deserti, montagne, laghi, strade di tutto il mondo. Le immagini vengono descritte sulla sabbia da un piccolo cursore a forma di croce, come su una carta geografica luminosa. Dopo aver disegnato un’immagine e averne scritto il nome in basso, sparisce per poi ritornare a darci una nuova immagine. Intanto, sui monitor che formano la croce grande, scorrono immagini ravvicinatissime che mostrano ora sabbia desertica, ora asfalti di città, in analogia con quanto proviene dal satellite.

1.13.7 – Video-ambientazioni

I videoambienti consistono in installazioni video che circoscrivono spazi determinati ed in questi si inscrivono. I videoambienti sono caratterizzati dal fatto che lo spettatore conserva una possibilità di interazione motoria, come dentro ad un percorso. Queste opere interferiscono molto con la fisicità e la posizione dello spettatore nell’ambiente e propongono vari punti di visione a seconda delle posizioni che lo spettatore vuole assumere all’interno dell’ambiente. Questi ambienti sono nella stragrande maggioranza dei “site specific”, progettati per un luogo specifico, per cui conservano un quoziente di unicità e specificità territoriale.

2 - Motion Picture: Design di immagini in movimento

Introduzione

L'ingresso in scena dei media computerizzati influisce su tutte le fasi della comunicazione, ha effetto su testi, immagini statiche, immagini in movimento, nella loro archiviazione, acquisizione, manipolazione e distribuzione.

La computerizzazione porta alla nascita di forme di cultura visuale completamente nuove, come i videogames o la realtà virtuale, e ridefinisce in modo radicale le strutture preesistenti.

In questo cambio di paradigma della cultura visuale si può capire con quali modalità i media informatici ridefiniscono la natura delle immagini in movimento, seguendo il sentiero che porta a nuove possibilità estetiche.

Se le precedenti innovazioni tecnologiche hanno avuto un impatto decisivo sullo sviluppo della società e della cultura, questa che registriamo nell'era del computer ha probabilmente effetti ancora più incisivi. La prospettiva scelta per esaminare il

computer ce lo mostra nella sua veste di strumento di produzione, pensando ai nuovi media sia come il risultato della traduzione dei “vecchi” media in dati numerici, sia come a quegli oggetti mediali prodotti dai sistemi del computer. Si può parlare così della Motion Graphics e degli altri linguaggi costituiti da immagini in movimento come di nuovi media e si analizzano di conseguenza i software utilizzati per realizzare produzioni di questo tipo facendo particolare riferimento ad Adobe After Effects.

Studiare il software ci permette di investigare il ruolo che occupa nella formazione della cultura e della società contemporanea.

Nel Febbraio del 2006 Mathew Fuller, autore di un pionieristico testo sulla cultura del software, ha scritto:

“Il software è spesso un punto cieco nello studio delle teorie dei nuovi media. (...) In un certo senso, si può dire che tutto il lavoro intellettuale è oggi studio del software (...). “Il software può essere visto come oggetto di studio, un’area di pratica per il settore artistico, il design, le discipline umanistiche, gli studi culturali, scienze, studi tecnologici, e per gli emergenti filoni di riflessione sulla computer science.” (Fuller 2003 p 74)

Una visione così ampia dei campi di influenza del software dipende dalla sua natura onnipervasiva, dal suo inserimento in ogni ambito della nostra quotidianità, dall’influenza e dalle modifiche che porta in tutti i contesti presi in considerazione. Lev Manovich definisce il software come un elemento che permea tutte le aree della società contemporanea. (Lev Manovich, 2008)

Se questo è vero, per comprendere le odierne tecniche di comunicazione, rappresentazione, simulazione, analisi, archiviazione, scrittura e interazione non possiamo che studiare il software e determinare il modo in cui traccia i suoi percorsi.

Per evidenziare con chiarezza il valore che si attribuisce al software in questo discorso è importante sottolineare che tutti i settori della cultura e tutte le attività contemplate dalla nostra società hanno visto la nascita di software dedicati. Quindi

non parliamo semplicemente di un nuovo elemento a cui è stato assegnato un posto nel nostro ambiente culturale, piuttosto di una nuova entità che si fonde con gli altri agenti culturali. Invade il nostro ambiente culturale abbracciandolo in ogni sua parte. Pensando ad esempio al settore artistico sarebbe un errore considerare le produzioni del software come artefatti da annoverare insieme ad altri quali musica, cinema, moda, design: il software infatti si è inserito oggi in ognuno di questi settori. Non ha semplicemente conquistato un posto tra essi, li ha effettivamente sussunti.

Quando pensiamo alla cultura del software dobbiamo innanzitutto fare attenzione al quoziente di trasformazione che esso esercita su tutto ciò con cui entra in contatto. Ad esempio quando si progetta un software per la realizzazione di un progetto grafico, gli strumenti e le tecniche proprie del software finiscono col trasformare l'intero percorso progettuale. Il nuovo "agente" cambia forma all'intero settore del graphic design perché stravolge le regole di creazione, importa nuovi paradigmi, costituisce infine una nuova area. Quando il software viene importato in un determinato ambito culturale trasforma l'identità di tutto ciò che prima definiva quel determinato ambito. Questo effetto di riconfigurazione degli elementi che costituiscono la struttura della cultura ci permette di fare riferimento alla nostra società come alla *società del software*. Si può arrivare a tanto proprio perché il software oggi è attivo in tutti i campi. Tutte le attività di produzione, distribuzione, ricezione di contenuti e la maggior parte delle esperienze sono mediate dal software.

Per le finalità di tale trattazione sarà d'uopo osservare con particolare interesse quei software che permettono l'elaborazione e la gestione di media visuali, al fine di determinare l'influenza esercitata dal software su determinate tipologie di artefatti audio-visivi.

Con il suo intervento in tutte le aree della nostra società il software ha generato delle originali, inedite forme culturali.

I nuovi strumenti del software, hanno svelato un nuovo universo di possibilità a milioni di persone che oggi possono creare, manipolare, organizzare e condividere contenuti mediali. Per comprendere appieno la natura e la portata della riconfigurazione di un terreno tanto sensibile è necessario tracciare alcuni passaggi significativi in cui il computer si è trasformato in una macchina culturale. Già dalla fine degli anni cinquanta erano stati progettati programmi che potevano essere adoperati nelle produzioni grafiche, nella composizione musicale e nella realizzazione di film. Questi programmi funzionavano su costosissime macchine assemblate appositamente per leggerli. Costituivano sicuramente una grande innovazione nel campo delle produzioni artistiche, ma le possibilità che offrivano erano limitate. Ogni computer era concepito per svolgere poche operazioni e soprattutto poteva gestire un unico tipo di contenuto mediale. Un computer fabbricato per la gestione di tracce audio, ad esempio, non poteva in nessun modo essere valido nell'elaborazione di immagini fotografiche o nell'archiviazione di documenti di testo. Un contenuto del genere sarebbe risultato assolutamente alieno alla macchina. In effetti, una tale eventualità non era neanche stata contemplata.

Tra il 1970 e il 1980 un gruppo di informatici capeggiati da Alan Kay stava lavorando ad un progetto che avrebbe trasformato per sempre la concezione tradizionale di elaboratore elettronico. Questi, con l'aiuto del suo staff stava identificando quelle nuove potenzialità e quegli elementi che oggi costituiscono la definizione di *persona computer*. Stava nascendo la prima Graphical User Interface (GUI), che già in origine era simile a quella che troviamo in tutti i sistemi operativi dei computer di oggi. L'interfaccia grafica disegnata da Kay permetteva di gestire in un unico computer una serie di applicazioni per la manipolazione e la creazione di contenuti mediali. La stessa macchina poteva leggere un programma di elaborazione testi, un programma di disegno, aveva un suo sistema di animazione e di editing audio. Questa descrizione risulta familiare perché, con una serie di migliorie ed evoluzioni, aderisce alla stessa logica dei software presentino oggi in tutti i computer che popolano la nostra quotidianità. È così già dal 1984,

anno in cui la Apple presentò il primo Macintosh (che aveva già tutte le caratteristiche sviluppate da Alan Kay), assistiamo al rapido susseguirsi di nuovi sistemi e applicazioni in grado di gestire e creare svariate tipologie di media. Grazie al lavoro di Kay diventa possibile integrare una serie eterogenea di caratteristiche e contenuti mediali differenti in un'unica macchina. Da questo momento il computer è in grado di simulare i "vecchi" media.

Da qui il senso della categoria della "Rimediazione", nell'accezione fornita in: *Remediation: Understanding New Media* di Jay Bolter e Richard Grusin. I software gestiti dall'interfaccia grafica rendono i computer delle *macchine di rimediazione*, cioè in grado di rappresentare un medium in un altro.

Quando i media del ventesimo secolo e quelli antecedenti si vedono riscritti in versione numerica e si ritrovano senza corpo tra i circuiti del computer, si presentano eccezionali modifiche alle tecniche, ai linguaggi e alle concezioni di questi media.

Nella simulazione al computer ogni singolo medium libera una moltitudine di nuove proprietà.

Quando il computer cerca di imitare le proprietà di altri media ci fa scoprire che questi possono funzionare in modi diversi, prima sconosciuti. Per fare un esempio basta pensare alla fotografia, che nella sua versione digitale si pone come una evidente mimesi della fotografia tradizionale. Questo è un chiaro caso di *rimediazione*. Se stampiamo una fotografia digitale otterremo un oggetto materiale praticamente identico al suo predecessore non digitale, ma se osserviamo il modo in cui la fotografia digitale funziona nello specifico dell'ambiente digitale, scopriremo quelle caratteristiche che la rendono a tutti gli effetti un medium peculiare. Una fotografia digitale può essere modificata immediatamente, può essere ridimensionata o ingrandita. Può essere incorporata in un'altra immagine, o inserita in un documento di testo. L'immagine in questione è composta da una serie di pixel, costituiti da dati numerici. Inserendo gli algoritmi appropriati si possono modificare praticamente tutte le caratteristiche, dal contrasto ai colori fino

alla qualità della messa a fuoco. Il tutto in tempo reale. Quando la fotografia abbandona la sua sede nel mondo fisico e viene ospitata nell'immateriale ambiente del computer¹⁷ si libera dai legami che costituiscono il medium come lo conosciamo storicamente e nella sua "leggera" condizione si rende disponibile ad una serie di interpretazioni e manipolazioni inedite. Ma la simulazione di diversi media nello stesso computer offre possibilità anche più ragguardevoli. Si presentano nuove proprietà che estendono il potenziale espressivo e comunicativo dei media come li conoscevamo prima della loro digitalizzazione, che nascono proprio quando i media si trovano a condividere lo stesso spazio.

La motion picture ha il potere di costruire delle originali quanto uniche connessioni tra media originariamente distanti. Quando uno strumento specifico del medium cinematografico, il montaggio temporale, diventa disponibile in un progetto di gestione di elementi grafici, osserviamo un medium sconosciuto che possiede proprietà senza precedenti. Ovviamente gli strumenti del cinema, applicati ad un medium grafico, funzionano in modo peculiare. La simulazione di precedenti media fisici in un computer ha come traguardo la creazione di un medium con nuove proprietà, che permette di evolvere le pratiche progettuali. In alcuni casi il prodotto ha esattamente lo stesso aspetto di una produzione realizzata con un medium analogico, come nel caso della fotografia digitale. La distinzione principale col suo omologo "fisico" non sarà infatti nella sua veste figurale, bensì negli strumenti utilizzati per creare, osservare e distribuire questa veste, le caratteristiche e le specificità del software stesso, che consente una serie di approcci al lavoro sui media altrimenti inusitati.

¹⁷ Invece di concepire la "dematerializzazione" propria delle tecnologie informatiche come una dismissione o negazione della materialità, si preferirà qui comprenderla come un ripensamento delle molteplicità insite nella materia, o anche come ciò che permette la dischiusura di nuovi stati, nuovi processi e "nuove forme della materialità" (Jimenez 2002, pp. 209-217). È in questo senso che Maurizio Ferraris ha recentemente criticato la nozione di "immaterialità" in riferimento alla transizione dei documenti da un supporto materiale (in senso tradizionale) come la carta (ma anche la celluloido, il vinile, il nastro, etc.) verso altri di tipo digitale. In quest'ultimo caso, infatti, non avremmo tanto a che fare con una sorta di incorporeità vagamente definita, quanto con "qualcosa di altrettanto materiale, benché diversissimo per caratteristiche fisiche e tecnologiche" (Ferraris 2007, 139-140).

2.1 – Dalla rimediazione ai nuovi linguaggi

In un brevissimo arco temporale, da quando i software “rimedianti” si sono diffusi raggiungendo grandi quantità di utenti, il numero di strumenti disponibili nel lavoro al computer è cresciuto incredibilmente. Creativi, informatici, hacker, designer, professionisti da ogni settore hanno immaginato, realizzato e aggiunto nuove possibilità ai software.

La nascita di sempre nuove modalità per intervenire sui media corrisponde al continuo riposizionamento dei confini tra essi.

Questa continua evoluzione è una caratteristica propria della natura dei media informatici.

Nel corso del tempo anche i media fisici hanno visto nascere strumenti e tecniche, sono stati oggetto di numerose trasformazioni. Ma modificare o addirittura reinventare le possibilità di un medium fisico significa agire sulle meccaniche e sulle componenti materiali che lo costituiscono. Questo ovviamente rendeva le innovazioni più lente e complesse. I media computerizzati esistono come codici numerici scritti sui software. Per immettere nuove proprietà si deve agire semplicemente aggiungendo nuovi codici ad un programma già esistente. Non si deve mai partire da zero. Non si deve costruire un nuovo macchinario.

Anche quando si scrive un nuovo software si lavora sempre con lo stesso strumento, il computer. Per rivedere il medium cinema nella sua versione digitale si agisce sul computer. Non serve restaurare le componenti della macchina da presa o trovare altre possibilità chimiche per impressionare la pellicola. Il cinema digitale ha la sua consistenza nei dati numerici del computer e solo quei dati saranno utili nella sua modificazione. Anche modificare l'hardware di una videocamera digitale è un'operazione possibile ma decisamente complessa, invece quando le immagini registrate vengono importate sul computer non c'è limite alle possibilità di modifica. E' possibile reperire una serie praticamente infinita di plug-ins¹⁸ che importano nuovi strumenti e caratteristiche per processare

¹⁸ Il plugin, in campo informatico è un [programma](#) non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne le funzioni. Ad esempio, un plugin per un [software](#) di grafica permette l'utilizzo di nuove funzioni non presenti nel software principale. La capacità di un software di supportare i plugin è generalmente un'ottima caratteristica, perché rende possibile l'ampliamento e la personalizzazione delle sue

i contenuti mediali. In passato, quando un computer aveva le dimensioni di un autobus, modificarlo per ottenere possibilità diverse da quelle originali significava agire sulle componenti materiali che lo costituivano, lo stesso codice di programmazione era tanto complesso da richiedere l'intervento di tecnici estremamente qualificati anche per apportare il minimo ritocco. Quindi la vera origine dell'estendibilità caratterizzante i new media è nella costituzione di una nuova tipologia di software. L'estendibilità del software è il punto chiave per chiarire in che modo i new media, nel loro sviluppo, abbiano promesso ben più della semplice rappresentazione dei precedenti media. La rimediazione è stata solo un momento di transito che ha svelato i territori della sperimentazione. Un passaggio molto importante nel viaggio evolutivo del computer, che raggiunge la sua destinazione quando si mostra al massimo del suo potenziale, cioè quando è al servizio della creazione di nuovi linguaggi per la progettazione.

Come è noto, all'origine ogni nuovo medium viene modellato sui media preesistenti e solo in un secondo momento sviluppa un proprio linguaggio e si rende autonomo. Inizialmente si tende ad imitare le convenzioni e le regole già salde che possono fornire le fondamenta

per edificare le estetiche proprie del medium ultimo arrivato. Le prime stampe di Guttenberg imitavano l'aspetto dei manoscritti. Gli esperimenti cinematografici prodotti alla fine del diciannovesimo secolo mettevano in scena la realtà in una struttura ispirata a quella del palcoscenico teatrale. Così come la stampa sviluppò forme alternative di presentazione delle informazioni, anche il cinema, con il montaggio e il riposizionamento della macchina da presa, allontanò la rigidità teatrale scoprendo forme di rappresentazione alternative. Il computer si comporterà diversamente. Nella sua evoluzione non osserviamo la nascita di un particolare linguaggio perché il computer parla molti diversi linguaggi. Un linguaggio fatto di molti altri linguaggi, da cui la categoria di *Metamedium* (Cfr. Kay 1984). Immagini fotografiche, suono e musica, documenti di testo, pittura ed elementi grafici, tutti questi linguaggi autonomi diventano semplici parti di un

funzioni in maniera semplice e veloce.

linguaggio nuovo che può creare e rappresentare in forme precedentemente inimmaginabili. È affascinante constatare che le possibilità espressive di questo “supermedium” non emergono seguendo una pianificazione stabilita dai suoi creatori. Alan Kay offre una definizione esaustiva e sintetica di questo discorso:

“Il computer è un medium che può simulare dinamicamente i dettagli di tutti gli altri media, compresi i media che non possono esistere fisicamente. Non è uno strumento, perché può agire come molti strumenti insieme. È il primo metamedium, ed offre una libertà di rappresentazione ed espressione che non ha precedenti e che non è mai stata neanche precedentemente investigata”. (Kay, 1984)

Di conseguenza i media hanno cominciato ad avvicinarsi, liberi dal peso della consistenza fisica. La loro nuova condizione immateriale gli ha dato la possibilità di intrecciarsi fino a fondersi insieme. Come sostiene Lev Manovich (Manovich, 2007), la fase successiva nell'evoluzione del metamedium è l'ibridazione dei media. Esempio ideale per descrivere questa condizione è quello della motion graphics, produzioni audio/video animate che rappresentano una delle forme espressive più utilizzate oggi. Una sequenza di motion graphics può combinare il contenuto e le tecniche prese da diversi media, dal video all'animazione 3D, dalla pittura all'animazione di elementi tipografici in uno spazio 2D.

È necessario a questo punto fare una distinzione tra composizioni multimediali e media ibridi.

Il termine *multimedia* descrive applicazioni e documenti elettronici che prevedono la coesistenza in uno stesso spazio di media diversi. Un esempio tipico di documento multimediale è una qualunque pagina del World Wide Web.

In un documento multimediale i diversi media si limitano ad apparire vicini nello stesso spazio. In un *medium ibrido* oltre a condividere lo stesso spazio i media presenti condividono tecniche, interfacce e soprattutto strumenti caratteristici. I DNA dei singoli media si fondono a formarne uno nuovo. Nel convenzionale oggetto multimediale ogni medium conserva il proprio linguaggio, l'organizzazione

e l'accesso ai dati non cambia minimamente. Il DNA dei singoli media presenti non subisce variazioni di sorta.

Tornando alla *motion graphics* invece, un delizioso esempio di ibridazione, le modifiche che possiamo attuare sul testo non sono soltanto quelle proprie della tipografia, digitale o tradizionale che sia. Ad esempio è possibile agire sul testo utilizzando tecniche precedentemente esclusive del cinema. I caratteri tipografici possono essere presentati dalle inquadrature di una telecamera virtuale. Si possono muovere nello spazio come oggetti tridimensionali, le singole lettere possono essere animate assemblando parole diverse ogni volta. Ecco che la lettura non dipende più dal movimento orizzontale dei nostri occhi, in un gesto simile a quello della lettura di un libro o di una pagina web. Quello che leggiamo dipende dai movimenti dei caratteri sullo schermo. Il processo di ibridazione non lascia il linguaggio tipografico nella stessa condizione in cui era prima.

Il risultato che stiamo osservando ci presenta un nuovo metalinguaggio che combina le tecniche distintive dei linguaggi di tutti i media utilizzati nell'elaborazione del documento. Le proprietà e le tecniche che prima erano esclusive di media diversi diventano elementi che possono essere combinati insieme in percorsi e forme precedentemente impossibili.

Quando l'ibridazione produce un nuovo tipo di medium, questo immediatamente diventa disponibile come elemento utile alla costituzione di eventuali altri linguaggi. In questo modo gli elementi che compongono il metalinguaggio del computer si generano teoricamente all'infinito ampliando sempre più il potenziale semiotico.

Tra i software che hanno evidenziato con maggiore forza il processo di ibridazione dei media, *Adobe After Effects* è sicuramente quello più autorevole. Questo software, distribuito per la prima volta nel 1993, ha favorito lo sviluppo e l'affermazione di un linguaggio che oggi domina la cultura visuale: *il design di immagini in movimento*.

After Effects permette l'integrazione di tecniche espressive prima assolutamente non compatibili tra loro, prese da linguaggi mediali considerati chiusi e definitivi. Trasformando del tutto il modo di pensare alle immagini in movimento, *After Effects* può gestire progetti di animazione, compositing digitale, effetti speciali. Qualità e versatilità degli strumenti di questo software permettono il successo della *motion graphics*, che da forma espressiva dalla produzione macchinosa e difficilmente inquadrabile in una definizione precisa diventa un linguaggio vero e proprio. Oggi tra i più efficaci ed utilizzati. *After Effects* unisce in una sola opera, tra gli altri, i campi dell'animazione, del graphic design, della fotografia e del cinema. Le produzioni ottenute attraverso la sua innovativa interfaccia utente influenzano tutte le aree della comunicazione visiva.

Il linguaggio ibrido delle immagini in movimento si rivela tangibilmente solo a metà degli anni '90, quando il programma si diffonde. Oggi nel campo della comunicazione visiva sono davvero poche le produzioni che non presentano gradi più o meno evidenti di ibridazione. È un dato molto semplice da riscontrare, basta semplicemente osservare l'attuale estetica delle produzioni televisive, video musicali, menu dinamici dei DVD, cortometraggi, animazioni sul web, grafiche per le varie tipologie di dispositivi mobili, e così fino alla fine della lunga lista che descrive la composizione degli schermi nella nostra quotidianità. Il linguaggio che stiamo osservando non può essere descritto facendo riferimento alle forme espressive di un particolare medium.

Ma la compresenza di contenuti mediali diversi e l'interscambiabilità delle tecniche e degli strumenti le troviamo anche in sequenze narrative come quelle del cinema. O ancora, ravvisiamo i segni dell'*ibrido* in molti video musicali in cui elementi tipografici si uniscono sullo schermo a sequenze filmate, le cui singole parti si presentano in una successione di transizioni digitali realizzate al computer. Un cortometraggio può contenere video con l'aggiunta di elementi di design animati. In determinati casi la co-presenza di media diversi è scelta come contenuto determinante il carattere della produzione, mentre in altre situazioni la

contaminazione mediale può essere nascosta per ottenere effetti sorprendenti o stranianti.

È chiaro che l'aspetto che determina l'importanza dell'innovazione conseguita da *After Effects* non è nella maniera in cui la compresenza di media differenti viene presentata, ma nell'esistenza stessa di questa compresenza. Come scrive Sergio Brancato (Brancato, 2007), ogni nuovo medium assume, nella sua fase di affermazione sociale, non solo i contenuti dei media che lo hanno preceduto ma anche le logiche di fondo dei dispositivi preposti a organizzare la relazione con il consumo. Quando nuove culture si affermano il sistema mediatico viene ristrutturato da un processo di adattamento e riconnessione tra tecnologie emergenti e forme mediatiche precedenti. Facendo ancora riferimento al testo di Brancato, nonostante le innegabili differenze relative alla dimensione della tecnica, i media sembrano agire alla ricerca di una naturale costituzione di una cultura poliglotta, che offre agli spettatori la possibilità di comprendere i diversi linguaggi mediali e di allacciarli, metterli in rapporto tra loro fino a formare un unico ambiente. Il pubblico di massa sceglie di accogliere le diverse espressioni mediali in un unico sguardo. È in grado di decifrare i numerosi segni dei diversi media facendoli convergere in un "multilinguismo mediatico". In un unico territorio interagiscono le differenti espressioni dei media che insieme costituiscono un immaginario complesso ed eterogeneo in cui gli elementi della comunicazione si muovono, scoprono nuove possibilità, si riconfigurano in una forma che non stravolge il valore semantico ma lo riscrive in un orizzonte di compresenza.

After Effects rimuove quelle innegabili differenze relative alla dimensione della tecnica che erano proprie della condizione dei media in epoche precedenti. Oltre alle operazioni di lettura *intermediale* del pubblico, sappiamo che da sempre i singoli medium hanno cercato nelle caratteristiche estetiche e narrative degli altri media nuove ispirazioni e possibilità. Il cinema si è rifatto alla letteratura per la scrittura delle sue sceneggiature. La televisione ha trovato modelli narrativi nel romanzo d'appendice. La radio ha preso dal feuilleton, la televisione ancora dal

cinema. E ancora il cinema dal fumetto. Gli esempi sono moltissimi e lo scambio di strumenti semiologici è stato ripetuto e reinterpretato più volte nel tempo. Ora lo scambio non è limitato agli strumenti semiologici. I media computerizzati si scambiano gli strumenti tecnici e formali che permettono la realizzazione dell'opera ibrida.

Recenti produzioni cinematografiche hanno sperimentato con successo soluzioni estetiche precedentemente identificate con il settore dell'illustrazione più che con il cinema. Un film come *300* di Zack Snyder abbandona completamente le scenografie reali inseguendo la presentazione di un mondo stilizzato. Ogni singola sequenza è stata realizzata riprendendo gli attori su uno schermo verde, predisposto alla cancellazione via software. Tutto quello che vediamo, fatta eccezione per gli interpreti, è stato creato al computer e poi amalgamato alle riprese con il *compositing* digitale. Il risultato esibisce una realtà tanto perfetta nella sua qualità grafica da risultare credibile ma al contempo straniante, una assoluta perfezione che non può risultare credibile fino in fondo.

Arte pittorica, tecniche del fumetto e cinema si uniscono a svelare uno spazio nuovo che si incontra a metà strada tra la completa integrazione delle parti e la loro semplice giustapposizione evidente. L'ibrido qui si manifesta e si nasconde. Si fa scoprire per la sua perfezione, svanisce nella sua perfezione. La co-presenza di media diversi non si mostra palese come nel caso della *motion graphics*. Ma nemmeno svanisce completamente grazie a trucchi come quelli molto frequenti in determinati film hollywoodiani, sempre realizzati al computer ma con il preciso intento di svanire in una perfetta integrazione con le riprese cinematografiche.

2.2 A proposito di *motion graphics*

Una definizione elementare di *Motion Graphics* potrebbe essere molto semplicemente: *Graphic Design in movimento*. Ma per rendere giustizia ad un settore che oggi domina la cultura dell'immagine è necessario andare in profondità, evidenziando almeno le principali caratteristiche che costituiscono questa forma espressiva complessa. L'impatto delle nuove tecniche e possibilità

espressive impiegate dalla *motion graphics* è tale da evidenziarsi come principale artefice delle trasformazioni avvenute nel campo dei linguaggi che si basano sull'utilizzo di immagini in movimento. Una produzione di *motion graphics* può includere video, film, animazione, fotografia, caratteri tipografici, elementi di design e musica, solo per evidenziare alcuni tra i più comuni. La qualità peculiare della *motion graphics* è appunto quella di integrare con estrema semplicità elementi estratti da media differenti, accogliendoli in un singolo progetto. Quelli che precedentemente potevano essere vissuti esclusivamente come media separati cominciano ad essere combinati in svariati modi. Questi elementi sono disposti in uno spazio bidimensionale. La possibilità di interazione e la disposizione dei singoli elementi nello spazio della composizione creano l'illusione della tridimensionalità. Il movimento, a dispetto della definizione *motion graphics*, non è una caratteristica necessaria. La proprietà fondamentale è che all'interno della composizione gli elementi subiscono un'evoluzione nel tempo. I professionisti del settore concordano nel collocare la nascita della *motion graphics* all'inizio degli anni 90 del XX secolo. Questo dato è corretto se consideriamo esclusivamente le produzioni di *motion graphics* realizzate al computer, ma le caratteristiche di questa forma espressiva si possono individuare facilmente ben prima della digitalizzazione dell'arte e della diffusione dei computer. Si possono infatti riconoscere i semi della *motion graphics* già alla fine del XVIII secolo, in quei rudimentali e geniali marchingegni che inseguivano l'illusione del movimento costituendo le prime forme dell'animazione di immagini. Ma per trovare espressioni della *motion graphics* in forme più simili a quelle odierne bisogna volgere lo sguardo agli anni '50 del XX secolo, individuando nella figura dell'artista Saul Bass il primo lampante esempio di una ricerca in questa direzione. Bass è ricordato in particolare per aver ideato e realizzato i titoli di testa di molti capolavori cinematografici. Il primo significativo esempio del suo innovativo percorso creativo è apprezzabile nell'elaborazione dei titoli di testa del film *The Man With The Golden Arm del 1955*. Con gli altissimi standard di oggi, assicurati dalle straordinarie caratteristiche dei software e dalla rapidità del lavoro al computer,

questo suo lavoro potrebbe risultare piuttosto elementare. Ma le sue animazioni avevano la capacità di comunicare con eleganza, e con qualità di sintesi estetica inedite in quel periodo, il tono del film che stavano introducendo. In quel periodo l'animazione della grafica era creata esclusivamente a mano, era un lavoro estremamente complesso e molto dispendioso in termini di tempo. Questo pioniere dunque non ha semplicemente introdotto nel campo delle produzioni cinematografiche un nuovo espediente comunicativo, ma ha anche impostato alcuni tra i punti fondamentali di questo nuovo linguaggio visivo che attribuisce un concept a semplici movimenti di oggetti grafici. Una delle sue opere più famose è la sequenza introduttiva del film *Anatomia di un Omicidio* diretto da Otto Preminger nel 1959. Si tratta dell'animazione della sagoma di un cadavere divisa in più parti. I singoli elementi si muovono all'interno dello schermo formando diverse figure, si spostano uscendo e rientrando nello spazio visibile, seguendo il ritmo del brano jazz scritto per questa sequenza da Duke Ellington. L'originale ricerca di Bass ha dato vita allo schermo cinematografico in una nuova forma. Il movimento concesso ai caratteri tipografici e agli elementi di graphic design non ha soltanto un valore estetico, nei suoi lavori si evidenzia la ricerca di un linguaggio nuovo, con regole e tecniche proprie. Bass ha sviluppato un suo personale format in grado di suggerire gli elementi fondamentali di una storia in tempi molto brevi, con la sola animazione di oggetti grafici essenziali. La sua abilità nel riassumere un intero film in pochi minuti è stata apprezzata e richiesta da molti grandi del cinema, tra cui Alfred Hitchcock e Stanley Kubrick. Nel corso della sua carriera Saul Bass ha utilizzato il suo originale metodo nel campo commerciale del graphic design realizzando molte Brand Images per alcune delle più importanti società statunitensi. Ma, quasi a sottolineare il forte legame che unisce *motion graphics* e cinema, è tornato a lavorare nel corso della sua carriera, con approcci sempre nuovi, con i più grandi registi delle successive generazioni. Dai titoli del film *Alien* di Ridley Scott a *Godfellas*, *L'età dell'innocenza* e *Casino* di Martin Scorsese. L'influenza del suo lavoro è ancora evidente nelle produzioni dei più recenti professionisti della *motion graphics*. A causa degli elevati costi di

produzione di quel periodo, la *motion graphics* era utilizzata molto raramente e quasi esclusivamente per la realizzazione di sequenze di titoli cinematografici o televisivi. Solo con la crescita e la diffusione della TV la richiesta di *motion graphics* crebbe fino al raggiungimento di una grande popolarità negli anni '80. In quel periodo i nuovi canali individuarono in questo linguaggio un espediente molto efficace per caratterizzarsi ed attirare uno specifico target di telespettatori. Il valore dell'intuizione di questi primi canali TV privati è confermato dalla situazione attuale. Oggi una delle forme più richieste e diffuse della *motion graphics* è rappresentata proprio dai cosiddetti *ID's* o *Idents*. Si tratta di brevi sequenze di *motion graphics* dall'impianto iper-cinetico propri della televisione digitale, in particolare web e satellitare, che hanno funzione di raccordo, riempiendo gli interstizi tra i programmi del palinsesto, grazie ad una costante reiterazione della corporate del canale.

Mentre le giovani TV degli anni '80 scoprivano il valore determinante di questo nuovo linguaggio, un altro settore stava conquistando il mercato con una rapidità eccezionale: il Video Game.

Il videogame ebbe uno sviluppo rapido, e la natura assolutamente originale di questo medium offrì ai designer nuovi spazi pronti ad accogliere produzioni sperimentali di ogni sorta. Contemporaneamente il mercato del cinema scoprì una dimensione domestica con l'introduzione di VHS e videoregistratori. Con i nuovi guadagni offerti dal video, molti produttori cinematografici cominciarono a richiedere design animati sempre più elaborati per presentare i propri lavori. Le nuove forme portate dal video e dai giochi elettronici ebbero ripercussioni rapide contaminando e rinnovando anche le scelte espressive ed estetiche della tv. Inoltre la moltiplicazione delle reti aumentava la necessità di attirare l'attenzione del pubblico, era sempre più necessario costruire uno specifico palinsesto e creare una griglia di riferimenti che permettesse di identificare immediatamente il canale. La *motion graphics* fu immediatamente individuata come il mezzo più efficace per questo scopo.

Le animazioni grafiche sempre più articolate ed innovative permettevano di riconoscere rapidamente e con caratterizzazioni estetiche sempre più sorprendenti il canale e gli specifici programmi. Grazie all'accelerazione tecnologica si moltiplicavano le opportunità produttive.

In breve tempo utilizzare la grafica in movimento per marchiare l'emittente divenne una regola fondamentale della comunicazione tv. Tra le varie emittenti ce n'è una in particolare che merita un discorso specifico. Nel 1981 fu presentato un famoso spot in cui un astronauta piantava sulla luna la bandiera con il logo di MTV. Un nuovo territorio veniva conquistato, e quel nuovo spazio avrebbe accolto a braccia aperte la motion graphics come tutte le altre forme di comunicazione visuale sperimentale. MTV ha avuto fin dai tempi del suo esordio sul piccolo schermo il ruolo di promotore delle arti visuali nascenti. Il palinsesto del canale era predisposto a fornire un bombardamento ininterrotto di video musicali. I creativi di MTV dovevano necessariamente attuare le scelte più adatte per riempire gli spazi tra un video e l'altro sostenendo la stessa carica incalzante e dinamica tipica della musica che il canale proponeva. Moltissimi designer e i visual artist furono ingaggiati dall'emittente per fornire materiale adeguato a questo scopo. La motion graphics aveva trovato un punto di riferimento stabile. MTV voleva ottenere contenuti originali e all'avanguardia, non imponeva commissioni rigide o particolari limiti espressivi ai creativi. Incoraggiava gli artisti a fare ciò che preferivano. In questo modo molti designer e visual artist trovarono finanziamenti per realizzare i propri lavori, mentre MTV si affermava sempre più come punto di riferimento per gli spettatori che cercavano novità ed originalità. Anche i video musicali furono travolti da questa libertà di sperimentazione. All'inizio i videoclip erano quasi esclusivamente delle esibizioni live registrate e riproposte in tv. Le scelte di palinsesto di MTV e la libertà concessa alla sperimentazione trasformò completamente il campo del videoclip regalando alla motion graphics ancora un altro habitat. Alla fine degli anni 80 la *motion graphics* aveva completato il suo processo di affermazione ed occupava uno spazio determinante nel mondo delle immagini in movimento. Negli anni '90 con l'avvento dei computer in grado di

realizzare video editing i designer cominciarono a produrre in versione digitale. In questa nuova dimensione lavorativa i designer scoprirono presto di disporre di inedite opzioni creative.

I lunghi tempi di produzione e i costi elevati svanirono. La riduzione non coinvolgeva soltanto i limiti tecnici, abbattuti dal computer, ma era molto significativa anche nei costi. L'eccezionale rapidità produttiva insieme allo sviluppo e alla diffusione di software economici e disponibili a tutti ha trasformato la motion graphics da settore sperimentale della comunicazione visiva a vero protagonista della scena.

2.3: Il Videoclip: derive e approdi del design del video

Con la musica elettronica quindi viene a mancare quella proprietà della musica che permette di creare immagini mentali, anche per questa esigenza di compensazione la musica stringerà un forte legame con le immagini.

Una seconda osservazione parte dalla natura del nuovo mezzo video: uno schermo televisivo è un flusso ininterrotto di immagini che si susseguono l'una dopo l'altra su uno schermo luminoso, questa caratteristica porterà ad un diverso rapporto tra lo spettatore e l'opera d'arte. La fruizione avverrà spesso in maniera distratta e passiva, verrà a mancare quella situazione di contemplazione che si instaura quando guardiamo un quadro, una scultura o anche un film. Spesso lasciamo accesa la televisione non badando alle immagini che vi scorrono sopra, anzi spesso ascoltiamo solo i suoni, le voci che essa emette quasi fosse una radio. Queste considerazioni sono al centro di lavori di artisti come Brian Eno. Prendiamo il suo videoambiente come esempio: *Thursday Afternoon* (varie scene che riprendono una ragazza mentre compie gesti quotidiani come lavarsi i capelli, asciugarli ecc). Così Amaducci commenta il lavoro di Eno:

egli struttura un'opera che non deve essere vista con il livello di attenzione tipico del cinema, ma con un coefficiente di distrazione che assomiglia alla fruizione televisiva. [...]. Eno desidera che, lasciando acceso il televisore che trasmette il suo videoambiente, i suoni e i cromatismi che si diffondono

nella pareti delle nostre case siano dolci e rilassanti, esattamente come al sua musica. (Amaducci, 2002, p.226)

Nelle nuove forme espressive che utilizzano il video, quindi, si tiene conto del fatto che la fruizione delle immagini è diversa da quella delle immagini cinematografiche, che la fruizione dei video avviene spesso in luoghi adibiti ad altro (pensiamo alle discoteche che non sono sicuramente sale cinematografiche e vediamo immagini scorrere su monitor e fare da cornice all'ambiente). In tutto questo assume un ruolo fondamentale la musica che da un lato segue le immagini da un'altro però si rivolge alle persone che abitano quel determinato spazio. Sono quindi il tramite tra le immagini e i loro fruitori: "*la musica ambientale è lo spazio sonoro di un luogo, è la traccia acustica della memoria dello spazio*". (Amaducci, 2002, p.226)

Seguendo, quindi, l'evoluzione della forma video vediamo come anche il rapporto tra immagine e suono tende a mutare. In un medium in cui l'immagine tende a disperdersi nel flusso delle stesse immagini che si susseguono in ripetizione, è la musica ad assumere il ruolo principale, a rivolgersi allo spettatore (se è ancora possibile, a questo punto, parlare di spettatore).

Questo rapporto di forza, che si sbilancia a favore della componente sonora, appare evidente nel videoclip nato nella seconda metà degli anni '70 quando la musica viene assorbita dalle logiche dell'industria culturale diventando un prodotto sottoposto alle leggi del marketing. Il videoclip nasce, quindi, come strumento promozionale per la vendita dei dischi.

Il 1 agosto 1981 nasce in America MTV – *Music Television* proiettando il video: *Video killed the radio star* dei Buggles.

Quello del video-clip è un ambito assolutamente peculiare per un approccio al design di tipo mediale. Realizzare un artefatto comunicativo implica la gestione di flussi di informazione, processi di selezione, capacità di coordinamento in vista della produzione di un sistema comunicativo complesso, proprio quello che

necessariamente accade nella gestione di questa forma artefattuale dell'industria culturale nella gestione della quale il progettista è obbligato a fronteggiare percetti video legati alle più svariate tradizioni medialità (danza, architettura, grafica vettoriale...), ed allo stesso tempo associare le proprie scelte estetiche ad un flusso audio in senso lato (non necessariamente un artefatto-canzone), in modo tale che audio e video facciano macchina, significando ad esempio attraverso scelte di perfetta sincronia od a-sincronia o attraverso associazioni sinestetiche tra suoni e colori e/o suoni e colori. In pratica il progettista di video-clip necessita di una vasta gamma di conoscenze specifiche, ma ancor di più necessita di una capacità di stabilire delle connessioni trasversali agli ambiti espressivi indicati, in modo tale da cristallizzarle all'interno dell'artefatto, secondo quella responsabilità connettiva che è vera vocazione del designer, in base alla quale il designer si riconfigura come una nuova tipologia di operatore culturale.

Per quanto riguarda le origini del video-clip, non adatteremo qui un approccio storico, per non perdere il fuoco sulle componenti progettuali che in questa sede sono di interesse primario. È interessante stabilire una filiazione della forma video-clip (o almeno una buona parte di questa) con la tradizione storica della videoarte; opere come i film *Fluxus* sono tra i primi esempi di quella serie di ribaltamenti che, espressi allora in chiave sperimentale, del video-clip sono la grammatica: il passaggio da un cinema di narrazione ad uno di visione, da una forma video scissa dalla necessità di fruizione cinematografica, e da quel mastodontico apparato produttivo, da una forma video incentrata sul culto dell'attore ad una composta essenzialmente di attanti, in cui oggetti ed operatori umani avessero la stessa dignità espressiva, liberandosi dalla preminenza della parola. In modo da strappare la figura al figurativo. Quando nel 1965 l'artista americano di Nam June Paik dichiarò: "La televisione ci ha aggredito ogni giorno della nostra vita, ora possiamo contrattaccare" questi indica, attacca e ridefinisce il mezzo televisivo additandone le responsabilità culturali e politiche. Anche aprendo percorsi sulle possibilità delineate dai nuovi media e sulla comprensione del fenomeno televisivo

al di là delle sue funzioni comunicative e spettacolari, e non solo nel suo intento artistico. Questo è un altro nodo del rapporto tra video-clip e mezzi di comunicazione, che vede importanza cardine attribuita al tempo del video-clip. E' sempre Paik ad affermare che la tecnologia video "imita il tempo e non la natura"¹⁹. Ripetizioni, rallentamenti e sovrapposizioni minano le confortevoli certezze e la familiare intimità delle convenzioni televisive. Le immagini spesso vengono montate sincronizzandole con la musica. Altre volte è ricercato un senso di straniamento attraverso il fuori sincrono. Non esitano i videoartisti a giustapporre passato e presente montando insieme filmati storici e contemporanei. Questo potere di manipolazione della realtà, non è tuttavia usato al fine di ingannare lo spettatore. Infatti le manipolazioni non sono affatto dissimulate. Mettendo in primo piano le tecniche di montaggio, i tagli, viene denunciata la natura manipolatoria dei mass media, mostrando lo specifico potenziale artistico di tali tecniche. La modalità espressiva del videoclip sta nello spezzare la continuità narrativa dei programmi televisivi isolando brevi frammenti in momenti culminanti, ripetendoli diverse volte, miscelandoli nel vissuto dello spettatore con altre sequenze tratte da programmi di diverso genere. Questo implica non convenzionalità delle modalità di fruizione: Il videoclip occupa una zona intermedia tra il video indipendente, la video arte, il teatro d'avanguardia e la trasmissione televisiva. Nel senso della grammatica visiva, il videoclip non ha delle regole generali, sia a livello fotografico che a livello produttivo e registico, che lo possano inquadrare all'interno di un certo standard. Ciò significa che soprattutto a livello espressivo e artistico lascia aperta una gamma molto ampia di possibili scelte. Gli autori di video esibiscono pertanto i loro lavori in gallerie d'arte e in rassegne di video arte, ma preferiscono rivolgersi a un pubblico più vasto mostrandoli nei club, ai concerti, nelle tv specializzate.

I primi video-clip non si discostavano dalla ripresa della performance dal vivo dell'artista. Le cose cambiano in seguito ad una serie di esperienze e

¹⁹ "Il video ha delle componenti di spazio e di tempo, ma il tempo è attualmente la componente più importante, perchè la sedicente immagine statica non è nient'altro che linee, di modo che nell'immagine elettronica, in realtà, non vi è spazio e tutto è tempo Bill Viola, Migration cit, in Lazzarato, 1996, p 21.

sperimentazioni ancora non amalgamate e comunicanti: l'*avanguardia di massa* del punk, con la sua applicazione sistematica dei principi situazionisti di contaminazione virale dei circuiti e delle forme artistiche tout-court in un contesto di massa. Per usare uno slogan delle icone punk Sex Pistols: *No Future*. Altre innovazioni furono apportate dal cantautorato "new folk" di Dylan²⁰, e con gruppi rock più vicini ad una dimensione spettacolare, primi tra tutti i Doors²¹. Alla fine degli anni '70, l'avanguardia elettronica tedesca aggiorna il linguaggio del videoclip giovanile di nuova sensibilità. Paradigmatica l'opera dei Kraftwerk: è palese in loro la scelta di evitare ogni approccio contemplativo alla musica; va in questo senso la massima importanza dedicata all'aspetto visivo, con l'impiego di costumi ormai leggendari e video curatissimi, a base di immagini di sintesi ad accompagnare ogni brano. Col passare del tempo il video-clip diviene una forma per sperimentare nuovi linguaggi.

Attraverso il videoclip si concretizza il processo di visualizzazione della musica. In tal modo, è possibile creare una congruenza tra due sfere differenti e dare luogo ad un prodotto audiovisivo (il videoclip) in cui musica e immagine si fondono l'una con l'altra, dando vita a un linguaggio nuovo che permette di costruire significati del tutto originali. Si crea un'esperienza sinestesica, in cui cioè più sensi diversi possono essere attivati contemporaneamente dallo stesso elemento. "Nel video il suono non è un semplice contrappunto, piuttosto contribuisce in maniera esplicita alla sperimentazione di nuovi regimi della significazione, in cui la coincidenza marcata con le immagini costituisce solo uno dei momenti che compongono un gioco complesso fatto di scarti audio/visivi, corrispondenze mancate, fratture esibite", ripetizioni "che mirano a suscitare nello spettatore un senso di attesa e speranza" (Peverini 2004). L'utilizzo di queste tracce di enunciazione contribuisce a sottolineare il ritmo della musica, ma funge anche, a livello visivo, da cassa di risonanza per aree dotate di particolare contenuto semantico. Michel Chion, nel

²⁰ Nel video di *Subterranean Homesick Blues*, del 1965, Dylan canta mentre simultaneamente sparge dei grandi fogli contenenti il testo della sua canzone, una vera e propria performance filmata.

²¹ Ray Manzarek, tastierista dei Doors, era attivo anche come videomaker, perciò sin dai primi anni di popolarità del gruppo di Los Angeles, produsse una grande quantità di video, in particolare molti live, decisivi nel consolidamento dell'iconografia dei Doors e di Jim Morrison anche per molte generazioni a venire dall'uscita di quei lavori.

suo saggio intitolato *L'audiovisione, Suono e immagine nel cinema*, analizza i diversi modi in cui universo visivo e sonoro si influenzano reciprocamente in questo tipo di testo, introducendo il concetto di *valore aggiunto* per indicare "il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data", tale che "il suono rende l'immagine differente da ciò che sarebbe senza di esso, dal canto suo l'immagine fa sentire il suono diverso da come risulterebbe se risuonasse nel buio" (Chion 2007). Nella musica elettronica il suono diviene oggetto, "corpo sonoro" (Martusciello 2005) sul quale intervenire per plasmarlo, montarlo e trasformarlo in sostanza nuova, sostanza visiva.

La computer graphic permette oggi di creare il profilmico digitalmente, rappresentando così una sorta di corrispettivo, nella sfera visiva, di ciò che sono i sintetizzatori per la musica elettronica. L'immagine, così come il suono, viene generata. Nei videoclip di musica elettronica, il suono assume valore di *parola emanazione* (dalla distinzione operata da Chion della parola nel cinema in *parola testo*, *parola teatro* e *parola emanazione*, appunto) (Chion 2004), perde la propria semanticità ed appare come emanato dai personaggi. E' un suono *empatico*, nel senso che partecipa attivamente all'emozione della scena, fornendo tono, fraseggio e ritmo adatti.²²

Il video-clip infatti permette una continua negoziazione del rapporto tra audio e video. Nel corso degli anni della relativamente breve storia del videoclip, gli autori hanno avuto la possibilità di spaziare all'interno di una vastissima gamma di rappresentazioni estetiche possibili. In un'ottica filogenetica dei media, secondo la quale ogni medium che deve ancora consolidare una propria grammatica ed una propria liturgia le mutua da medium precedenti, ibridandoli, il videoclip, medium dalla natura fortemente ibrida (come abbiamo visto), possiede nel proprio *videospace*, i geni di altre forme espressive.

²² Una tecnica molto utilizzata è il *mickeymousing* che consiste nell'accostamento di immagini e figure musicali sincrone e congruenti. Tale raccordo sonoro pone i due elementi in una situazione di coincidenza narrativa. Il termine *mickeymousing* deriva dalla musica dei cartoon anni Trenta in cui dominavano gli effetti sonori e le percussioni, che spesso si sostituivano ai rumori della scena, divenendo parte della narrazione (Cfr. Michelone G., Valenzise G., *Bibidi Bobidi Bu. La musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*, Castelveccchi, Roma, 1998.

Uno di queste è senz'altro la danza. In quanto dominio del corpo e del movimento, Ovviamente gli standard della danza cambiano in modo sensibilissimo a seconda dell'apparato iconologico operato su tale corpo e tale movimento. Parafrasando Gilles Deleuze e Felix Guattari: macchinico e organico non sono due regni distinti, due sistemi incomponibili²³. Esattamente quello che si ritrova in molta musica in rapporto alle relative espressioni della danza. Esattamente ciò che avviene nelle opere di Cris Cunningham o Matthew Barney, entrambi artisti della trasfigurazione, che mettono in scena un corpo formalmente perfetto, ma non più umano, un corpo che è macchina desiderante, che è meccanismo misuratore dei rapporti di tensione, come in *Flex* di Cunningham²⁴: un corpo in progress, un corpo che non

²³ Il desiderio è prodotto dalla macchina desiderante. Attraverso la macchina il desiderio produce sé stesso e produce il reale. E questo ancor prima che intervenga una qualsiasi rappresentazione. I confini della macchina non coincidono affatto con quelli del corpo. Lo attraversano, lo *tagliano*, o possono innescarlo, perfino, in unità più complesse. In parole ancora più estreme: il desiderio come corrente di flussi germinali *disfa* l'unità dell'organismo, diviene desiderio *antitotalitario* per definizione.

²⁴ Chris Cunningham è sicuramente uno dei videomaker più interessanti nel panorama videomusicale internazionale. Il fatto che le sue videoinstallazioni siano state esposte nei più importanti musei d'arte contemporanea è un chiaro segno della contaminazione in atto tra due forme di comunicazione audiovisiva diverse. Egli non soltanto idea e dirige i lavori che portano la sua firma, ma ne crea spesso anche i protagonisti, utilizzando tecniche di elaborazione digitale, come il *morphing* (tecnica di elaborazione digitale consistente nel trasferire un'immagine in un'altra attraverso il progressivo cambiamento di linee, forme e colori), o disegnandoli manualmente.

Nel suo lavoro le costrizioni dettate dalla durata ridotta di questa forma di comunicazione si rivelano uno stimolo prezioso per oltrepassare i limiti tracciati dalle forme di testualità audiovisiva più tradizionali. Inoltre, le tecnologie elettroniche impiegate nella realizzazione e promozione di generi musicali di vasto successo, valorizzano la dimensione visiva della performance musicale. Nel videoclip si possono elaborare e sperimentare nuovi codici audiovisivi ed è per questo che esso ben si adatta a forme testuali multiformi, difficili da ritagliare e decifrare secondo strategie di lettura unitarie. I linguaggi si contaminano e si ibridano a vicenda. In un panorama comunicativo di questo tipo, i formati brevi di promozione assumono un ruolo sempre più marcato e caratteristico.

E' sicuramente con la collaborazione con Aphex Twin che Chris Cunningham ha realizzato i suoi lavori più forti in cui l'autore è libero di sperimentare, di concentrarsi sulle atmosfere, sulla velocità e la sincronia tra video e musica. Nel sodalizio fra i due artisti prende pienamente forma il concetto di videomusica. Da un lato, le musiche di Aphex Twin in cui emerge un'inedita attenzione verso le costruzioni armonico-melodiche, spesso arrangiate con un gusto minimalista e contrappuntistico e dalle sezioni ritmico-timbriche complesse e spiazzanti. Dall'altro, il giovane videomaker che della sua fascinazione per l'anatomia umana e animale, spesso trasmigrata verso forme eccessive o innaturali, ha fatto il suo inconfondibile marchio di fabbrica.

Rubber Johnny, presentato in occasione della *TDK Dance Marathon* (Evento internazionale dedicato alle forme di espressione visuale e musicale e alla scena dance, Aprile 2005, 27^a Edizione del Salone Internazionale del Mobile, Milano) è un breve video-oggetto in cui le immagini del regista che si fondono alla musica elettronica di Richard D. James rappresentando pienamente lo stato di agitazione totale in cui versa il protagonista (Johnny, appunto) e che si trasferisce allo spettatore, ormai immerso in quel ritmo frenetico.

ha organi da sostituire, *un luogo di esistenza* (Nancy, 2005). due figure umane rappresentate ora nella loro fisicità (il sudore, il sangue, le parti anatomiche), ora come elementi frammentari nel montaggio. Nella loro danza, essi perdono il proprio peso, non sono più sottoposti alle naturali leggi della fisica e diventano puro strumento artistico nelle mani del regista. Materia isolata in uno spazio privo di gravità su cui egli può intervenire, manipolandola a suo piacimento. In alcuni punti, la velocità del movimento è tale da creare effetti di scia che riempiono lo schermo come macchie di colore²⁵. Il corpo diviene *res extensa*, rompendo i confini fra interno ed esterno, divenendo pura associazione molecolare, può essere destrutturato e riconfigurarsi in nuove forme. Ancora una volta Cunningham ci mostra la precarietà dell'essere umano, eternamente sospeso fra reale e artificiale.

Il corpo nelle sue alterazioni e mutazioni, nei movimenti in avanti e indietro, in velocità e ralenty ben si adatta alla visualizzazione delle variazioni della musica elettronica. Questa tecnica è utilizzata anche in *Only You* dei Portishead, in cui al cambiamento della velocità dei corpi rappresentati si associa anche l'alternanza fra *forward* e *rewind*. La tendenza a rappresentare corpi fluttuanti nello spazio è molto diffusa nell'ambito del fenomeno dell'elettronica. Nel video *Birds*, realizzato dal collettivo francese di grafici e videoartisti denominato *Pleix*, il gruppo *Vitalic* accompagna le proprie sonorità eleganti e minimali con un campionario di cani di ogni razza e misura che volteggiano al rallentatore, in chiaro contrasto con il ritmo incalzante del pezzo. Le espressioni e le posizioni inconsapevolmente buffe assunte dagli animali che vengono lanciati nello spazio vuoto e si schiantano, presumibilmente contro una rete elastica, si scontrano con la scenografia asettica e minimale, fatta solo di raggi laser di vari colori.

O ancora come nelle figure mutanti della saga di *Cremaster* di Matthew Barney, vere e proprie fiere dantesche digitali, in cui la trasfigurazione causata dal massiccio uso di protesi è funzione di un *remapping sensoriale*: se infatti la

²⁵ E l'effetto *malerisch* di cui parla Deleuze, citando Sylvester, in cui la figura scompare " lasciando solo una vaga traccia della sua passata presenza". (Deleuze, 1995, p. 73-74).

prospettiva rinascimentale ha imposto un'egemonia visuale che ancora oggi regola i sistemi di percezione fenomenica, è possibile ridefinire questo sistema sensoriale rimescolando i rapporti di forza tra i vari sensi. La ridefinizione corporea implica la ridefinizione del mondo (De Kerckove 1996). I corpi di *Flex* sono misura, se non del mondo, del mondo della retina, perché sono programmati secondo le modalità visuali delle più complesse procedure di progettazione di oggetti, come il render tridimensionale, usato, ad esempio da Zaha Hadid per progettare lo spazio architettonico. Il corpo del videoclip è spazio architettonico, la danza lo progetta, rendendolo visibile, declinabile, significativo. Con la culturalizzazione del gesto e del corpo che la danza pone in essere, il video-clip funge da vettore di comunicazione del corpo del performer come artefatto.

Un altro universo ricchissimo di contenuti che il video-clip ha mutuato è il teatro. Il linguaggio della "scena" come configurazione ottica stabilizzata nella cultura visuale può essere ripresa e rielaborata all'interno di un altro dispositivo mediatico ricaricandosi di senso. Come dimostra il gioco sulla dinamica scena|osceno, storicamente patrimonio del teatro che Michel Gondry fa per Bjork in *Bachelorette*, in cui compare sulle quinte teatrali una meta-scena di volta in volta mutante, costruita con tutti i crismi iconografici della scenografia teatrale, all'interno della quale si aprono di continuo degli squarci che consentono allo spettatore di vedere dietro la scena, zona una volta oscura e che, conformemente a quello che accade in relazione a determinate dinamiche sociali di controllo o di rappresentazione della presunta quotidianità delle persone, non ha più niente di osceno, è anzi già ready-made per gli occhi dello spettatore. Un'altra operazione di messa in discussione delle logiche scena|osceno da parte di un prodotto culturale non appartenente al teatro ha visto protagonista Lars von Trier con *Dogville*, nel quale riproduce un intero villaggio americano in un teatro di posa, non preoccupandosi però di dare elementi costruttivi a tale convenzione visiva, ma lasciando la responsabilità di significare questo spazio artefattuale dalla convenzionalità del segno divisorio del gesso sul pavimento. Una *vettorializzazione* dello spazio architettonico in spazio retinico (in questo caso scenico), in base al quale è la

traccia di gesso (quasi segno puro) in luogo delle pareti delle case a definire una convenzione scenica. Come già si sarà compreso la gestione dello spazio assume un'importanza sostanziale, per cui ogni studio sul movimento e sul tempo, nel video-clip, proprio per quest'uscita dalla linearità della narrazione (come sostenuto da Manovich nei riguardi del cinema con l'avvento della tecnologia digitale)²⁶ riguardante anche lo spazio. Il video-clip comporta una progettazione e (ri)definizione degli spazi. Ultimamente si sposta il baricentro concettuale da una musica che è successione di suoni ad un'altra che invece è in primo luogo progettazione, entità del suono. E' perfetta espressione di questa nuova sensibilità un'opera come *Star Guitar*, dei Chemical Brothers, diretto da Michel Gondry, in cui ad ogni elemento sonoro corrisponde visivamente, con impressionante esattezza, un elemento architettonico. Il dibattito sull'architettura influenza anche gli artefatti video: In un video diffuso solo su internet, *Like a spinning plates*, i Radiohead creano con le possibilità offerte dalla notazione architettonica e dalla genesi delle immagini mediante la programmazione per creare un paesaggio mediato, che sincronizzato alla musica, crea una vera e propria macchina desiderante⁸, in cui ancora una volta macchinico ed organico sono compresenti nell'opera, come anche nel video. Lo spazio architettonico è comunque spazio immateriale, spazio retinico, come quello dei Videogame. L'elettronica vintage, in particolar modo attraverso le suggestioni della consolle Atari, diventa il simbolo di una tecnologia dal potere evocativo, tutt'altro che iperrealista, capace di creare con i suoi giochi a base di semplici vettori, opere dal fortissimo immaginario. Per gran parte dei videomaker l'estetica funzionale dei primi videogame è un punto di riferimento inconfutabile, *Kelly Watch the Stars* dei francesi Air, è un'animazione dai toni esteticamente retrò che recupera il primo videogioco della storia, il tennis da giocare alla consolle, collegando il videogame al televisore. Sempre gli Air, che ne hanno fatto largo utilizzo, fanno da connettivo per delineare un altro ambito di influenza, quello del fumetto. I fumettisti del passato sono oggetto di culto, così come i disegnatori delle serie televisive della storica animazione nipponica. Con

²⁶ Il realismo cinematografico perde la sua posizione di predominio assoluto per diventare semplicemente una delle tante opzioni possibili.. Manovich, 2002 p. 379

Interstella 555, animato dallo storico disegnatore Leiji Matsumoto, è un film musicale che asseconda un intero disco dei Daft Punk, vuol rappresentare il primo musical di musica elettronica.

Abbiamo già parzialmente posto l'accento sull'importanza della videoarte per lo sviluppo della forma video-clip, La storia della videoarte insegna che l'approccio decostruttivo al medium prelude al suo assorbimento all'interno dei linguaggi dell'arte, al suo uso come un altro linguaggio a disposizione degli artisti. A ciò hanno contribuito componenti diverse, come una concezione estetica dell'arte come parassita di altri sistemi, la volontà di generare, attraverso un corto circuito tecnologico, un parallelo corto circuito intellettuale nella mente dello spettatore. Il Dvd *Commercial Album* dei Residents consta di ben 56 fulminei video dalla durata di poco superiore al minuto, che accompagnano interpretativamente tutti gli episodi dell'Album omonimo. Tutte le forme espressive vengono solcate. Ciò che le accomuna tutte è la presenza costante di almeno un elemento di devianza dagli standard: un sorriso forzato, un elemento d'arredo fuori luogo, uno scatto convulso, una danza tremolante, un falso movimento; c'è sempre qualcosa che si inocula nella forma espressiva e nella trama semantica, ammalandole. Con gli enormi bulbi oculari sulla propria testa, i Residents sono lo spettacolo che consapevolmente osserva lo spettatore, lo scruta.

Si diceva di come i primi video fossero grosso modo il filmato della performance live del cantante o gruppo, quest'aspetto performativo non è andato perduto, ma si è diluito nell'estetica del video contemporaneo, in una volontà di cattura del tempo del video, come cristallo di tempo diverso dagli altri ma rappresentativo di una durata. Questa volontà di cattura ha le radici nella performance-happening artistica²⁷. L'opera non punta più sull'oggetto, ma sull'evento. L'artista parte da un progetto di azione che generalmente non avviene nello spazio chiuso della galleria, ma negli spazi diversi della città, dove l'artista irrompe all'improvviso col suo gesto (Cfr. Argan–Bonito Oliva 2002). L'evento si sviluppa secondo un'azione

²⁷ *False Flag*, ultimo video dei Massive Attack diretto da Paul Gore usando una particolare tecnologia denominata Vision Phantom, è un incredibile esempio di tempo cristallizzato attraverso l'azione, la quale, rallentata in maniera esasperante, perde la propria componente dinamica per diventare cinetica della componente plastico-scultorea, particolarmente ben definita iconograficamente.

che rompe le abitudini mentali dello spettatore. Così entra nell'arte il tempo come durata reale. L'azione avviene, infatti, in uno spazio e in tempi definiti in cui il risultato è costituito dall'esperienza collettiva. Nella rappresentazione di tale durata all'interno della forma video avvengono una serie di contrazioni e sintesi proprie della riterritorializzazione di una forma espressiva in un'altra. Nella dicotomia tra durata reale della performance e *brevitas* frattale sempre più accentuata della forma videoclip, avviene un cortocircuito, per cui potenzialmente qualsiasi atto ha dignità di azione, di rappresentazione frammentaria di un gesto, di un'attività di un consumo, da associare a tutte le altre nella infinita tassonomia video che è il contemporaneo *videoscape*, ben rappresentato, dal palinsesto di un qualsiasi network tv musicale. Possiamo comprendere quanto detto dal video di Fat Boy Slim, *Prise You* (1999) che ritrae una situazione del tutto amatoriale, e soprattutto del tutto estemporanea, improvvisata, live²⁸. E' significativa la bassa qualità dell'immagine, ammiccante all'universo amatoriale del videotape, delle circostanze quotidiane, che derivano il loro statuto di immagine proprio dal loro esserci (*des-ein*, nel senso heideggeriano del qui ed ora, *esserci-per-la-morte*, cioè come sottrazione all'anomia della realtà, ma paradossalmente testimonianza di una futura morte, o, come direbbe Barthes di una morte al futuro)²⁹.

In fine, non possiamo dimenticare l'importanza della pittura, il medium che ha sedimentato nel nostro *videoscape* i canoni visivi, addirittura condizionandone il nostro assetto sensoriale. Le soluzioni spaziali, i criteri plastici, i canoni figurativi di secoli di arti pittoriche vengono inglobate nella forma videoclip. L'osmosi avviene sia a livello iconografico che per quanto riguarda le impostazioni di luce, forma e geometria. Quest'aspetto iconografico è imprescindibile per qualsiasi artefatto visuale, tuttavia è illuminante il modo in cui i R.E.M facciano uso dell'iconografia

²⁸ Anticipatore di tale estetica si è rivelata la coda del video di *Instant Street* (1999), della band belga dEUS. In questo video il gruppo, coadiuvato dai passanti, effettua delle coreografie improvvisate (ed improvvisate agli occhi dello spettatore) mentre passeggia per le strade ampie ed affollate di Anversa, in una sorta di Cultural Jam leggermente ante litteram. Il testo del flyer che invitava il pubblico alla partecipazione all'Happening recitava: "dEUS invite you to the party during which they'll record their new video on Wednesday 3 February at 10 PM (...) Free entrance".

²⁹ Un'intelligente utilizzo del low-fi è stato di recente fatto dai Coldplay in *The Hardest Part* simulando una qualità dell'immagine da televisione privata particolarmente familiare ed accattivante nella sua algida decadenza. Da sfondo ideale all'azione di danza che è al centro del video.

rinascimentale della cristianità nel video di *Loosing my religion* (1991), in cui il regista Tarsem Singh umanizza la magnificenza e la imperturbabile grandezza morale, per esprimere appunto il dubbio che dietro l'ideale perpetrato dalla maestria della pittura rinascimentale si nasconda (e del resto è lo scandalo insito sempre nell'immagine, una *finzione*).

Una volta tessute le derive che gli altri media hanno proiettato sul video-clip, siamo in grado di delineare una estetica del videoclip. E' possibile rintracciare all'interno della nostra analisi delle forme profonde che permeano tutto l'immaginario video contemporaneo. Queste emergono in modo esplicito o laterale da una disparata serie di processi sociali (evidenti o sottesi) e forme espressive riverberate dal sistema mediale.

E' possibile provare catalogare le principali tendenze globali e stili espressivi della forma video, non in modo sistematico, ma cercando anzi di apporre in modo sostanziale il filtro culturale dato sin dall'inizio all'analisi.

Immaginario tecnologico.

In un'ottica post-human il corpo è concepito come la protesi originaria che noi tutti impariamo a manipolare, e così che l'estensione o la sostituzione del corpo con altre protesi diventa la continuazione di un processo prenatale. Il corpo trionfa nel videoclip, un corpo per lo più inorganico o meglio ancora post-organico, che fa delle proprie protesi hi-tec strumento di superamento della condizione umana. È così per *All is full of love*, video ancora di Bjork diretto da Cris Cunningham e presentato alla 49^a Biennale d'Arte di Venezia, in cui il rapporto d'amore dei due cyborg consiste nello scambio di flussi informativi, materializzati attraverso le protesi tecnologiche, che fungono da vettori di scambio.

Sfruttamento del potenziale fascinifico/affabulatorio dell'oggetto

L'oggetto acquista qualità "magiche", diventando in grado, col suo operato, di invertire l'ordine logico degli eventi, di determinare la risoluzione della favola. E' il caso della busta di latte di *Coffe+Tv* dei Blur, animatasi per ritrovare il ragazzo

scomparso, la cui foto è stampata proprio sul suo dorso. Gli oggetti si animano in modo non dissimile da quelli del cinema sperimentale di Fernand Leger, Man Ray, Fernand Picapia ed altri, in cui, sfalsando il rapporto col reale, gli oggetti fanno da motore scenico, interagendo tra loro e con gli attori umani, con pari dignità e peso scenico, creando sistemi iconografici a cavallo tra il cinema e l'animazione.

Estetica Low-Fi

La diffusione delle tecnologie di editing video digitali "democratizzano" lo statuto dell'immagine. "La cinepresa del cinema è ancora troppo vicina all'*illusione* della percezione definita come impressione della luce su un supporto, mentre è sufficiente azionare la teecamera video, *per vedere che ci sono delle immagini*" (Lazzarato 1997, p.9). Siamo, con l'home video e col digitale alla dimensione delle *vibrazioni pure*, dello scorrere della *materia-tempo*.

Come in *Honey Bunny*, video che Vincent Gallo gira per il proprio disco *When* (2001) in cui applica il pattern visuale della circolarità alla figura spettacolare di Paris Hilton, che, calata in questa giostra metafisica pseudo-amatoriale completamente estranea all'iconografia divistica da un corto circuito tra l'universo domestico e quello spettacolare. Una crepuscolarizzazione sintetica che rappresenta un utilizzo intelligente della bassa risoluzione delle tecnologie digitali applicata al video.

Immaginario Medico

L'immaginario scientifico è un altro luogo di potente produzione di senso, con tutti i suoi richiami a come si configurano i rapporti tra organico e inorganico, vivente e non vivente, naturale e artificiale. La forma conturbante delle provette, delle flebo, dei lacci emostatici, le luci fredde delle sale operatorie, il colore del sangue; tutti elementi suggestivi in quanto rappresentano un'altra fonte di liminalità, tra vita e morte. e' quanto accade in modo brillante in *Special Cases* dei Massive Attack, girato nei laboratori di ricerca della Saxxon, uno dei più importanti centri ricerca sul congelamento degli embrioni e sulla clonazione umana, il tutto impeccabilmente

con una fotografia algida e fredda, ed una resa visiva ad altissima definizione che ben si accorda con la vocazione indagatrice della materia trattata.

Sfruttamento del potenziale estetico dei luoghi

Il gruppo o l'artista può banalmente mettersi a suonare, o, più propriamente, innestare "situazioni" dal più alto potenziale performativo, in cui il luogo è attore-attante, se non protagonista. Come nel pluripremiato video di *Rabbit in Your Headlights*, girato da Jonathan Glazer nel 1998 per il collettivo U.N.K.L.E. Il video è girato in una grande galleria, luogo stracarico di suggestioni, non-luogo del nomadismo e della precarietà, del buio vissuto come stato di sospensione di realtà, in cui appunto avviene un'azione che della realtà fattuale è una sovversione.

Riutilizzo post-moderno di tutte le tendenze espressive e medialità del passato: Citazionismo tematico ed estetico.

In uno sforzo di *detournement infinito*, di *metafilm* immaginario, attraverso una negoziazione continua di forme e contenuti del passato: chiunque può riscrivere i classici in un'ottica di post-produzione. Come, tra i numerosi altri fanno i Moloko in *Pure Pleasure Seeker*, in cui rifanno per filo e per segno (stesse luci, stessi costumi, stessa fotografia, stessa regia...) un'esibizione degli Abba alla televisione svedese: un esperimento perfino feticista nella sua ossessiva perfezione riproduttiva³⁰.

Scarto dalla media.

Sfruttamento del potenziale estetico dell'eccedenza o della mancanza. Sfruttamento della fascinazione conturbante legata a ciò che è diverso, fuori canone: mostruoso. Come il mosto di *Sabrina*, uno dei più bei video dei teutonici Einsturzende Neubauten.

³⁰ Medesimo maniacale livello di esattezza riproduttiva è riscontrabile, per quanto riguarda il mondo del cinema, nella versione che il regista indipendente Gus Van Sant gira di *Psycho* di Hitchcock, nel 1998

Perseguimento o sottoscrizione di campagne di opinione

Nel migliore dei casi è l'artista a farsene promotore, come nel caso dei californiani At Drive In, che trovano il coraggio di andare oltre confine per girare un video che è una vera e propria inchiesta, cruda e d'impatto, sulle morti bianche delle giovani lavoratrici messicane.

Promozione del prodotto-star.

I videoclip, costretti a fare i conti con limiti strutturali (durata ridotta, collocazione interstiziale), permettono di elaborare nuovi canoni estetici rispetto al linguaggio cinematografico e televisivo. Inoltre, "svincolati dall'esigenza di ricostruire effetti di realtà, privilegiano le dinamiche autoriflessive, coinvolgendo lo spettatore in forme rinnovate di cooperazione testuale". L'obiettivo è primariamente quello di colpire, privilegiando i fattori estetici, al di là del coinvolgimento cognitivo.. Ricostruire, di volta in volta, testualizzandolo, "il rapporto fragile e polemico che coinvolge emittenti televisive, etichette discografiche, performer/band, e consumatori". Questo processo si realizza attraverso un' "enunciazione enunciata" che iscrive nel testo "le tracce (simulacri) delle diverse figure coinvolte nella produzione e nel consumo". Tale messa in mostra avviene proprio attraverso l'uso sistematico di elementi originali, non canonici del linguaggio audiovisivo, quali montaggi discontinui fatti di iris, tendine, deformazioni, sfocature, inversioni, freeze-frame, sovrapposizioni. Strumenti che mirano a costruire/consolidare l'immagine del performer musicale, permettendo di instaurare un rapporto col pubblico che sia allo stesso tempo sorprendente e rassicurante (Peverini 2004).

Il videoclip è eterogeneo per natura. In esso convivono caratteristiche provenienti da diverse forme di comunicazione e ciò lo rende adatto ad usi ed interpretazioni altrettanto eterogenee: può essere il sostituto di una performance *live* o della musica radiofonica, può essere pubblicità o arte.

Il prodotto audiovisivo diviene terreno di sperimentazione per artisti abituati ad utilizzare codici diversi, producendo commistioni e ibridazioni che permettono allo spettatore di esplorare nuovi spazi e nuovi scenari, reali e immaginari. Nelle

performance elettroniche *live*, sempre più i musicisti si avvalgono della collaborazione di videoartisti in grado di costruire complesse architetture in cui suoni e immagini contribuiscono a creare un'esperienza sensoriale ludico-emotiva e di condurre lo spettatore attraverso percorsi sinestetici fatti di droni e pixel in costante migrazione.

Visto l'aspetto fortemente promozionale, insito nella forma videoclip, è la stessa star ad essere inserita a guisa di prodotto all'interno del ciclo produttivo immateriale.

Pertanto esposto, scomposto, frammentato.

Secondo Paolo Peverini le soluzioni espressive di gestione *spettacolare* sono quattro (cfr. Peverini 2004):

1 Messa in scena del corpo, come nel bellissimo video di Kylie Minogue, *Slow*, in cui il suo corpo è esposto al centro dell'obbiettivo ed in posa appetibile come parte centrale di una *macchina corporea*.

2 Manipolazione del corpo, come quella del corpo e dei volti dei Rolling Stones nel video di *Like a Rolling Stones*, nel quale subiscono un vero e proprio *martirio digitale* attraverso la sistematica deformazione.

3 Messa in scena della manipolazione del corpo, come la scelta *ostensiva* di Madonna di mostrarsi come macchina spettacolare anche attraverso il disvelamento dei meccanismi di tale macchina, come nella messa in scena delle iniezioni al botox, o come Robbie Williams ne video di *Rock Dj*, in cui prima spigliato, poi addirittura scarificato da un'orda di fameliche fan in cerca di un feticcio del proprio idolo, fino a renderlo uno scheletro.

4 Messa in scena dei simulacri del corpo. In quest'ultimo caso il corpo del performer, mutato, scarificato, ibrido, non appare più, il suo posto è preso da un simulacro mediale, da un'immagine completamente sintetica che ha con il corpo

del performer un rapporto di rappresentazione, come nel caso dei Gorillaz, più che un gruppo un network musicale mondializzato, i cui componenti non compaiono mai nella loro versione corporea, neanche nelle performance live, preferendovi la proprio simulacro animato, elemento base di una costruzione iconografica dettagliatissima. E' pure il caso dei Duft Punk³¹.

Per concludere, è in corso una sorta di ultra-sperimentazione, ovvero si sta andando oltre la sperimentazione a livello audiovisivo, nel campo dei videoclip, in quanto sono stati creati delle nuove forme espressive e mediatiche come nel caso dell'album *Kid A* dei Radiohead, che presentano una serie di brevi clip di circa un minuto.

Il futuro è ipotizzabile come una sempre maggior sinergia fra le arti, attraverso una sempre più varia e deterritorializzata sinergia tra musica e video, e per estensione, tra la musica e le altre forme espressive. Tendenza dimostrata dalla recentissima nascita e dall'immediato successo del canale web flux.tv, database di schegge video tutte o quasi di durata inferiore al minuto. La forma video-clip si frantuma in un database di percetti, sempre meno autosufficienti sotto il profilo concettuale, sempre più *diffusi* nel *mediascape*, sempre più emancipati dalla fruizione televisiva.

2.4 -IL REMIX Multimediale

Il termine *remix* è stato utilizzato in origine per descrivere operazioni specifiche per la rielaborazione di tracce musicali. Infatti proprio l'introduzione del *mixer*, negli anni settanta ha dato la possibilità di gestire separatamente le singole tracce che compongono un brano musicale. Inoltre il mixer svelava possibilità completamente originali, come quella di comporre tracce audio provenienti da fonti diverse per ottenere un nuovo pezzo musicale. Il mixer ha trasformato le occasionali,

³¹ Per una dettagliata trattazione dell'iconografia dei Duft Punk rimando a Peverini 2004

sperimentali operazioni dei primi esperti del remix in una cultura che ha conquistato un ruolo predominante nel mondo della musica. La cultura del DJ. Attualmente il remix è la norma, quasi tutto quello che ci viene proposto dall'industria musicale è un modello di remix. Il significato del termine remix è esteso, non si limita a definire le produzioni musicali ma spiega tutte le rielaborazioni di produzioni culturali già esistenti, dai testi scritti ai progetti visuali fino al software.

Il linguaggio ibrido che stiamo definendo si può interpretare come una forma di remix molto particolare. Per spiegare in che modo un particolare tipo di remix sia diventato la forma espressiva più presente nella nostra cultura è utile elencare tre definizioni sostanzialmente diverse.

1. Il remix tradizionale: Questo tipo di remix è quello caratteristico del settore musicale. In questo caso gli elementi scelti per un determinato prodotto sono presi dallo stesso ambiente mediale. Un remix musicale è composto da diversi livelli di audio miscelati insieme. In un brano musicale le singole tracce possono essere modificate autonomamente, hanno valori propri le cui trasformazioni non influenzano la natura degli altri livelli della composizione. Quando questo modello di remix ha potuto usufruire delle nuove opportunità offerte dal computer si è potenziato, introducendo nuove possibilità. Ad esempio un software come *Fruity Loops* trasforma il processo di creazione in organizzazione di *loop*. In questo caso parliamo del campionamento di un suono registrato e ripetuto. Il segmento di audio digitale può essere originale, creato per diventare un oggetto funzionale alla creazione di una determinata opera, oppure può essere un frammento estrapolato da qualunque brano musicale preesistente. Con il software si può agire su un singolo loop modificando una eccezionale quantità di parametri. È possibile mutare la tonalità, correggere la durata, applicare effetti di distorsione o di compressione del suono, invertirne la direzione. Trasformando con questi e molti altri procedimenti la fonte originale si può ottenere un contenuto audio completamente nuovo. Il missaggio e l'editing dei loop generano un nuovo

prodotto musicale. In questo caso il remix di diversi elementi presi esclusivamente dal settore musicale si compongono a formare un prodotto nuovo. Questo tipo di remix agisce sempre nei confini dello stesso medium.

2. Il remix multimediale: Questo è il caso in cui il prodotto finale è ottenuto dal missaggio di elementi presi da media diversi. Un esempio di remix multimediale è quello della *motion graphics*, che presenta insieme parti prese da qualunque medium disponibile. Nel caso della *motion graphics* vediamo remixati insieme sullo schermo sequenze di video, grafica, musica, animazione 3D ecc. Utilizzando *After Effects* un designer può presentare nello stesso frame un attore filmato con una videocamera che si muove in un ambiente 3D realizzato al computer, circondato da elementi tipografici in 2D, il tutto sottolineato da campioni audio selezionati da qualunque fonte musicale. Remix multimediali di questo tipo rappresentano la forma più comune nell'attuale cultura delle immagini in movimento. Se in passato erano eccezionali, oggi sono la norma. In questo caso il remix non rispetta i confini di un singolo medium. Diversi media vengono utilizzati insieme.

3. Il Super Remix: Il Super Remix non esprime un concetto originale. Si tratta del processo che Lev Manovich definisce "*deep remixability*". Quello che può essere remixato oggi non è soltanto il contenuto preso da diversi media ma le tecniche specifiche che ogni medium utilizza per gestire i propri contenuti. Raggruppati nello stesso ambiente software, i linguaggi di cinema, animazione, effetti speciali, graphic design, tipografia, e tutti gli altri disponibili si uniscono a formare un nuovo metalinguaggio. Un lavoro ottenuto in questo metalinguaggio può usufruire di tutte le tecniche che prima erano specifiche dei differenti media. La *motion graphics* ad esempio può essere considerata come un ambiente in cui sono disponibili tutte le tecniche precedentemente conosciute di creazione e modifica delle immagini e dell'audio.

L'interfaccia di *After Effects* presenta un menu di strumenti che possono essere utilizzati su qualunque elemento presente nella composizione, a prescindere dall'origine mediale degli oggetti che lo costituiscono. Prendiamo ad esempio una composizione che riunisce elementi fotografici, tratti pittorici e grafiche 3D. Ognuno di questi elementi visuali è il risultato dell'uso di particolari tecniche medialità proprie della fotografia, della pittura e della computer graphic. In *After Effects*, e in altri software analoghi, non disponiamo della semplice possibilità di mixare i contenuti, possiamo mixare anche le tecniche specifiche dei media che hanno generato quei contenuti. Quando i caratteri tipografici possono essere mossi in uno spazio tridimensionale vediamo applicate tecniche proprie della computer graphic al medium tipografico. La possibilità di *sfocare* un elemento pittorico corrisponde al riesame di una proprietà mediale specifica. Il movimento delle lenti all'interno dell'obiettivo passa dalla fotografia alla pittura. Particelle virtuali generate con un algoritmo tipico della computer graphic possono essere integrate in una ripresa cinematografica. La telecamera virtuale di *After Effects*, presente nel menu di strumenti disponibili in qualunque progetto di questo software, può muoversi intorno ad elementi di design. Anche in questo caso si tratta di uno strumento tipicamente cinematografico, la macchina da presa, che scopre un nuovo ruolo nel campo del design grafico.

Negli ultimi paragrafi di questo testo vedremo esempi che fanno risaltare la presenza del *Super Remix* in alcune produzioni artistiche realizzate con *After Effects*. Il *Super Remix* di *After Effects* non si limita ad integrare oggetti prodotti da media diversi ma rende condivisibili anche gli strumenti e le tecniche specifiche con cui i media producono gli oggetti.

2.5 - Sample Cultura. Il campionamento come forma progettuale

Come mai molti artisti fanno esplicito uso di frammenti di opere del passato più o meno recente?

Siamo di fronte alla volontaria frammentazione di artefatti di ogni ambito espressivo per estrarne materiali. Se pensiamo all'estrema difficoltà per l'artista contemporaneo di creare opere rinnovando i materiali espressivi, ci accorgeremmo che i frammenti del passato cominciano ad essere i materiali "nuovi" della tavolozza dell'artista.

L'arte del passato è un deposito di materiali di cui si rende necessaria la frammentazione. Solo rendendo autonomo il frammento rispetto ai precedenti interi l'operazione è possibile. Il frammento diventa così un materiale dearcheologizzato. L'antichità ritorna in maniera postmoderna, attraverso il recupero episodico ed effimero di schegge del passato del tutto sconnesse da ogni totalità³²

In età postmoderna, di estetizzazione diffusa, di ricerca delle forme, di perdita dell'interezza, di globalità, polidimensionalità, mutevolezza, è possibile, ad esempio, che una hit da discoteca e la combinatoria barocca siano esteticamente apparentate con un'opera architettonica quale *Attico, la ristrutturazione di un tetto viennese* del collettivo Himmelbau Bau-Coop.

Ed ancora è, più semplice spiegare le soluzioni produttive di un dj/produttore d'avanguardia di una etichetta discografica indipendente facendo riferimento alle riproduzioni di Marcel Duchamp. Ciascun ambito parte da un orizzonte comune di gusto.

L'opera d'arte contemporanea può oggi identificarsi come *un sito di navigazione*, un *generatore di attività*, la "terminazione temporanea di una rete di elementi interconnessi"³³, e la creazione contemporanea come uno sport collettivo, i cui strumenti sono la riappropriazione culturale, la pirateria, il riciclaggio, il

³² "Gli Antichi avevano della cultura classica una visione organica, la consideravano paradigmatica nel suo complesso, sul piano artistico come su quello politico, sul piano linguistico come su quello filosofico. Noi, invece, di tanto in tanto resuscitiamo e celebriamo qualche frammento del passato del tutto avulso dal suo contesto storico e culturale. La postmodernità infatti rifiuta la sintesi e la narrazione storica, preferendo la citazione, il montaggio o il collage di brandelli culturali isolati e sospesi nel vasto universo dell'intrattenimento contemporaneo". Marc Fumaroli, antichi e postmoderni, la Repubblica, 7 nov. 2003

³³ Nicolas Bourriaud, Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo - Postmediabooks, Milano 2004

detournement e il campionamento, il montaggio e il doppiaggio; la cui forma simbolica privilegiata è l'archivio³⁴.

La cultura del campionamento non è più un fatto tecnico per addetti ai lavori, bensì sistema cognitivo, metodo compositivo, caratteristica delle estetiche contemporanee. Fenomeni quali la musica dei Dj, un prodotto peculiare e complesso quale YouTube, espressioni artistiche l'happening o i LED graffiti³⁵ un certo tipo di moda e di design (Philippe Starck, Rem Koolhaas) se non la dimostrazione della consacrazione del "taglia e cuci" come forma espressiva basata sulla citazione, sulla decostruzione e ricostruzione del materiale degli archivi, ormai sconfinati, come pratica serializzata di produzione culturale³⁶.

Il termine *Postproduzione* (cfr. Bourriaud 2004), che suona certo come postmoderno, post-fordismo o postimpressionismo diventa cruciale: in realtà è un termine tecnico preso a prestito dal linguaggio audiovisivo, e usato per descrivere un'arte, quella degli ultimi vent'anni, che si serve come materia prima di materiale culturale preesistente, proveniente tanto dalle opere di altri artisti quanto dal mondo della comunicazione e dal sistema dei media; in cui la figura dell'artista si rimodella su quelle del deejay e del programmatore, e mutua dalla nuova cultura delle reti e dell'mp3 nuove modalità di produzione di senso.

Il concetto di *campionamento* è divenuto centrale nella cultura contemporanea da almeno due decenni, e si è imposto come una pratica diffusa e di alto valore creativo in ogni campo della cultura. Basti pensare alla comparsa del *sampling* e del remix nella musica; al citazionismo, al riciclo e al *neoready made* nelle arti visuali. Simbolo stesso della manipolazione dell'immagine, resa semplice e alla portata di tutti dalla tecnologie digitali, icona di una futuribile estetica del "*copiaincolla*".

³⁴ Con le parole di Jacques Derrida: "La cosiddetta tecnica archivistica non determina più e non l'avrà mai fatto, il solo momento della registrazione conservatrice, ma l'istituzione stessa dell'evento archiviabile." Jacques Derrida, 2005, p. 29.

³⁵ Per una dettagliata testimonianza sul campo si rimanda all'url: sigraffiti-researchlab.com

³⁶ Decostruzione è il concetto che sta alla base di tali forme espressive. L'uso di questa terminologia si è affermato nella critica letteraria e nella filosofia post-strutturalista nel corso degli anni Settanta. Un concetto riconducibile al pensatore francese Jacques Derrida. Semplificando, la decostruzione comporta una lettura critica dei testi che miri a rilevarne le incoerenze e le contraddizioni interne.

Oggi viviamo in un periodo di totale *contemporaneizzazione di qualsiasi oggetto culturale*. Il telecomando, con la possibilità di schiacciare su una stessa linea di prodotti provenienti da uno spessore storico diverso, fa sì che tutto sia posto automaticamente in vicinanza e in continuità. Il passato non esiste più, se non come forma di discorso. I moderni sono coloro che si dedicano al più moderno dei tentativi: la connessione improbabile, la sintassi metaforica, eliminando il valore della cronologia in favore dell'unità delle parti del sapere. Subentra un atteggiamento violentemente combinatorio che è probabilmente il tratto strutturale, di ogni operazione nel *post-moderno*.

L'*Ars combinatoria* che, dalla citazione all'aggregato retorico, domina ogni campo nel suo sviluppo recente, incluso quello della riflessione estetico-filosofica, mai come oggi combinatorio. Il diffondersi in ogni settore produttivo: del principio del *montaggio e del riuso*, vincente a tutti i livelli, è confermato dalle operazioni in campo musicale (si veda il "regista musicale" Brian Eno e tutti quei gruppi, assolutamente non originali nei materiali, ma inventori di montaggi sempre nuovi). Il mondo, con tutte le sue opere, diventa un unico repertorio, un magazzino e un arsenale. Come se tutto fosse già stato prodotto e non si trattasse di produrre ma di ri-produrre. E' dunque per questa ragione che va metodologicamente tralasciato ogni approccio storico diacronico al *sample*.

E' possibile delineare alcune delle forme della *Sample Cultura* nei seguenti punti, attraverso un approccio di analisi in cui la *multidisciplinarietà* è soprattutto un'esigenza.

1. Il dj utilizza il materiale grezzo composto dai diversi brani per costruire un meta-brano. L'arte del mixaggio è l'arte della fusione. Un modo per fare musica attraverso altra musica.

Ma cosa significa realmente dire che un dj può suonare brani altrui — musica alla cui creazione non ha partecipato in nessun modo — aggiungendo un quid che la renda differente?

Gli elementi espressivi che caratterizzano l'opera del dj risiedono nella giustapposizione di artefatti per lo più finiti (i dischi, le tracce), nelle connessioni operate tra brani differenti, nella transizione e contrasto tra diverse atmosfere.

Potremmo ricondurre la questione all'interno delle categorie delineate da Anceschi tra processi creativi di tipo sommativo e costruttivo (Anceschi, 1992).

La fondamentale opposizione *sommativo* vs. *costitutivo* viene introdotta nella problematica della rappresentazione da L. von Bertalanffy.

Un sistema i cui elementi si comportano *costitutivamente* è un sistema i cui elementi appaiono in rapporto reciproco di totale dipendenza formale, strutturale e funzionale.

La *sommatività* nel visivo non nasce come si potrebbe supporre con le avanguardie storiche, la *scrittura* già dalle origini, tende ad essere un sistema *sommativo* del visibile, "tanto è vero che la tipografia sfrutterà proprio la *monogrammaticità* degli elementi scrittorii per mettere a punto il suo sistema di caratteri mobili" (Anceschi, 1992).

Accostando brani classici o sperimentali e dischi appena usciti, i dj impiantano una sorta di dibattito sulle radici della musica e dei suoi possibili indirizzi futuri.

In questo senso, la figura del dj è molto più assimilabile a quella del critico che non a quella dell'artista inteso nel senso tradizionale. Ma a volte può apparire difficile scandagliare questa peculiare dislocazione creativa, che passa dall'artista a colui che si incarica di operare la selezione davanti a un giradischi.

1.1 Accanto ai mix l'altra grande forma sonora contemporanea è rappresentata dal remix. Negli anni la pratica del remix si è evoluta ben oltre le modeste premesse degli inizi: i brani dance e non solo cominciarono a uscire germinando una grande quantità di reinterpretazioni³⁷. Questi remix, cominciarono a divergere sempre di più dall'originale — in termini di ritmo, tempo e strumentazione.

³⁷ Negli anni ottanta remix stava per versione estesa e ballabile di un brano pop. L'operazione consisteva nell'ingaggiare un famoso dj che applicasse le sue conoscenze specialistiche all'adattare una canzone alle esigenze della pista da ballo, dal momento che i dischi mixati per essere ascoltati alla radio o dall'impianto stereo hanno un suono più metallico di quelli progettati per gli impianti audio dei club.

Gradualmente il remix diventa un'attività creativa di per sé stessa: l'originale era ormai un pretesto, un trampolino di lancio partendo dal quale il *remixer* compone un nuovo brano che può contenere solo piccoli frammenti e vaghe tracce del brano iniziale.

Attualmente, il fatto che i *remixer* operino con sprezzante inosservanza del materiale loro affidato, costituisce la normalità e da parte loro i clienti concedono massima libertà di decostruire i propri brani.

Questo atteggiamento *antagonista* nei confronti dello stesso autore del pezzo da parte di chi effettua il remix è racchiuso in una delle espressioni più in voga negli anni Novanta sulla scena elettronica: *versus* (contro).

La passione per l'estetica dj manifestata dai gruppi (post)rock è qualcosa più di un semplice effetto a catena del loro interesse per la musica elettronica da club. “*Il pubblico non ha più rispetto per la canzone che non è più considerata sacrosanta*”, dice Kevin Martin.

La forma-canzone viene trattata come un insieme di risorse da adattare e riarrangiare all'infinito, piuttosto che come un'entità conclusa in sé stessa e immutabile. Questa concezione della musica intesa come processo più che come oggetto è alla base dell'attuale statuto estetico contemporaneo (Cfr. Napolitano, 2006).

Un'altra formula assai diffusa è quella dell'album di remix-tributo: invece di far eseguire agli artisti prescelti le cover di canzoni degli autori originali, illustri antenati di questa nuova estetica musicale dai Can a Frank Zappa, vengono omaggiati dai Dj / musicisti elettronici attraverso la messa in discussione dei loro classici. (Il disco di remix dei Can aveva un titolo: *Sacrilege*, quantomai adeguato). A questo proposito segnalo il cd tributo ai Kraftwerk, *El Gran Baile Aleman* composto da Senor Coconut (l'eccentrico nome d'arte de dj Uwe Schmidt) in cui la gelida elettronica del gruppo di Dusseldorf diviene per contrappasso, musica latin da sala da ballo (salsa, merengue) i cui suoni volutamente trascurati ricordano più una “macarena” che l'avanguardia elettronica tedesca.

1.2. La pratica del remix, mettendo in discussione la questione della paternità e dell'attribuzione, solleva anche il problema del diritto. Comunque sia, i media digitali hanno di fatto esautorato la nozione di copia (nel senso che la copia è identica, anche per qualità, all'originale); internet e le reti digitali di condivisione (Filedonkey, Soulseek) hanno facilitato e massificato la commissione di *illeciti* (si pensi al caso degli MP3). L'elenco potrebbe continuare a lungo; bastino, però, questi esempi a far comprendere il disagio che si avverte quando si discorre di diritto d'autore, vista anche l'inadeguatezza dell'attuale "strumentario giuridico" per far fronte alle segnalate innovazioni.

1.3 Quanta riproducibilità elettronica c'è nelle musiche che si riproducono con disinvolta naturalezza "classica", la forma di un certo numero di brani di Miles Davis molto importanti nella storia della musica moderna, alla fine degli anni Sessanta sono stati realizzati in postproduzione, con forbici e nastro adesivo:

Bitcbes Brew, quasi un monumento all'improvvisazione più aperta, è anche il risultato di tecniche di tape music a posteriori da parte di Teo Maceo, il produttore ante litteram, ai nastri registrati da Davis e dal suo gruppo.

Il sample è ovunque. Si infila tra le pieghe dell'industria culturale contemporanea, esiste come realtà che pervade tutto l'universo mediale: Nell'illegalità (in quanto a copyright) e nell'autoorganizzazione della rete, si rinasce dj e remixer, stabilendo un contatto e un dialogo con i brani che si prediligono. Eppure è sempre vivo e il dibattito sull'effettiva valenza del remix. Un remix innova o è un semplice travestimento? Ovviamente dipende sempre dal dj e dalla flessibilità dell'eventuale committente. *"Remixare cosa significa? Rovinare un capolavoro del passato ovvero sperimentare arte nuova? Mario Schifano[...] rivisitando Vincent Van Gogh e il suo campo di grano con corvi, rovina il precedente o, ispirato ad esso, produce un altro capolavoro?"* (Paolo de Nardis, *Come Scambiare Vita*, Alias, anno 7 n. 50- dic. 04)

1.4 Partiamo dal presupposto che la tendenza a remixare, manipolare, alterare lo stato delle cose accompagna la nostra quotidianità'. Allo stesso modo tagli, collage, riutilizzi sono comparsi a più livelli e in ambiti diversi nei lavori di artisti come Picasso, Duchamp, Burroughs, Godard, Deleuze, Guattani et alias. Oggi un remix è metafora del presente.

"In un'era satura di informazioni il dj\remixer che nell'atto del rimescolamento fa uso di *campioni sonori* può insegnare a rimescolare frammenti, squarci di conoscenza, a organizzare l'informazione in maniera diversa e superiore, a rimescolarla. Perché se da un lato le tecnologie consentono liberi accessi ai saperi, tuttavia gli strumenti per maneggiarli, organizzarli e affrontarli criticamente sono ancora di pertinenza di pochi".
(Francesco Adinolfi, Schegge di suono, - Alias, anno 7 n. 50- dic. 04)

2 La cultura del remix presuppone quindi anche una *selezione accurata e critica del campione*, che possa indicare strade e distribuire conoscenza. E se il mix tiene insieme per sua natura identità diverse, che si incontrano e si contaminano, il remix riveste in alcuni casi ruoli assai delicati: può, infatti, puntare a rimescolare i prodotti culturali, interagendo con essi, modificandoli se necessario, anziché subirli.

Campionare significa parlare con le voci del passato e riconferire a queste nuova vita (Qui l'analogia col mondo dell'immagine è forte). "Per me – racconta Nicola Conte - il remix è un atto creativo e tutti i remix che ho fatto alla fine li ho sentiti come pezzi miei, anche quelli che gli altri mi hanno remixato. Quando remixo cambio l'armonia, do il mio stile al pezzo, i brani sono sovvertiti ma tante volte mi piace mantenere il brano originario nella sua struttura musicale, la canzone si deve riconoscere, io cerco di abbellirla, di trasferirla in un'altra dimensione, più jazz, quindi c'è un lavoro di scrittura, di attenzione all'armonia, oltre al fatto di rendere ballabile un pezzo che non lo è, ma senza nessuna concessione alla commerciabilità. La mia musica nasce in maniera spontanea e originale però dentro di me ci sono tutte le cose che ascolto. Si tratta di reinventare"

2.1 Una volta tramontata l'equazione *campionamento = furto*, la compagine degli utilizzatori del campionare si è divisa in due fazioni: quelle dei post-modernisti e quella dei modernisti. Per alcuni il campionatore rimane uno strumento dedicato al collage, all'elaborazione di complicati (giochi in stile Pop Art). Per altri, rappresenta un semplice aggiornamento delle tecniche di editing dei nastri basato sul taglia-e-incolla, come retaggio della musica concreta.

La musica elettronica fa un passo successivo: stratifica e concatena frammenti presi da epoche generi e luoghi differenti creando uno pseudo-evento, un simulacro, qualcosa che non sarebbe mai potuto accadere naturalmente. Differenti spazi acustici e sessioni di registrazione vengono impunemente fatti combaciare. Più che un viaggio nel tempo in senso diacronico, una presentizzazione dei passati, un mix dei tempi³⁸.

L'idea di campionare è un concetto molto astratto. E' una sorta di gioco. Lo stesso gioco a cui allude Deleuze quando parla delle parole in termini di scatole di arnesi dalle quali prendere quello che serve, quel che si può montare con altri pezzi. (cfr. Deleuze, 1975)

Il *campionamento* opera una frattura con l'idea tradizionale di *musicalità* : la radicale rottura, con gli ideali del suono interattivo in tempo reale e di uno spazio acustico "naturale" che ancora governano la maggior parte delle produzioni musicali. Intanto la cultura del progetto acquisisce sempre più forma fluida, composizione di elementi modulari di volta in volta associabili e declinabili nei più disparati contesti comunicativi. Fenomeni quali il veejay, il video in tempo reale, la tipografia in movimento, il remix, il remake, sono lo stato dell'arte di un sistema che fa del proprio baricentro la composizione piuttosto che la produzione.

Processo globale che accade nel mondo della comunicazione, e che ne vede, al centro il dominio della dimensione del progetto, patrimonio epistemico del design. I

³⁸ Il lavoro sulla durata che Maurizio Lazzarato identificherà come caratteristica reale dei media digitali. Cfr. Lazzarato, 1997

materiali su cui lavora il designer del suono — timbro, tessitura, spazio — sono gli elementi che la critica popular ignora, privilegiando il significato, ricavato quasi esclusivamente da un attento studio del testo.

Le tecniche di analisi vengono prese in prestito dalla critica letteraria o dalla sociologia per interpretare i brani in termini di biografia dell'autore o di rilevanza sociale della musica.

Spesso priva di testo, l'elettronica può essere meglio analizzata se descritta con metafore tipiche delle arti visive come *paesaggio sonoro*, scenografia uditiva, performance, audio scultura, design. I prodotti che scaturiscono da una progettazione in termini spaziali del suono accadono nel tempo e provocano movimento (cinetica)³⁹: non hanno molto a che vedere con la produzione di senso logico-razionale ma funzionano piuttosto come macchine per la *programmazione delle sensazioni*. (Cfr. Sontag 2004, e Reynold, 2000)

Per la critica popular questi prodotti risultano fortemente problematici proprio perché sembrano fare interamente appello al corpo e ai sensi. Vi si ritrova in questo declassamento del pensiero logico-razionale qualcosa affine ad una dinamica teatrale di stampo *beniano*, con la sua esaltazione del *non-pensiero*, l'importanza fornita prevalentemente al suono rispetto ai significati logici, lo statuto dell'attore che si scolla qualsiasi possibilità interpretativa di carattere *autoriale*, per diventare una *rizomatica* macchina attoriale.

Se è lecito definire una parte dell'elettronica di consumo come la techno in questo modo — il brano come struttura di supporto per il dispiegamento di effetti speciali e processi sonori — qual'è l'elemento essenziale? Senza dubbio il suono.

La musica elettronica mette in dubbio anche le nozioni standard di *creatività* e *rilevanza* dell'autore vigenti nella musica popular. Non solo la figura romantica del creatore è spodestata da quella del curatore (il dj/produttore) ma le stesse linee di demarcazione tra arte e mestiere, tra ispirazione e tecnica, vengono scompigliate.

³⁹ Come tiene a precisare Giovanni Anceschi nella prefazione di "Estetica" di Max Bense, per gli artisti di arte cinetica valeva "l'esigenza costitutiva e fondante di un'interpersonalità nell'attività di ricerca che fosse il primo passo verso un'oggettivazione della produzione artistica stessa". G. Anceschi, Intorno all'estetica di Bense, Prefazione ad "Estetica" di Max Bense, Bompiani Editore, Milano, 1965, p.8.

In passato è stato possibile operare una netta distinzione tra la musica e la sua produzione, tra la canzone e le tecniche da studio impiegate per editarla. Nell'opera del sound designer, il suono è produzione. Il suono infatti è inseparabile dalla sua materialità. La materia sonora, la musica come materia, esiste solo grazie all'ascolto. In misura sempre maggiore la figura del produttore si confonde con quella dell'ingegnere del suono, figura tradizionalmente considerato un semplice tecnico che facilita la realizzazione delle idee e delle aspirazioni degli artisti.

3. Le potenzialità di questa fragilità si riverbera nei media audiovisivi sotto forma di apertura della forma filmica, forma vista non più come una forma d'arte totale, ma come una formatesto- Frankenstein costruita per assemblaggio precario di diversi corpi, un sistema di immagini precarie, è ben presente nell'opera di numerosi cineasti indipendenti, e oserei, soprattutto di musicisti, ne è lampante esempio l'opera di Paul D. Miller in arte Dj Spooky il quale molto di recente ha messo le mani su *Birth of a Nation* di Griffith (1915). Il film che l'America bianca ha usato per alzare il muro del proprio orgoglio e per fondare una propria epica. Dj Spooky ne ha destrutturato la forma, trasformandolo in *Rebirth of a Nation*, ha suonato dal vivo sul nuovo montaggio trasformandolo in una *breakdance del Ku Klux Klan Rebirth of a Nation* come remix di immagini capace di attribuire loro un senso nuovo e opposto⁴⁰.

Il mito del film (e, derivativamente, dell'opera d'arte) esatta, del diamante mallarméano inattaccabile dagli agenti esterni è inconcepibile.

Il primo a creare un parallelo così forte tra l'immagine in moto ed un modus produttivo da Dj è stato Andy Warhol, che nel suo "The Chelsea Girl" del 1969, fa scorrere sullo schermo diversi episodi in parallelo, due per volta, il procedimento corrisponde esattamente a quello che nella cultura dei dj si chiama *mash up*: l'arte

⁴⁰ E' successo anche all'Auditorium di Roma per il Festival RomaEuropa: "Mi interessava fare il remix di un film, applicare il ritmo a una visione, la cultura dei dj ad un film che racconta a suo modo la storia d'America." "Mi ha aiutato il fatto che in un film muto la recitazione è sempre sopra le righe, esagerata.

Il linguaggio del corpo è telegrafico, sembrano i movimenti di una coreografia. Per questo i movimenti degli attori si inseriscono alla perfezione come una danza sulla linea musicale che ho applicato alle immagini."

di far suonare contemporaneamente due dischi: buona parte dell'essenza procedurale della cultura del Dj.

Ciò che Warhol ha rappresentato a perfezione con la sua presenza fredda e distaccata, in cui l'artista assume il modulo, lo standard a livello antropologico: la cancellazione di ogni psicologia individuale. Egli pone sempre in primo piano la tecnologia con la sua neutralità, elevata a processo formativo, a esperienza artistica.

4. Da un punto di vista teorico sono J. Baudrillard e W. Burroughs due autori fondamentali per tutto l'universo sample, a fare scuola.

Il primo per quanto riguarda la teoria dell'emancipazione del segno, secondo cui il segno svincolato ormai dall'esigenza "arcaica" che aveva di designare qualcosa, diventa infine libero per un gioco strutturale, combinatorio, "*secondo una indifferenza e una indeterminazione totale, che succede alla precedente regola di equivalenza determinata*" (J. Baudrillard, 2002, p. 64). Il risultato è la fine del lavoro, da cui la conseguente fine della produzione. "*Fine della dialettica significante/significato*" che permetteva l'accumulazione del sapere e del senso. La fine simultanea della dialettica valore di scambio/valore d'uso, che da sola rendeva possibile l'accumulazione e la produzione sociale. Inaugurando così l'era della simulazione.

Ovunque la genesi dei simulacri si palesa attraverso la commutabilità del bello e del brutto nella moda e nelle arti, della destra e della sinistra in politica, del vero e del falso nei messaggi dei media, dell'utile e dell'inutile al livello degli oggetti.

Il focus del discorso è che il lavoro non è più produttivo, ma solamente riproduttivo⁴¹. Il valore dei prodotti è al di là dell'utile e dell'inutile, non c'è lavoro produttivo, ma soltanto lavoro riproduttivo.

L'eco di ciò che Marx segnalava: ogni evento passa dapprima sotto un'esistenza storica, per risuscitare come forma parodistica. La novità è che nella nostra epoca

⁴¹ "Il pathos dello sviluppo è morto esso stesso, come il pathos della produzione" J. Baudrillard, 2002

le due fasi s'incastano una nell'altra, poiché anche la storia è diventata un processo di simulazione.

Mentre dello scrittore William Burroughs è rimasta di fondamentale importanza l'introduzione della tecnica del cut-up, procedimento che consiste nel sottoporre fonti testuali di diversa provenienza a tecniche di frammentazione e composizione e frammentazione aleatorie producendo in tal modo una sorta di collage letterario. Una pratica imparentata strettamente all'*Object Trouvè*, l'oggetto surrealista, strettamente imparentato con il *cadavere eccellente* dadaista. Lo stesso Burroughs e successivamente un'infinità di musicisti, per lo più di derivazione elettronico sperimentale hanno esteso l'uso di tale procedimento a fonti sonore.

La musica elettronica inoltre è tipico esempio di realizzazione concreta del modello teorico della macchina desiderante di Gilles Deleuze e Felix Guattari.

La macchina desiderante dipende dai suoi comportamenti umani, dal corpo senza organi.

Al contrario dell'organismo, orientato alla sopravvivenza ed alla riproduzione, è composto dalle facoltà inesprese che nel sistema nervoso umano sono in grado di stimolare piacere e sensazioni senza uno scopo preciso. Il corpo senza organi in preda ai battiti dell'elettronica vibra, traboccante di energia che non può essere sfruttata. Il corpo senza organi, descritto da Deleuze e Guattari come "continua, autovibrante regione di intensità, il cui sviluppo può prescindere da qualsiasi orientamento verso un punto culminante o un fine esterno". Il pensiero rizomatico non è un calco, ma un ritmo, un funzionamento, uno stile. una mappa ritmica. Va affrontata in termini di accordi e dissonanze.

Nel linguaggio dell'anti-Edipo gli organismi sensibili possono essere considerati come macchine. Ma nel concetto non c'è alcuna pretesa di riduzione meccanica".

Con la parola macchina si intende ogni concatenazione capace di modellare la realtà' secondo la sua regola, un taglia e cuci singolare, che funziona secondo le sue proprie regole. La realtà è il cut e mix operato da agenti semiotici, ovvero desideranti. Macchina e desiderio sono il laboratorio nel quale il flusso di realtà

viene prodotto. I frammenti si montano secondo principi d'eterogeneità (Cfr. Deleuze e Guattari, 2007).

“una macchina si definisce come un sistema di tagli. non si tratta del taglio come separazione della realtà. ogni macchina, in primo luogo è un rapporto con il flusso materiale continuo nel quale taglia.” E ancora: “La teoria anti-edipica fotografa perfettamente uno dei passaggi cruciali della dimensione elettronica. Ovvero, da un punto di vista concettuale, il passaggio dall'interesse per l'originalità all'interesse per l'origine”. (J. Baudrillard, 2002, p.64)

In *Chaosmose*, la sua ultima opera, Guattari parla della relazione tra desiderio e ritmo il ritmo è la modalità di proiezione del mondo da parte di una singolarità, e solo il desiderio può concatenare un ritmo singolare a un altro ritmo singolare, il mondo appare così come la proiezione di un'attività creativa, che si interseca e concatena con altre attività creative.

Si evince una visione dell'arte, senza più nessuna aura. L'aura era definitivamente dimenticata nel modo di accostarsi all'azione degli artisti, quel che invece acquista valore è l'ambiente, la vita quotidiana, il *gesto artistico*, il modo in cui questo metteva in circolo nuove possibili concatenazioni esistenziali dentro quell'ambiente: il progetto. Non vi è alcuna nostalgia dell'aura.

2.6 – Tra la tela e lo schermo: che il tempo faccia spazio

Considerando le produzioni in *Motion Graphics* come espressioni di una forma estetica che comprende tra i suoi elementi principali il movimento e la simultaneità degli elementi all'interno della cornice/schermo, possiamo cercare nella recente storia delle arti visive riferimenti e origini di notevole interesse. Il pittore francese Fernand Leger identificò l'effetto del cinema e della tecnologia sulla sensibilità estetica degli artisti osservando che la vita era più frammentata e in movimento più rapido che nei periodi precedenti. E' evidente la tensione verso un'arte dinamica atta a rappresentare il movimento. Gli artisti rincorrevano una

rappresentazione del movimento ispirata certamente dal cinema, ma i risultati da loro ottenuti si distinguevano, incontrando nel corso di ricerche ed esperimenti altre forme e possibilità.

Marchel Duchamp riconobbe che il suo *nudo che scende le scale* era ispirato dalle cronofotografie e dalle pellicole cinematografiche. Nel 1912 Giacomo Balla in *Ritmi di un archetto* tentò di dilatare un istante sezionandolo sulla tela. Le mani del suonatore sono presentate in posizioni successive, le corde del violino dilatate dalle vibrazioni. In *Dinamismo di un cane al guinzaglio* la passeggiata del cane è espressa in stadi successivi. Il guinzaglio nel suo ondeggiare è suddiviso in quattro momenti, in un effetto che può ricordare il filtro *strobo* di After Effects, che presenta in posizioni fisse le immagini di un filmato. Apollinaire sosteneva che il pittore deve contemplare la sua personale divinità e abbracciare in uno sguardo il passato, il presente e il futuro. Sempre Giacomo Balla, nel suo *Mano del Violinista*, cercò di dipingere simultaneamente parecchi movimenti – le corde che vibrano, l'archetto che scorre, la mano che impugna il manico e le vibrazioni di suoni che pulsano nell'aria. In questo esempio assistiamo al desiderio di rendere visibile sulla tela non soltanto il movimento ma anche delle manifestazioni simboliche del suono (Kern, 1995, p.152). Forme d'onda che possano richiamare visivamente l'idea del suono. Le automobili dipinte dall'artista erano profili a malapena distinguibili, macchie di movimento, in cui le ruote, i finestrini e gli altri elementi si fondevano in un unico corpo. Come elementi geometrici di una animazione digitale in 2D, sfocate dall'algoritmo che gestisce il *blur*. Boccioni cercava di creare un tipo di movimento continuo che possiamo comparare ai risultati di un tipico *loop*. Nel suo *Forme uniche della continuità nello spazio* l'artista cercava di riprodurre qualcosa di più della semplice espressione di un determinato movimento, inseguiva la sensazione dinamica del movimento stesso. I risultati ottenuti dagli esperimenti pittorici non potevano incontrare lo stesso senso del movimento ottenuto dal mezzo cinematografico a causa delle caratteristiche e dei limiti espressivi specifici della pittura. Ma probabilmente proprio quei limiti hanno guidato la creatività degli artisti verso nuovi orizzonti e

nuove visioni del movimento e della composizione pittorica. In quel periodo si verificò una vera e propria investigazione delle possibilità del dinamismo e della simultaneità, in una versione diversa da tutte quelle esaminate in precedenza. Concezioni decisamente altre da quelle offerte dal cinema. Più complesse, e con conseguenze e possibilità estetiche molto differenti. La tela pittorica poteva avvicinarsi come forma allo spazio espressivo della cornice cinematografica, eppure proprio nel suo inseguire le possibilità dinamiche ispirate dall'affermazione della settima arte rivelava opportunità che erano sconosciute al cinema e non sarebbero state esplorate prima della computerizzazione di questo medium. L'impossibilità di una simulazione realistica del movimento portò ad una rappresentazione sempre più astratta della realtà dinamica del mondo. Il movimento reso dai pittori ovviamente non poteva protrarsi in una durata nel tempo, restava congelato in un istante presente in cui elementi indipendenti, diverse angolazioni, luci, forme e colori riempivano lo spazio della tela. Cézanne fu il primo a tentare di rompere l'idea dell'unico punto di vista dipingendo la sua *natura morta (1883-1887)* come due visioni di un solo oggetto presentate contemporaneamente nello stesso schermo. In questo dipinto un grande vaso è ricostruito da due punti di vista, forzando così le regole della prospettiva.

Anche nei suoi successivi lavori Cézanne cercò di combinare diverse vedute dello stesso soggetto per mostrare simultaneamente tutto ciò che desiderava, spingendo lo spazio della tela ad accogliere una nuova idea di composizione. Rinunciando alla consueta simulazione dello spazio tridimensionale della pittura, sfruttava al meglio la piattezza delle due dimensioni.

L'orizzonte svelato da Cézanne con le sue "infrazioni" fu di ispirazione per le esperienze dei cubisti. La decostruzione delle figure umane nei quadri di Picasso consentiva all'artista di trascendere le limitazioni temporali dell'arte tradizionale. Roger Allard (cfr. Allard, 1910), descrisse la pittura cubista come *elementi di una sintesi situata nel tempo*. Cézanne e i Cubisti non abbandonarono mai del tutto la profondità, creando una realtà in bilico tra le tre dimensioni del mondo e la bidimensionalità della pittura. Anche in questa condizione è possibile individuare

una relazione interessante con il mondo della Motion Graphics, in cui le composizioni sono costituite da animazioni di elementi bidimensionali le cui relazioni e interazioni simulando e rimandando ad una profondità in 3D. Queste caratteristiche evidenziate dalle esperienze della storia della pittura suggeriscono come la *Motion Graphics* possa essere più facilmente collegabile alla pittura e alla sua visione della composizione e dello spazio che all'arte del movimento per eccellenza, il cinema. In effetti una possibile definizione delle tecniche e delle specificità della *Motion Graphics* si ottiene proprio dalla combinazione delle due esperienze interpretative del movimento, quella rivelata dal montaggio temporale del cinema e quella espressa dal presente decostruito nella tela. Nel montaggio temporale del cinema, realtà separate danno origini a momenti consecutivi. La tela pittorica è invece un esempio di montaggio all'interno di un'unica inquadratura, in cui realtà separate formano le parti di una sola immagine accessibile in un unico sguardo. La composizione digitale tipica della *Motion Graphics* è una svolta nella storia della simulazione visiva, permette la creazione di immagini in movimento di mondi inesistenti che restituiscono possibili interpretazioni del mondo reale attraverso l'animazione all'interno della composizione. La tela/schermo composta in questo modo si può considerare come l'importazione dell'universo dinamico immaginato dai pittori all'interno di una linea che si sviluppa nel tempo, come nel cinema. Il montaggio all'interno di una stessa inquadratura è una tecnica propria della pittura, ma è uno standard anche per numerose altre forme espressive. I fotomontaggi, il collage, il design moderno e il graphic design ad esempio. È una regola fondamentale per le tecniche ottocentesche di creazione delle stampe combinate.

La scuola Bauhaus tentò di creare un punto di incontro tra arte e industria, infrangendo i confini imposti dai contenuti tradizionali. Il montaggio dell'immagine veniva dunque liberato dai limiti degli strumenti specifici di una singola forma espressiva e accoglieva più discipline e linguaggi in un'unica composizione. La mescolanza di supporti e materiali abbracciata dalla Bauhaus permetteva di avere simultaneamente nello spazio dell'opera elementi appartenenti a discipline

diverse. È sicuramente alla base del graphic design e dell'illustrazione, e infine della Motion Graphics. Dunque nella storia della rappresentazione abbiamo visto che da una parte c'erano artisti impegnati a creare un'illusione convincente all'interno di una singola immagine, nei confini di una cornice, e dall'altra l'affermazione del cinema che con il montaggio della pellicola definiva la realtà unendo immagini discrete in una sequenza temporale. Il computer instaura un nuovo modello che risolve l'incompatibilità tra la narrazione spaziale, che per secoli ha giocato un ruolo fondamentale nella cultura visiva, e quella temporale imposta dal cinema.

Col l'ausilio del meta-medium digitale queste due esperienze possono convergere in un'unica forma espressiva. Il linguaggio del cinema che si era affermato come forma dominante perde i suoi privilegi, il montaggio temporale deve fare spazio a quello interno alla singola inquadratura, perché i software instaurano un paradigma nuovo. La *composizione digitale* elimina la separazione tecnica tra montaggio temporale e spaziale, permette di ospitare entrambi i percorsi al suo interno. In un ambiente software come *After Effects*, gli elementi disposti orizzontalmente nell'area di lavoro rappresentano la dimensione temporale del prodotto, mentre verticalmente si può accedere ai singoli strati che formano l'immagine all'interno dello schermo. La logica della singola immagine che deve coincidere con lo schermo viene meno: milioni di entità singole adesso compongono lo schermo, sono i pixel, e possono suddividersi nello spazio a formare altrettanti schermi. Dunque la composizione digitale restituisce allo spazio della cornice la stessa importanza che è attribuita al *tempo* della pellicola. È un fatto che molte espressioni della cultura dei nuovi media hanno affermato la composizione degli schermi che caratterizzano la nostra quotidianità come possibilità di simultaneità degli eventi e delle esperienze. Dal *web* al *videogame*, passando per la *motion graphics*, la *logica della successione* tipica del cinema lascia posto a quella *dell'addizione e della coesistenza*. Il tempo diventa spazializzato e si distribuisce sulla superficie dello schermo. Il montaggio spaziale

presenta una varietà di visioni che non devono susseguirsi per assumere significato. Il montaggio spaziale accumula eventi ed immagini man mano che la narrazione procede nel tempo. Il ruolo prevalente dei ricordi accumulati nel passato non esiste più. Tutto può abitare nel presente. La memoria viene sostituita, accolta dallo schermo del computer. Si potrebbe azzardare che non soltanto il tempo non viene più privilegiato nei confronti dello spazio, ma che in alcune particolari forme espressive recenti sia lo spazio a dominare il tempo. La *Motion Graphics* ad esempio può presentarsi in una forma particolare in cui lo spazio muta vorticosamente entro i confini di un ipotetico presente dilatato.

All'inizio del 1880 Wilhelm Wundt svolse degli esperimenti per stabilire la durata del presente, definito (Kern, 1995, p.105) come quell'intervallo di tempo che può essere esperito come un tutto ininterrotto, concludendo che il suo limite massimo era di circa 5 secondi. Nel campo della Motion Graphics questa stessa durata è caratteristica di una particolare forma, molto frequente ed efficace, posizionandosi negli spazi più brevi tra un evento e l'altro: il bumper⁴². La *composizione digitale* indica il processo che rende possibile combinare un numero teoricamente infinito di sequenza di immagini in movimento.

In *After Effects* le immagini sono disposte su livelli indipendenti. Il centro dell'interfaccia è occupato dalla finestra di composizione, una *tela* che può ospitare elementi di qualunque origine e dimensione. La pellicola e il video, prima di *After Effects*, avevano come unità minima di senso il frame, ciò rende possibile intervenire sulla velocità della sequenza, sulla posizione degli elementi ma non modificare il contenuto del frame. Nel montaggio temporale, media diversi erano presentati sempre su supporti specifici e separati. *After Effects* stravolge questo

⁴² I bumpers sono particolari sequenze di motion graphics della durata di tre - cinque secondi che presentano il marchio della rete animato e inserito in vari contesti. Diversi dal monogramma in basso a destra dello schermo televisivo che è fisso, i bumpers sono mandati in onda in modo discontinuo durante gli stacchi pubblicitari e sono sempre diversi. Il primo (il monogramma) è un artefatto comunicativo che permette soltanto di identificare la rete, mentre i secondi (i bumper) comunicano un maggior numero di informazioni. Quello che è importante rilevare è che esiste un'interazione simbiotica fra bumpers e monogramma: il bumper denota e insieme connota il monogramma, e quest'ultimo attribuisce al testo visivo un significato diverso rispetto a quello originale. La nuova realtà che scaturisce dalla fusione di questi due elementi non può prescindere dai due, in questo senso si può dire che essi sono interdipendenti tra di loro e costituiscono insieme il vero marchio della rete.

assunto, inquantoto l'unità base non è il frame ma gli elementi posizionati all'interno dello spazio dello schermo. Ogni elemento può essere attivato individualmente, modificato e animato. La composizione è costituita da una serie di oggetti indipendenti che possono subire modifiche di ogni sorta nel tempo: rivedendo la relazione tra tempo e spazio, la composizione si riferisce a spazi lavorativi in 2D come nella pittura e nella fotografia. Ogni elemento della composizione ha una profondità virtuale che lo mette in relazione con tutti gli altri elementi⁴³. Il progetto è sempre aperto, è sempre possibile aggiungere nuovi oggetti o spostare quelli già disponibili. Il semplice fatto di non lavorare con unità temporali standard libera il processo creativo dall'obbligo di eseguire le operazioni seguendo una direzione prefissata, vale a dire dal principio alla fine. In questo senso si può dire che *After Effects* trasforma il cinema in un processo creativo più simile a quello del design.

Il cineasta tout-court può controllare il proprio lavoro solo attendendo i tempi di stampa della pellicola, o quantomeno riproducendo le riprese effettuate su uno schermo. Se decide di modificare qualcosa non può fare altro che ripetere da capo tutte le operazioni produttive. Il graphic designer invece agisce in tempo reale, in qualunque momento del processo produttivo può modificare il proprio lavoro.

In *After Effects* la possibilità del video-designer persiste nel tempo, conserva la libertà di modificare il lavoro in ogni momento. Questa eccezionale abilità di modifica è possibile perché in questo ambiente la progettazione mediale è organizzato in moduli. Per tutta la durata del processo di produzione i singoli elementi mantengono le loro identità separate. Anche se l'oggetto nella visione si configura come un flusso unico, in realtà i singoli elementi restano sempre accessibili. In alcuni casi, come nei videogame, la struttura modulare sopravvive anche quando il prodotto viene chiuso e distribuito. Gli utenti di un videogame ad esempio controllano alcuni elementi muovendoli nello spazio. In determinate

⁴³ Possiamo trovare una connessione tra l'interfaccia di *After Effects* e precedenti tipologie di animazione. Nel caso della stop motion ad esempio gli oggetti e i personaggi in 3d vengono animati manualmente davanti alla macchina da presa. Interrompendo la registrazione ogni volta che viene fatta una modifica sulla posizione e sulla forma degli oggetti l'autore avrà una particolare simulazione di movimento che avviene nel corso del tempo. La differenza è che in *After Effects* le modifiche su posizioni e forme degli oggetti possono essere applicate in qualunque momento.

circostanze anche un video o una grafica animata possono sussistere in una versione composta da livelli separati, ed essere poi inseriti in nuove composizioni: il video, l'audio, il testo e le grafiche continuano ad essere disponibili come singoli "strati". Così le logiche della composizione digitale sono incorporate nel sistema distributivo del prodotto.

Viene ampiamente sfumata l'idea del prodotto finale in senso stretto. Il paradigma della composizione come gruppo di elementi visuali indipendenti diventa il principale metodo di lavoro con le immagini nell'ambiente del software.

La composizione è l'antitesi del montaggio. Il montaggio mira a creare una dissonanza visiva, stilistica, semantica ed emotiva tra i diversi elementi, invece la composizione tende a miscelarli in un tutto integrato. Tutti i media, e così anche il cinema, sono ridotti allo status di oggetto di animazione. Sono livelli discreti in un ambiente 3D. In questa prospettiva il cinema non è più lo spazio in cui viene assemblato il film. È soltanto una fonte di registrazione di immagini. Fornirà oggetti mediali che saranno inseriti nella composizione, livelli separati che potranno essere utilizzati, ridimensionati, tagliati, trasformati e disposti sullo schermo insieme agli altri. Anche se il termine film può ancora essere usato per definire le caratteristiche narrative, le tipologie distributive e ancora l'aspetto estetico finale, non sarà più adeguato per descrivere il metodo produttivo utilizzato dai designer, e il modo in cui gli autori considerano il proprio lavoro. Siccome gli strumenti, gli ambienti e le interfacce di lavoro sono cambiate profondamente, anche il modo di pensare e di creare è totalmente diverso. Certamente la persona che dirige un film o un video basando il proprio lavoro su criteri tradizionali, affidandosi al montaggio temporale è a tutti gli effetti ancora definibile come filmmaker. Ma nei casi in cui la maggior parte del lavoro si svolge attraverso la progettazione dello spazio del fotogramma, possiamo ritrovare una specificità di ambito con il design.

Questo slittamento di ambito esprime un passaggio dovuto anche alle tecniche del *compositing digitale*: le immagini in movimento sempre più spesso non vengono registrate con la macchina da presa, dirette dal vivo o animate. Sono disegnate o

acquisite dai archivi digitali possibili. L'autore agisce in una nuova dimensione in cui può coreografare gli elementi nello spazio. Diventa un pittore che agisce dinamicamente nel tempo.

Questa serie di procedure legate alla creatività contemporanea avvengono sempre in un mondo circoscritto da una cornice.

La cornice è da sempre lo spazio delle nostre rappresentazioni. La tela, la superficie piatta rettangolare destinata alla visione frontale, è in questo modo il naturale predecessore dello schermo cinematografico. Così come lo spazio della tela, passando nelle mani di grandi artisti e innovatori, ha vissuto nel corso delle epoche ripensamenti, innovazioni e decostruzioni, oggi lo schermo pur essendo oggetto di una cultura ancora giovane è già territorio di trasformazioni significative.

In passato il cinema, che ha come output progettuale il film, è stato considerato quasi esclusivamente come un mezzo per raccontare storie simulando mimeticamente il mondo, registrazione fotografica di eventi reali verificatisi nel nostro spazio fisico. Nel corso della storia del cinema sono state sviluppate sempre nuove tecniche per intervenire sulla registrazione della realtà, per camuffare con stili ed espedienti di ogni genere l'effetto verità impresso chimicamente sulla pellicola e dissimulando la componente macchinica dell'apparato.

Diventa possibile trasformare le immagini digitalizzate intervenendo con elementi assolutamente credibili che però non sono mai stati filmati. O ancora si può riempire lo schermo con scene realistiche completamente generate da un sistema di animazione tridimensionale. La costruzione manuale delle immagini è tipica delle pratiche di animazione pre cinematografiche, in ambiente digitale questo approccio alla produzione diventa proprio anche del cinema. Così invece di limitarsi a definire solo una categoria di produzioni cinematografiche, la digitalizzazione modifica la logica stessa del processo filmico a livello universale. Interpretiamo il cinema digitale come un sottogenere della pittura. Quando si registra in formato digitale il filmato perde il suo legame indissolubile con la realtà

che ha registrato. Nel computer tutte le immagini sono costituite dallo stesso materiale. Che si tratti di un filmato dal vivo, di una sequenza di elementi grafici in movimento o di un oggetto in 3D, tutto quello che vediamo sul monitor è organizzato da pixel. Le immagini create manualmente e le sequenze video, nella loro costituzione, sono assolutamente identiche. Tutte le immagini, comprese quelle cinematografiche, sono ridotte a materia prima utile alle successive attività di composizione, animazione e morphing. Anche quando le caratteristiche fotografiche permettono una forte aderenza visiva con la realtà il film resta un oggetto malleabile. È connotato da una plasticità che prima era esclusiva della pittura. Nella produzione cinematografica tradizionale il montaggio e gli effetti speciali erano attività separate. Una fase di lavoro prevedeva l'organizzazione in una linea temporale delle sequenze filmate, e in un momento successivo si procedeva a ritoccare il contenuto dei fotogrammi. La manipolazione delle immagini digitali abbatte la distinzione tra spazio e tempo. Nella stessa fase di lavoro è possibile riordinare cronologicamente il materiale disponibile, ricomporlo in uno spazio, modificare i pixel ecc. Anche la forte distinzione tra creazione e modifica delle immagini perde consistenza. Tutti gli elementi utili alla costruzione del prodotto finale, indipendentemente dalla loro origine, nel software fanno parte dello stesso progetto e passano attraverso gli stessi processi. Quindi il cinema digitale è un caso particolare di animazione che utilizza un filmato live come uno dei tanti elementi. Nella sua digitalizzazione il cinema mostra improvvisamente quanto rassomigli ai suoi antenati, svela i lineamenti ereditati che lo trasformano a sua volta in una particolare forma di animazione. Lo stesso percorso lo troviamo negli effetti speciali, che prima richiedevano l'intervento umano sul filmato registrato mentre ora diventano la norma della regia digitale.

Anche la relazione tra produzione e post-produzione si presenta in modo analogo. Prima il cinema si basava sulla strutturazione della realtà fisica nella sua organizzazione sul set. Nella regia digitale la fase decisiva è quella della post-produzione. La scena filmata ha peso relativamente minore, materia prima per le manipolazioni digitali. William J. Mitchel propone un ottimo esempio che sottolinea

l'idea di cinema digitale come espressione più vicina all'arte pittorica. Parlando della mutabilità intrinseca dell'immagine digitale Mitchell dice:

“La caratteristica essenziale delle informazioni digitali è la manipolazione, facile e rapida. [...] Gli strumenti di calcolo automatico che permettono di trasformare, combinare, modificare e analizzare le immagini sono essenziali per l'artista digitale come i pennelli e i pigmenti per il pittore.”
(Mitchell, 1992, p. 7)

La disponibilità totale alla modifica cancella le differenze tra fotografia e pittura. Lo stesso principio è applicabile al cinema digitale. L'artista non ha problemi a manipolare il filmato digitale, composto da singole fotografie, e in questo senso il film si presenta come una serie di dipinti. Ripensando alle immagini dipinte a mano della lanterna magica, come sul Phenakistiscope, la possibilità di intervenire sulle scene digitalizzate in After Effects ci offre un esempio evidente del ritorno del cinema alle sue origini ottocentesche. La computerizzazione viene associata normalmente all'automazione, ma in questo caso descriviamo il processo esattamente opposto. In passato la cinepresa registrava automaticamente le immagini, oggi, ogni *frame* deve essere *dipinto* a mano.

2.7 – Il videogame: progettazione e animazione

Attraverso la computerizzazione dei media e le innovazioni dell'interfaccia dei software, il concetto stesso di creatività subisce uno sconvolgimento ed una rielaborazione sostanziale. Il processo di creazione artistica sostenuto dall'ideale romantico che vede l'artista come figura peculiare in grado di generare dal nulla un universo di senso è inequivocabilmente superato. Tra gli interventi in questo ambito tematico risalta quello di Roland Barthes (*The death of the artist*) che critica radicalmente l'idea dell'autore come inventore solitario e unico responsabile del contenuto dell'opera: “*Il testo è un insieme di citazioni tratte da innumerevoli centri di cultura*”. L'artista può e deve affidarsi necessariamente a modelli di

rappresentazione prestabiliti. Quando questo modo di pensare incontra il computer, i software e l'arte digitalizzata, raggiunge nuovi livelli di senso e contesti imprevedibili. Diventa evidente che i modelli di rappresentazione non si limitano ad essere semplicemente quelli disponibili negli archivi. Il computer diventa interlocutore costante dell'artista. L'idea di creazione *ex novo* simboleggiata idealmente dal dipinto che si forma dal bianco della tela, nell'arte elettronica non trova più possibilità, in quanto in quest'ambito di rappresentazione vige il principio secondo il quale tutte le creazioni sono modifiche di un segnale pre-esistente. Questa nuova condizione del lavoro creativo è dovuta ad una caratteristica fondante comune a tutti i nuovi media che Lev Manovich definisce *automazione*. La codifica numerica dei media e la loro struttura modulare consentono l'automazione di molte operazioni necessarie per la creazione, la manipolazione e l'accesso ai media.

Quindi l'intenzionalità può essere rimossa, almeno in parte, dal processo. In un lavoro di produzione artistica con programmi come *Adobe Photoshop* o *Adobe After Effects* l'utente ha la possibilità di creare e modificare elementi visivi utilizzando modelli preesistenti o semplici algoritmi, tutti gestiti e semplificati in poche intuitive operazioni eseguite tramite l'interfaccia del software. Il creativo si trova nella condizione di visualizzare in tempo reale il proprio lavoro e ha la possibilità di prevedere ogni potenziale passo successivo nella costruzione della sua opera.

Con questa formula si indicherà allora una disposizione alla progettazione visiva che, facendo leva sulla peculiare conformazione tecnica delle immagini digitali e sulle potenzialità attivate dal *design del codice*, assume come strategia estetica specifica quella che si potrebbe sintetizzare - prendendo in prestito il celebre detto di Paul Klee (Klee 2004, p. 13) - con l'espressione "rendere visibile", nel senso cioè non di un "rendere *il* visibile", né di un "rendere *meglio* visibile", ma di un esporre, dare consistenza percettiva, estetica, sensibile, a forze, flussi, vibrazioni che si situano radicalmente al di là del percettibile (Cfr. Perna 2009).

Ma come effettivamente viene resa operativa una simile disposizione? In che maniera diviene possibile "rendere visibile" un flusso tecnologico? Si può qui richiamare un altro significativo passaggio delle analisi di Edmond Couchot, dove si può leggere che "non si tratta più per l'immagine numerica di raffigurare quello che è visibile, ciò che può essere riflesso dallo specchio o ripreso dagli obiettivi dei dispositivi ottici, ma di *raffigurare quello che è modellizzabile*, quello che è traducibile in linguaggio e calcolo" (Couchot, 1988, p. 230).

E' il patrimonio epistemico di quelle forme di design visivo digitale che, manipolando linee di codice e implementando modelli di calcolo, adibiscono delle "macchine grafiche" (Baule, 2007, p.14) con l'obiettivo di "rendere visibile" o di "estetizzare" un flusso tecnologico.

E' parso possibile individuare almeno tre aree in cui andare ad osservare il funzionamento concreto, il particolare intreccio di principi progettuali e strategie estetiche cui da luogo. Si tratta del *visual design generativo*, del *data mapping*, e di quello che verrà chiamato *design della transcodifica*. Ognuna di queste aree, pur condividendo la disposizione generale, lavora su differenti flussi, costruisce macchine diverse, estetizza in modi singolari⁴⁴.

In particolare, il *design generativo* adotta come principio progettuale la creazione di algoritmi, di processi e di sistemi, e come strategia estetica la visualizzazione del "processo stesso"; il design generativo "inventa" i propri flussi per poi estetizzarli di volta in volta in forme diverse.

Il *data mapping* si basa sul principio progettuale della "mappatura" - ossia su di un complesso di operazioni che consentono di "filtrare" un certo flusso di dati e di estrarne ricorrenze, frequenze, distribuzioni - e su di una strategia estetica "diagrammatica" o "cartografica" che espone su di un piano aspetti e comportamenti di quel flusso.

Il *design della transcodifica*, che deriva il suo nome da quel principio "fondamentale" dei media digitali enunciato da Manovich, consiste nello

⁴⁴ Per una disamina di queste categorie rimando all'importante testo di Stefano Perna, *Form Flows Data*, del 2009

sfruttamento progettuale della possibilità tecnica di stabilire delle connessioni matematiche tra registri mediali differenti e quindi operare delle "traduzioni algoritmiche" tra di essi. La strategia estetica è quella di produrre e rendere visibili ibridazioni e traduzioni tra flussi, dando vita, ad esempio, ad immaginisuono o suoni-immagine.

Si tratta di forme di elaborazione estetica e culturale, applicate in maniera estremamente diversa in ognuno dei progetti che verranno presi in considerazione, di un medesimo nucleo problematico.

Si tratta di mappare un campo di elaborazione nel pieno della sua fase "sperimentale", fase in cui si succedono a grande velocità e in gran numero soluzioni, invenzioni, tecniche, autori e progetti. Inoltre si tratta di un universo di produzione estremamente molecolare, diffuso, collettivo e spesso anonimo (come del resto gran parte del design e della grafica).

L'immagine dialoga con le altre espressioni dei media visivi e richiama immediatamente un preciso ambito semiologico. Ma una'interpretazione di quella stessa immagine dal punto di vista della sua configurazione nella macchina, e nel software, la rivela come null'altro che un file. Un elemento virtuale costituito da codici e sequenze numeriche che attribuiscono valore cromatico ai pixel⁴⁵.

Già negli anni settanta si sperimentavano automazioni di "alto livello" che escludevano del tutto l'utente dal lavoro creativo, utilizzando i computer per comporre poesie o scrivere racconti⁴⁶. L'artista dei nuovi media si può dunque percepire come membro di un team di cui fanno parte l'interfaccia del software, le automazioni degli algoritmi e gli stessi programmatori che hanno creato il software

⁴⁵ Le informazioni contenute nel file dialogano ininterrottamente con altri file nel computer fabbricando una struttura e dei valori che non hanno più nulla a che fare con la cultura umana o con l'ambito creativo. Eppure questa sequenza di operazioni che si sviluppano nella memoria della macchina tramite un linguaggio altro da quello umano, risponde e genera risultati determinanti sull'opera dell'artista.

⁴⁶ Ancora un esempio adatto al caso, e più inerente al discorso sulla motiongraphics, è fornito dallo strumento *wiggle*. Si tratta di una funzione specifica di *Adobe After Effects* che applica ad un qualunque elemento della composizione una vibrazione che viene ripetuta automaticamente ad intervalli regolari. In questo caso l'intervento creativo dell'utente sussiste nell'introdurre una vibrazione nell'animazione tramite uno script. Ma la gestione e l'esatta cadenza delle vibrazioni prescindono dalla volontà dell'utente e sono completamente governati da un algoritmo, dunque dal codice che il software utilizza per "dialogare" con il computer.

fornendolo di determinati strumenti. La disponibilità degli strumenti e la forma in cui vengono offerti influisce in modo determinante sulle possibilità creative che saranno individuate dall'artista, dunque ha un valore decisivo sull'opera d'arte stessa. L'autore attribuisce determinate caratteristiche al proprio lavoro utilizzando gli strumenti messi a disposizione dal software, ma non controlla direttamente il sistema di regole utilizzato dal software nell'elaborazione dati che fornirà il risultato finale. Si può affermare che tutte le produzioni artistiche che utilizzano gli strumenti di un determinato software sono il frutto della collaborazione fra l'autore e quegli strumenti. In questa interazione l'influenza degli strumenti che rendono possibili determinate operazioni creative è determinante. Infatti sono proprio le caratteristiche degli strumenti in questione a guidare le scelte eseguite dall'artista, suggerendo determinati percorsi di pensiero. In questo modo, e con risultati diversi, anche i programmatori rientrano nel team creativo. In una produzione di *Adobe After Effects* si sviluppano contemporaneamente operazioni che appartengono a due piani separati, quello culturale-creativo e quello informatico. L'utente opera scelte estetiche, sperimenta possibilità narrative o visive, sceglie colori e forme della composizione, traccia i movimenti segnalando keyframe di riferimento, e visualizza sullo schermo l'opera che prende forma in tempo reale. Mentre l'utente svolge tutte queste attività, il computer sta elaborando dati numerici, avviando processi, creando connessioni tra i codici che compongono gli elementi, elaborando variabili per strutturare nuovi dati⁴⁷.

Un'area che presenta costantemente nuove possibilità espressive, nuovi linguaggi. La possibile non narratività dei *linguaggi ibridi*, come nel caso della *motion graphics*, aumenta il potenziale ludico perché libera l'artista dal dovere della coerenza. Tra i prodotti dei nuovi media il videogame si può annoverare tra le forme estetiche prive di precedenti storici, quelle assolutamente originali. Negli anni 90 le innovazioni del settore informatico hanno permesso la realizzazione di

⁴⁷ Mentre l'utente esegue le sue operazioni modificando o spostando elementi sullo schermo, il computer guida la telecamera virtuale, anima e scandisce il ritmo delle vibrazioni di un determinato oggetto, e continua a svolgere il suo visibile lavoro simultaneamente a quello dell'uomo. In alcuni casi propone possibilità non richieste dall'utente.

due prodotti che hanno cambiato completamente il mondo del videogioco: *Doom* e *Myst*. Da molti punti di vista questi due prodotti sono diversi. *Doom* ha un ritmo mozzafiato, *Myst* è lento. Il mondo di *Doom* è costituito dai tipici livelli dei videogame. In *Myst* il giocatore si muove molto lentamente nello spazio e l'esperienza di gioco è più libera. Il giocatore di *Myst* esplora lentamente l'ambiente, si guarda intorno. L'ambiente di *Myst* è suddiviso in quattro mondi e nel suo girovagare il giocatore torna continuamente nello stesso posto. *Myst* assomiglia più ad un'opera d'arte che a un videogame, è qualcosa da osservare e ammirare. La caratteristica innovativa di *Doom* invece sta nel fatto che insieme al gioco gli utenti hanno accesso anche ad un editor. Possono costruire nuovi livelli, espandere i confini del mondo. All'utente viene proposto di immaginare nuovi ambienti. Questa possibilità data al giocatore di diventare autore del proprio gioco, inaugurata da *Doom*, si è affermata ed è diventata una connotazione caratteristica di molti altri prodotti successivi.

*Little Big Planet*⁴⁸ esalta ai massimi livelli questo modello interpretativo dell'esperienza di gioco. La parte più divertente in questo caso è proprio nella possibilità di usare l'editor degli oggetti e delle mappe. Il giocatore/autore utilizza figure geometriche elementari per dar vita al mondo. Partendo da un triangolo, da un quadrato o da un cerchio può costruire letteralmente qualunque cosa. Che si tratti di un'automobile, un palazzo, una montagna, una cravatta, un personaggio, tutto può essere generato e reso in dettaglio. La richiesta fondamentale di questo gioco è quella di essere creativi. Nel mondo di gioco l'utente può inserire elementi dinamici, è possibile animare gli oggetti applicando movimenti e loop, proprio come quelli che governano determinate automazioni di *After Effects*. I mondi creati possono poi essere pubblicati online e resi disponibili al popolo dei giocatori. Ogni utente è allo stesso tempo un giocatore, un creativo e un produttore. In *Little Big Planet* si fa tutto il necessario per esplorare i quadri di gioco, perché solo giocando si possono ottenere gli strumenti per creare il mondo nell'editor. Si gioca per il piacere di giocare ma anche, e soprattutto, per avere accesso agli oggetti

⁴⁸ Il gioco di punta scelto dalla *Sony* per la console *Playstation3*

fondamentali che permettono di reinventare l'esperienza stessa del gioco. Tornando al discorso precedente, *Doom* e *Myst* prevedevano una caratteristica fondamentale: la navigazione dello spazio come componente essenziale del gioco. L'utente aveva uno spazio da attraversare, da svelare mediante gli spostamenti al suo interno. Il giocatore all'inizio è collocato all'interno di questo spazio, deve visitarlo, scoprirne la geometria, comprenderne la logica. La narrazione e il tempo coincidono con il movimento attraverso lo spazio in 3D. Il gioco, e questo vale anche per tutti i casi precedenti e successivi a *Doom* e *Myst*, consiste nell'esplorazione, nella scoperta delle possibilità. Attraverso la stessa azione di esplorazione del software che ha svelato ai designer nuove forme espressive, cioè i linguaggi ibridi delle immagini in movimento, l'utente del videogame scopre l'esperienza ludica e impara ad interagire con gli elementi del gioco. Nel videogame il movimento sostituisce la narrazione, come nella *motion graphics* le evoluzioni e le animazioni all'interno dello schermo sostituiscono la narrazione del montaggio temporale.

Uscendo dalla dicotomia narrazione-descrizione, appare più utile considerare i videogame in termini di azioni narrative e di esplorazioni. Invece di assistere ad una narrazione il giocatore deve compiere delle azioni per procedere nella storia, deve interagire con gli altri personaggi, raccogliere oggetti. Allo stesso modo nella *motion graphics* l'autore non compone i singoli frame per montarli in una successione narrativa, ma agisce all'interno dello spazio, si muove nella composizione, interagisce con gli elementi che ha posizionato nello spazio/schermo. Esplorare l'universo del gioco, esaminare i dettagli e gustarsi le immagini è più importante del procedere nella narrazione. Il *motion grapher* nelle sue operazioni creative insegue la necessità di una narrazione. Nel suo caso la "storia" da raccontare non si sviluppa nel tempo e non dispone di attori o personaggi convenzionali, tutto ha luogo nella movimentazione dello spazio.

Una richiesta di costruzione attiva della realtà a dispetto della narrazione caratterizza un altro videogioco molto famoso, *Super Mario Bros*. La geografia del mondo di *Super Mario* domina sulla narrazione del mondo. Nel gioco non è

importante se si sta salvando o meno la solita principessa, quello che conta è assistere allo spettacolo della schermata successiva. Mario, il personaggio, è poco più di un cursore. È paragonabile proprio al cursore mosso dal mouse dell'utente che si sposta nello spazio, muove gli oggetti con il solo scopo di procedere nella creazione della propria opera. Il lavoro di *Mario* è quello di mediatore tra giocatore e schermo. È l'oggetto che permette al giocatore di proseguire il proprio lavoro, di comporre e contemporaneamente assistere allo spettacolo. L'artista al computer sorvola lo spazio di lavoro che accoglie la propria opera come il giocatore osserva il quadro di gioco appena superato.

Il fatto che tutti i giochi condividano questo stesso modello rende evidente che lo spazio navigabile rappresenta una forma culturale più vasta. Lo spazio navigabile è una fondamentale chiave di lettura dei nuovi media. Rappresenta un modo di interagire con tutti i tipi di dati. Dai videogiochi ai simulatori di movimento, dagli ambienti della realtà virtuale ai programmi di produzione mediale. In molti casi, come abbiamo visto, è un determinante strumento di lavoro. Lo spazio diventa un medium.

L'interfaccia di molti videogame presenta strumenti simili e in alcuni casi identici a quelli di software professionali per le produzioni videografiche. Gli utenti di un gioco come il popolare *The Sims* possono costruire il proprio personaggio scegliendo da un menu di elementi pre-configurati. L'autorappresentazione nel gioco avviene attraverso la creazione dell'avatar.

Utilizzando un'interfaccia e strumenti analoghi, l'artista visuale dispone sullo schermo gli elementi grafici e compone il lavoro. Rappresenta se stesso e la propria personalità attraverso la realizzazione dell'opera. I giochi che simulano la creazione sono molto diffusi. *Sim City* ad esempio permette al giocatore di costruire e amministrare una città. Gli elementi costruiti dall'utente sono affidati agli automatismi del software. L'utente deve interagire con ciò che ha creato, riorganizzare senza sosta il proprio lavoro che viene modificato continuamente dal software. Allo stesso modo gli automatismi di un software come *After Effects* mettono l'artista nella condizione di giocare con il proprio lavoro. Come nel caso

del videogiocatore di *Sim City*, gli strumenti presenti nell'interfaccia vengono utilizzati per creare oggetti sullo schermo, o per importare immagini, che poi vengono animate dall'utente. Le animazioni anche in questo caso possono essere affidate al software e il creativo può osservare il proprio lavoro che a questo punto ha vita autonoma. Con l'inserimento di specifici algoritmi è possibile andare oltre, richiedendo all'intelligenza artificiale di realizzare animazioni non previste.

L'artista osserva lo schermo e si sorprende, proprio come il videogiocatore, di fronte al nuovo quadro che è più complesso di quelli precedenti. L'artista può interagire con quello che vede sullo schermo e giocare con la continuazione dell'opera. Il dialogo con la macchina si evolve in interazioni sempre più articolate. Il videogioco da questo punto di vista è l'immagine speculare dell'informatica da un lato e la sua sublimazione dall'altro. Se le applicazioni non ludiche dell'informatica hanno sfruttato gli sviluppi tecnici e il progressivo aumento della potenza degli apparati per renderli più facilmente usabili, è evidente che i giochi elettronici abbiano utilizzato la potenza di calcolo per tendere a un realismo sempre più spinto.

Il videogame e i software per la produzione di media visuali si scambiano regole ed interfacce. Artisti e giocatori si scambiano i ruoli.

2.8 Design the code

Le caratteristiche del software costituiscono il complesso di cambiamenti e trasformazioni che convergono nella definizione di una nuova serie di forme espressive della contemporaneità.

Gli artisti possono sviluppare percorsi in un numero eccezionale di nuove direzioni. Il software è lo strumento con cui il new media artist lavora per realizzare le sue opere, ma il software è anche e sempre più spesso l'oggetto che diventa opera. Modificare il software e presentarlo in una veste nuova, assolutamente differente nelle funzioni e nella grafica, è diventato uno dei più interessanti procedimenti dell'espressione creativa contemporanea.

In altri termini, dopo una lunga fase di utilizzo del medium digitale come strumento di riformulazione e di ibridazione di forme progettuali precedenti, si è assistito, da un certo momento in poi e ad opera di determinati designer, ad una profonda riconfigurazione delle strategie di azione sulla materia grafica, riconducibile a ciò che potrebbe essere descritto come lo spostamento del piano della progettazione visiva dall' "organizzazione delle forme su di una superficie" al "controllo dei processi sottostanti" la manifestazione delle forme.

Due riferimenti permettono di chiarire i termini della questione, mettendo in luce anche il tono fortemente polemico che aveva accompagnato le fasi iniziali di questa ondata di sperimentazioni.

Il primo è un libro pubblicato nel 2001 da uno dei protagonisti della prima ora della nuova "scena" del design digitale, Golan Levin. Già il titolo scelto per il volume - *Beyond Photoshop with Code* - al di là della connotazione tecnica, contiene una precisa indicazione d'intenti, e cioè la dichiarazione progettuale di voler spingere l'azione creativa "al di là" del range predeterminato di operazioni che i software commerciali (tra i quali Photoshop occupa una posizione paradigmatica) avevano progressivamente imposto.

Il testo si apre con una affermazione precisa:

Most art schools today teach classes in "digital art," which to them means "how to use Adobe Photoshop." Although such courses often claim to explore the possibilities of a new medium, they generally explore little more than the possibilities that somebody else (namely, Adobe) has found convenient to package in a piece of commercial software. The fact is that *computers* are capable of an unimaginably greater number of things than any specific piece of software might lead one to believe. (Levin 2001, p. 4)

Per Levin l'indagine sulle potenzialità del medium digitale difficilmente si era spinta più in là di una superficiale esplorazione delle logiche progettuali implementate nei principali programmi di grafica e di fotocomposizione dalle squadre di ingegneri delle software house. Era come se chiunque si fosse approcciato alla progettazione di una forma visiva fosse stato implicitamente obbligato, pur

nell'infinità delle possibilità combinatorie offerte dai programmi, a ripercorre gli schemi di utilizzo imposti dalla struttura stessa delle interfacce⁴⁹. Non che questo costituisse un fattore negativo in sé. Del resto, le possibilità espressive garantite da questi strumenti erano in ogni caso amplissime, come del resto lo erano, e lo rimanevano, quelle delle tradizionali modalità progettuali "tipografiche" dalle quali tali software avevano prelevato gli schemi operativi. Inoltre, tools progettuali come Photoshop, Illustrator, Director, come ammette lo stesso Levin, erano stati i primi vettori della grande diffusione dell'utilizzo dei computer nel campo del design grafico e delle arti visive. La questione era piuttosto un'altra. Fino a che il campo d'azione del designer digitale fosse rimasto imbrigliato nei tracciati predeterminati dalle interfacce-software, non si sarebbe mai saputo, parafrasando Spinoza, "cosa un computer può", e cioè dove le sue "potenze materiali", legate al nuovo modo di processare le informazioni e di costituire le immagini, avrebbero potuto condurre. Non si poteva più continuare quindi, in termini McLuhaniani, a limitarsi a "far fare al nuovo medium il lavoro di quelli vecchi". Per il designer americano la "via maestra" alla liberazione della materia grafica digitale sarebbe dovuta necessariamente passare per quella che potremmo chiamare la "presa del codice". Solo agendo ad un livello "inferiore", lo stesso sul quale agiscono le interfacce dei software commerciali, e cioè quello degli algoritmi, dei dati e dei processi di computazione - il "codice" appunto - si sarebbe potuto iniziare a comprendere e a sfruttare in maniera più ampia e articolata il medium digitale.

Il secondo riferimento è a un noto progetto del designer e artista visivo Adrian Ward, *Auto-Illustrator* - realizzato nel 2000 e insignito nel 2001 del primo premio del festival delle arti elettroniche Transmediale di Berlino - che ha ampiamente contribuito a plasmare le prospettive teoriche e pratiche di quell'area di produzioni

⁴⁹ Un'altra citazione da Levin che si muove nella stessa direzione: "In one dystopia, we project ourselves into the art supply store of the near future. The wind howls through the room, whose shelves are empty but for three small cartons: Flash, Photoshop, Illustrator. For today's digital designers — many of whom have eagerly adopted the narrow horizons dictated by this small handful of commercial products — this vision is, I claim, already a reality. And the unquestioned hegemony of these tools has launched an unprecedented proliferation of homogenous and disposable electronic designs. To state that computers can offer an unimaginably greater world of possible forms than these products is not techno-optimism; as computers are provably capable of simulating any other machine, it is mathematical fact. My own work is simply one person's attempt to reclaim computation as a personal medium of expression. In my practice, I focus the radical plasticity of the computational medium on an examination of non-verbal communications protocols (Levin 2001)

digitali denominata "software art"⁵⁰. Ward descrive il suo lavoro come una "parodia" dei pacchetti software commerciali dedicati al design visivo che attacca in particolar modo la loro pretesa di fornire all'utente "funzionalità" e "controllo". Si tratta sostanzialmente di un software perfettamente funzionante che, almeno in superficie, si presenta esattamente come un tipico programma di grafica vettoriale (leggi "Adobe Illustrator"). L'unica differenza è che *Auto-Illustrator* è letteralmente disseminato di misteriosi automatismi che contestano a ogni passo la possibilità da parte dell'utente di "controllare" l'esito delle proprie azioni⁵¹. Continuando a esplorare l'interfaccia del programma ci si imbatte in delle funzioni dal significato poco chiaro, come l'operazione "Instant Mute Design" che attiva la produzione incontrollata di figure geometriche irregolari, oppure l'effetto "Suck My Pixel" che manipola tutte le forme presenti sullo schermo secondo logiche incomprensibili. Attraverso una sorta di sabotaggio dell'interfaccia, che in superficie mantiene un look "serio" e "user friendly" mentre viene trasformata in un generatore randomizzato di forme, Ward si fa burla dell'utente mettendolo di fronte al fatto che dietro la piana apparenza di funzioni quali "tracciare una linea", "riempire" e "sfumare" esiste un universo sommerso di procedure computazionali - dalle quali è sistematicamente escluso - che trasformano il suo gesto "manuale" in punti, linee e colori.

L'azione di Ward suggerisce che è solo per "convenzione tecnologica" che il trascinare una "matita" da un punto all'altro dello schermo tratterà una linea, e che l'imposizione di queste convenzioni da parte degli sviluppatori dei software se da un lato chiaramente facilita la vita all'utente, consentendogli di utilizzare il computer senza doversi dotare delle competenze necessarie per creare e gestire algoritmi e linguaggi di programmazione, dall'altro preclude, o quantomeno limita fortemente, l'accesso a tutto un universo alternativo di modi di formare le immagini. Ciò non significa ovviamente che questi ipotetici modi "altri" siano meno convenzionali o più "autentici", ma che potrebbero tracciare delle convenzioni

⁵⁰ Per un quadro generale cfr. Fishwick (2002)

⁵¹ Ad esempio, la classica funzione "matita", ossia quella che dovrebbe permettere di disegnare una semplice linea sullo schermo, non appena attivata inizia a produrre automaticamente dei ghirigori casuali, così come la funzione "cerchio" si risolve nella creazione di sghembi ellissoidi sparpagliati qua e là.

d'uso diverse da quelle estratte dai linguaggi mediali precedenti e maggiormente in accordo con le virtualità contenute nella materia digitale. Quasi a voler rafforzare ulteriormente la critica al modello d'utilizzo del computer implicitamente proposto dai software commerciali, *Auto-illustrator* è una sorta di paradossale tributo ai primi grandi pionieri della computer art, e cioè a coloro che, prima ancora dell'invenzione delle GUI si erano cimentati nel tentativo di piegare gli allora poco accessibili computer e i complicatissimi linguaggi di programmazione a fini espressivi. Come nota Richard Wright, molti degli algoritmi implementati in *Auto-Illustrator* riprendono quasi letteralmente molti dei più famosi esperimenti del tempo: la generazione di ghirigori dello strumento matita rielabora le "perturbazioni stocastiche" di Frieder Nake, lo strumento Bug richiama gli stessi principi del "turtle graphic engine" di Harold Cohen, mentre l'effetto Istant Mute Design ricalca le permutazioni di moduli cubici di Edward Zajec (Wright, 2004, p.4). Questo richiamo alla storia può essere interpretato come un invito a riaprire i giochi: proprio per tracciare una nuova linea di sviluppo nelle arti e nel design digitale, e quindi "reinventare il medium" (cfr. Krauss 2005), è necessario riprendere alcune strade interrotte, ritornare a quella fase della sperimentazione in cui il lavoro degli artisti, all'epoca per pure ragioni tecniche, era in qualche modo più "vicino" alle logiche di funzionamento del computer, e quindi alla sua natura processuale e computazionale.

Sepolto sotto strati di interfacce c'è infatti sempre all'opera un sistema di algoritmi compilati in un linguaggio formalizzato che media tra i comandi dell'utente e i flussi elettromagnetici che scorrono nei circuiti integrati che costituiscono il substrato materiale del computer. Agire su quel linguaggio, così come facevano Nake e gli altri, significa poter tornare a esercitare un controllo espressivo del medium infinitamente superiore a quello consentito dai software commerciali⁵².

⁵² Parallelamente a questa crescita di interesse da parte di artisti e designer per il codice come materia creativa, negli ultimi anni si è potuto assistere ad una graduale spostamento dell'attenzione, da parte di una schiera crescente di teorici e studiosi dei media, verso un'analisi "culturale" dei software e delle loro logiche sottostanti. Un'intera costellazione di ricerche, riunita dall'etichetta *software studies*, ha così preso forma all'interno degli studi sui media. Oltre al seminale studio di Friedrich Kittler (1995), per una panoramica si vedano Fuller (2003 e 2008) e Manovich (2008).

Ricapitolando, se dunque l'introduzione e la diffusione dei principali software di progettazione visiva a partire dalla fine degli anni ottanta (Illustrator e Photoshop prima di tutti) aveva, da un lato, sensibilmente facilitato l'utilizzo del medium dotandolo di interfacce utente che ricalcavano sostanzialmente i principali "gesti progettuali" tipici dello studio grafico, sottraendo in questo modo la prerogativa dell'utilizzo del computer a fini grafici alla ristretta cerchia di coloro che possedevano le necessarie competenze tecniche per gestire i linguaggi di programmazione, dall'altro aveva contribuito a una sempre maggiore "esclusione" del designer visivo dal controllo dei complessi processi di computazione necessari per la creazione e la manipolazione delle forme sullo schermo.

Dopo circa un decennio di predominio assoluto di questa forma "schermata" della manipolazione della materia visiva digitale, una crescente schiera di progettisti ha iniziato a cercare delle modalità di accesso "diretto" al controllo dei processi di computazione che le interfacce grafiche "user friendly" in qualche modo oscuravano⁵³. La cosa era stata ostacolata per lo più dalla grande difficoltà da parte dei "non programmatori" a ragionare in termini di algoritmi e righe di codice e di pensare le immagini, riprendendo i termini di Couchot, come "traduzione ed esecuzione di ordini espressi in un linguaggio". Eppure appariva in maniera sempre più chiara che per poter mettere le mani sull'effettivo potenziale espressivo del nuovo medium e per sondare operativamente la "nuova" costituzione, meta-stabile e processuale, delle immagini digitali era ormai

⁵³ Questa disposizione appare chiaramente nelle parole del famoso net.artist Jodi: "Quello che non abbiamo fatto sin dall'inizio è basare il nostro lavoro sul lay out. La pagina. Abbiamo a che fare con degli schermi. Ciò da cui possiamo imparare per capire come possiamo organizzare uno schermo è la tv, i giochi di computer, altri software. Non dall'impaginazione, non da un modo di creare un ordine che prevede un titolo in grassetto e quindi un paragrafo, una Gif e altre due Gif vicino ad esso ecc. Non sappiamo che farcene. Ci sono delle scelte obbligate nel software, che vengono stabilite sulle liste dei designer in California, del tipo che caratteristiche bisognerebbe aggiungere a Netscape, come puoi fare le tabelle. Credono sia importante mettere due colonne di testo l'una vicino all'altra e cose come questa. A volte delle cose ci scivolano dentro, quasi per sbaglio, come in Netscape 2.0. Lì potevi avere un background che poteva cambiare ogni volta, background 1,2,3 ecc. Potresti farci dei grandi film. Lo potresti lasciar ruotare 10 volte in una stessa sequenza. Con Netscape 3.0 hanno deciso di eliminare questa funzione. veniva molto usata in rete. Hanno pensato si trattasse di un bug. Io non ci vedo alcun bug. Era solo un effetto di libera animazione, che era lì. Minacciava la stabilità del lay out troppo facilmente. Così lo hanno eliminato. Troviamo altre cose per giocare allora. Ci sono alcuni fondamenti dell'Html che non cambieranno mai, con cui puoi ancora evitare questo approccio classico" (Jodi in Deseriis e Marano 2008, p. 55).

necessario operare il salto⁵⁴. Era come se l'intero potenziale tecnologico dell'immagine digitale, così come è stato descritto nei paragrafi precedenti del presente capitolo, fosse stato "imbrigliato" dalle logiche operative che gli sviluppatori dei software avevano rigidamente prelevato da linguaggi mediali precedenti (tipografia, disegno, fotografia), formalizzato, automatizzato e implementato nelle interfacce dei programmi (Maeda 2004; Manovich 2004, pp. 97-121).

L'accesso alla gestione di questo livello sottostante avrebbe invece permesso di bypassare il sistema standardizzato (e per certi versi omologante) di operazioni, effetti, possibilità compositive integrato nei principali software disponibili (Wright 2004, p. 2-3). Se infatti con tali strumenti grafici il campo d'azione del progettista era limitato all'utilizzo delle potenzialità del software come "forma di simulazione dell'intervento della mano" nell'operare materialmente linee, riempimenti, colorazioni, trasparenze, per cui le competenze pratiche richieste erano comunque in qualche modo legate all'universo del "disegno" progettuale, con la "discesa" verso il codice come mezzo di manipolazione delle immagini il progettista non avrebbe più avuto bisogno di tracciare materialmente ogni elemento visibile, ma piuttosto avrebbe potuto agire ad un livello "più profondo", non programmando cioè le singole scelte visive, ma potendo allestire il "paradigma visuale" attraverso

⁵⁴ Sebbene sia difficile individuare precisamente il momento inaugurale di questa nuova fase di esplorazione del medium - si è trattato infatti più che altro di un processo molecolare che ha visto coinvolta una molteplicità di attori (per una concisa panoramica si veda Casati 2007) – si può senz'altro indicare il lavoro svolto da John Maeda e dai suoi allievi al MIT Media Lab a partire dalla metà degli anni novanta come una delle sorgenti fondamentali di questa linea di sviluppo, uno dei momenti di più approfondita sperimentazione e di formalizzazione dei risultati ottenuti attraverso un continuo corpo a corpo con la "materia viva" dei processi di computazione e con le logiche specifiche del medium digitale. Nel 1996 Maeda è stato infatti il fondatore di un piccolo gruppo di ricerca all'interno del MIT, l'*Aesthetic + Computation Group* che, sfruttando in maniera combinata le competenze tecnologiche di alcuni docenti di computer science e quelle storico-artistiche provenienti dai dipartimenti di architettura e di arti visive, ha esplorato sistematicamente i fondamenti della manipolazione del codice informatico a fini espressivi. La maggior parte dei designer che saranno presi in considerazione nel corso di questo lavoro (Golan Levin, Casey Reas, Ben Fry, e altri) hanno avuto rapporti più o meno stretti con quel gruppo (per un resoconto dei progetti elaborati in quel periodo cfr. Maeda (2000 e 2004). In quegli anni fu inoltre sviluppato anche il primo ambiente integrato di progettazione visiva basato su codice pensato esplicitamente per designer e artisti visivi, *Design by numbers*, un semplice linguaggio di programmazione basato su Java interamente virato sullo sfruttamento delle potenzialità di computazione grafica (Maeda e Antonelli 2001). Da questo primo esperimento deriva direttamente quello che attualmente può essere considerato il linguaggio di programmazione in assoluto più diffuso nella comunità dei designer digitali, *Processing*, sviluppato da due allievi di Maeda, Ben Fry e Casey Reas.; per un'esposizione si veda Fry e Reas (2006) e il sito web www.processing.org.

il quale poter approdare ad un sistema di "generazione" basato sull'immissione e sulla manipolazione di dati (Napolitano 2006, p. 319).

E' chiaro che una simile riconfigurazione delle modalità di lavoro sull'immagine cambia sensibilmente l'approccio progettuale: chi progetta immagini ha di fronte a sé una tastiera di lettere e cifre con le quali creare "algoritmi, combinarli, tradurli nel linguaggio appropriato: insomma scrivere un programma" (Couchot 1988, pp. 129-130). La questione cioè non è più disegnare, riempire, inquadrare, ma piuttosto "istruire" le immagini attraverso un linguaggio, "fare immagini con le parole". La progettazione diviene una forma di "notazione", scrittura di una "partitura eseguibile" che, dal punto di vista delle logiche operative, risulta in qualche modo più vicina alla composizione musicale che alla composizione grafica.

Scrivere linee di codice significa infatti creare sequenze di istruzioni formalizzate - una notazione appunto - che saranno lette da un interprete specifico, il computer, in grado di eseguirle concretamente. E' solo questa modalità di progettazione che permette di accedere al substrato e di "mettere al lavoro" la configurazione tecnica delle immagini digitali, la loro natura "granulare" e meta-stabile, di arrivare al completo e matematico controllo "punto per punto" e "istante per istante" della matrice visiva.

Riprendendo ancora una volta lo scritto di Levin, si potrà chiamare questa modalità progettuale *design del codice*. Ed è in relazione ad essa che si delineano le forme visuali prese in considerazione nel corso di questo lavoro: tipologie di design che, in luogo di produrre immagini mediante una manipolazione "diretta" di elementi grafici su di un "piano di composizione", elaborano piuttosto *sistemi di produzione* di elementi visivi su di un "piano di espressione" - lo schermo elettronico - capace di tenere traccia, in tempo reale, dei processi di computazione avviati dall'esecuzione di un codice compilato ad arte.

Con l'ibridazione la natura dei procedimenti fa sì che l'artista contemporaneo nel suo lavoro non ottenga un'opera specifica come poteva essere il ritratto per un

pittore o il film per un regista. Oggi il prodotto finale è più esattamente definibile come progetto. L'artista nello sviluppo dell'idea organizza diversi contenuti mediali, molte tecniche espressive, esplora lo spazio di lavoro. Non è più un individuo che lavora per ottenere un unico oggetto corrispondente ad una determinata area mediale.

Rimediazione, sistemi dinamici, variabilità, super remix algoritmi e spettri svelano nuove strade e trasformano il processo creativo.

La new media art si interessa sicuramente a tutto ciò che costituisce le nuove forme culturali, le nuove tecnologie e le nuove inclinazioni. Esattamente come per il discorso sul software e sui nuovi percorsi produttivi che ha generato, anche la new media art non nasce dal nulla. Ha origine nelle forme concettuali ed estetiche che si sono costituite nella seconda decade del XX secolo. Prende forma dalle sperimentazioni pratiche e dalle idee estetiche del secolo scorso.

Come il Dadaismo fu in parte una reazione all'industrializzazione della guerra e alla riproduzione meccanica di testi e immagini, la New Media Art può essere vista come una risposta alla digitalizzazione della cultura e alla rivoluzione tecnologica del software.

Abbiamo notato quanto le strategie dadaiste, come il fotomontaggio e il collage, trovino riscontri e rielaborazioni nelle tecniche creative del software.

3 - Sound Design: creare lo spazio attraverso il suono

Il “Sound Designer” si occupa del suono a tutto tondo, della sua collocazione negli spazi fisici, delle fonti sonore, ma anche della percezione di questo, della sua fruibilità e della sua pertinenza in determinati contesti.

3.1 La Sound Art

Il termine sound art fu coniato dal compositore/audioartista canadese Dan Lander alla metà degli anni '80, sebbene la Sound Art Foundation di William Hellermann l'avesse preceduto di pochi anni nell'uso del termine; comunque, inizialmente sembrava solo essere un altro modo di dire “musica nuova” o “musica sperimentale”. infatti una fioritura di esibizioni di alto profilo a cavallo del secolo rese il termine più familiare e allo stesso tempo causò molta confusione riguardo ciò a cui si riferiva. *Sonic Process: a New Geography of Sounds* (Museo d'arte contemporanea di Barcellona, 2001) e *Bitstreams* (Whitney Museum of American Art, New York, 2002) trattavano specificamente le interfacce tra l'arte digitale e la musica elettronica e includevano musicisti elettronici come Coldcut o Matmos e

musicisti sperimentali come Elliott Sharp, Andrea Parkins e David Shea; *Sonic Boom* (Hayward Gallery, Londra, 2000) analogamente ospitava il gruppo elettronico anni '90 PanSonic insieme a scultori sonori veterani come Max Eastley e Stephen von Heute e artisti di installazioni/registrazioni sonore come Brian Eno, Paul Schutze e Thomas Koner. La componente sonora della rassegna di arte americana moderna del Whitney, *American Century*, fu chiamata *I am sitting in a room* e consisteva principalmente in registrazioni di opere di compositori di musica sperimentale, nonostante il sottotitolo di *Sound Works by american Artists 1950-2000. Volume: Bed of sound* (P. S.1 New York, 2000), presentava agli ascoltatori attraverso cuffie soprattutto musica sperimentale pop e rock (Cibo Matto, Sonic Youth, the Residents, Yamataka Eye), compositori di musica sperimentale/elettronica (David Behrman, Joel Chadabe, Tod Dockstader), compositori di free-jazz (Butch Morris, Ornette Coleman, Muhal Richard Abrahams), e rock-star come Lou Reed (che merita riconoscimenti come musicista sperimentale ma non come sound artist) e pochissimi sound artists (Neuhaus, Rubin). Nessuna di queste esibizioni fu concepita per essere una mostra di sound art in quanto tale, ma il risultato fu che si registrò una tendenza ad applicare il termine "sound art" a qualsiasi musica sperimentale della seconda metà del ventesimo secolo, in particolare a John Cage e ai suoi discendenti. Anche se Cage stesso ridefinì la musica come "organizzazione di suoni" anziché come composizione di melodia e armonia, ma ciò che è più importante è la sua asserzione che la musica è ovunque, in tutti i suoni – o che tutti i suoni possono essere musica. La sua affermazione può essere letta in due modi – che tutti i suoni possono essere ascoltati come musica o possono essere usati dai compositori come materiale musicale. Il termine sound art è stato anche applicato retroattivamente alla musica noise, ai campionamenti, e a varie forme di collage musicali. L'uso dei concerti e delle performance però delinea tali generi come musica (ad esempio, con basi a tempo) piuttosto che arte sonora. Come Michael J. Schumacher ha affermato, "guardare un paio di altoparlanti sul palco mina

totalmente l'apprezzamento dell'opera" – l'arte sonora non è uno spettacolo da palco.

Definirsi *sound artist* conferisce una certa legittimità che il "musicista sperimentale" può non avere. Persino il termine "sperimentale", nella mente della gente comune, può possedere alcune indicazioni psicologiche: tipo che il musicista può non sapere cosa sta facendo che, sebbene erroneo e ingiusto, ancora attribuisce all'artista un tono basso e di semiprofessionalità.

"Sound art" è un termine invece che libera la musica dal suo destino accostando questo tipo di opera sonora ai propositi delle arti plastiche non basate su un tempo ma sullo spazio.

L'arte sonora concerne una situazione di esibizione piuttosto che una situazione di performance – e questo è un correlativo necessario nella definizione del termine. Nella musica, in particolare in quella pop, diversamente dall'arte sonora, c'è un inizio, un punto centrale, e una fine: è un'esperienza breve e intensa di brividi e momenti di calma che può essere subito rivissuta semplicemente ascoltando di nuovo la canzone.

L'arte sonora raramente tenta di creare un ritratto o catturare l'anima di un essere umano, o esprimere qualcosa circa l'interazione tra esseri umani – il suo interesse principale è quello di suonare come un fenomeno di natura e/o tecnologia. Persino la poesia del suono, che a volte è classificata come arte sonora, è incline a far esplodere il linguaggio e a esplorare la varietà di suoni vocali che possono essere prodotti dal corpo umano piuttosto che utilizzare la voce per comunicare all'ascoltatore nel modo solito. Solo quando le arti visive diventeranno sempre più astratte, l'idea di arte sonora come contrapposta alla musica, troverà terreno fertile.

Come con molti altri movimenti artistici, alcuni dei principali praticanti dell'arte sonora, precursori del termine "sound art", sono diffidenti verso il termine. Ciò che segue sono tre considerazioni sul termine da parte di tre artisti che accettano il suono come loro mezzo primario: Annea Lockwood e Max Neuhaus, che hanno esplorato il suono in quanto elemento naturale e nuova forma di composizione al

di là delle sale da concerto e dalla strumentazione, a partire dagli anni '60, oltre a Christian Marclay. Il fatto che nessuno di essi sembri confermare che il termine sia illuminante in questo caso, sottolinea ancor di più la confusione su ciò a cui – e a chi - in realtà il termine “sound art” si riferisce⁵⁵.

Visitare un'installazione d'arte sonora richiede una silenziosa contemplazione per permetterne l'ascolto, ma non sempre essa sfugge all'identità della musica come arte basata su un tempo. Così è il caso di molta video arte (vengono alla mente alcuni dei primi video di Bruce Nauman, come *Clown Torture*), molte opere d'arte sonora tracciano una sola linea. Molto spesso un segnale elettronico è innescato da una catena di effetti e lasciato andare in una sala per conto suo, il risultato è semplicemente decorativo. In questo senso l'aspetto non performativo dell'arte sonora la rende una sfida a catturare l'attenzione dell'osservatore perché l'ambiente di una galleria rende facile per qualcuno entrare e uscire, gettare un rapido sguardo per vedere se un quadro o una scultura colpisce l'occhio e poi passare oltre fino alla prossima collocazione.

⁵⁵ Qui elencate alcune definizioni fornite dai suddetti “sound-artist”:

- ANNEA LOCKWOOD: “Arte sonora. Lo applico a tutti i brani che faccio utilizzando mezzi elettroacustici, e che voglio vengano presentati in gallerie, musei, altri spazi in cui il suono viene concepito, come un mezzo a sé stante, come il video, ma non come performance.

- MAX NEUHAUS: “agli inizi dello scorso secolo, il compositore Edgar Varèse propose di ampliare la definizione di musica fino ad includere tutti i suoni organizzati. John Cage andò oltre e incluse il silenzio. Persino ora nella musica, la nostra reazione sicuramente non può essere quella di mettere la testa nella sabbia e definire in qualche altro modo ciò che è essenzialmente musica nuova - “Sound art”... se c'è un motivo valido per classificare e nominare le cose all'interno della cultura, sicuramente è per il raffinamento delle distinzioni. L'esperienza estetica giace nell'area delle sottili distinzioni, e non la distruzione delle distinzioni per promozione o attività del loro minimo comune denominatore, in questo caso, il suono. Molto di ciò che è stato chiamato “sound art” non ha molto a che vedere persino col suono o con l'arte.”

- CHRISTIAN MARCLAY: “Bene, penso che sia un'ottima cosa che ci sia interesse nel suono e nella musica, ma tutte le strutture dell'arte mondiale non sono ancora pronte per questo, perché il suono esige una tecnologia differente e una differente architettura per essere esibito. Pensiamo ancora alle gallerie museali come alle gallerie del diciannovesimo secolo, “come lo appendiamo al muro, come lo illuminiamo?” Ma nessuno sa niente sul suono- il modo in cui si fissa un altoparlante, il modo in cui si equalizza all'interno di una stanza. Manca questo tipo di conoscenza e competenza all'interno del mondo de musei. Sempre più musei hanno una sala lounge di ascolto, ma ci sono ancora molti cambiamenti da fare prima che il mondo dell'arte sia pronto per presentare il suono in qualità di arte.”

L'arte sonora, poi, rifiuta la possibilità che ha la musica di competere con altre forme d'arti basate su un tempo o una narrativa, e si indirizza invece a un desiderio umano di base, quello del suono nello spazio.

Le espressioni della sound art si possono strutturare su tre categorie, legate alla "messa in forma":

1. Un'installazione sonora in un ambiente che è definito nello spazio (e/o uno spazio acustico) piuttosto che nel tempo e che può essere messo in mostra proprio come un'opera d'arte visiva.
2. Un'opera d'arte visiva che ha anche la funzione di produrre un suono, come la scultura sonora.
3. Il suono prodotto da artisti che agisce come un'estensione dell'estetica peculiare dell'artista, generalmente espressa con altri mezzi.

3.2: L'ambiente del Sound-Design. Dalla sala da concerto agli spazi naturali

La sala da concerto tradizionalmente aderisce alla funzione di presentare i suoni separati dal mondo esterno uno spazio chiuso separato dal mondo esteriore e dalla sfera sonora del quotidiano. I limiti della sala da concerto furono messi in questione prima dell'avvento delle registrazioni. R. Murray Schafer ha descritto l'evoluzione della sala da concerto come una sostituta della vita all'aperto. Egli nota che l'imitazione del paesaggio in musica corrisponde storicamente allo sviluppo della pittura paesaggistica", prima nei maestri del Rinascimento fiammingo, e poi evolvendosi in un genere diverso nel 19° secolo. La diffusione di gallerie in aree urbane è quella che Schafer crede sia la causa di questa tendenza, in quanto il dipinto funziona da "finestra" su un mondo naturale sempre più inaccessibile. "Una galleria d'arte è una sala con mille punti di partenza, così che una volta che si è entrati, si perde la porta d'ingresso al mondo reale e si deve

continuare ad esplorare". Allo stesso modo, la musica trasforma le "mura di una sala da concerto in finestre aperte sulla campagna", e cita Vivaldi, Haydn, Handel, Schubert e Schumann. La musica classica ha molte corrispondenze con la natura, che siano *Le Quattro Stagioni* di Vivaldi, *Water Music* di Handel o le trascrizioni fatte da Oliver Messiaen di richiami per uccelli: tutti vogliono essere in qualche modo illustrativi o rappresentativi di fenomeni naturali.

L'*ascolto* dei suoni nella natura, e l'osservanza ad essa sono caratteristiche chiave della sound art, come fu anticipato da Cage e dai suoi seguaci. Cage affermava di preferire una camminata nei boschi ad un concerto, mentre Morton Feldman una volta sostenne che ci si dovrebbe avvicinare alla sua musica come se non si stesse ascoltando, ma si stesse guardando qualcosa di naturale.

Con l'avvicinarsi di questi compositori ai suoni della natura, presto la sala da concerto venne sostituita da grandi spazi all'aperto. Nel 1969 Stockhausen eseguì un concerto all'aperto nel cortile Giacometti tra le sculture di Joan Mirò al museo della Maeght Foundation a St. Paul de Vence, in cui i musicisti sedevano sui tetti, sulle scale e nel cortile, integrandosi al suono delle rane, delle cicale e di altri animali. Dopo tre ore ogni musicista cominciò ad andar via camminando, mentre continuava a suonare, nella foresta. Alle 2.00 di mattina ci fu un "dialogo di venti minuti tra i clacson delle auto. Fu il compositore a cominciare, poi tutte le persone cominciarono a far musica con i clacson, e mentre uno dopo l'altro se ne andavano, si scambiavano suoni per miglia lungo la strada. E' importante notare, però che Cage e Stockhausen pensano ancora in termini di concerto da performance con un pubblico, e non di musica come installazione libera che attiri i visitatori.

Stuart Marshall realizzò una serie di opere di sound art all'aperto poco conosciute nei primi anni settanta, in una di esse, *Golden Hill* (consisteva in fonti sonore collocate tra gli alberi), si supponeva che l'*ascoltatore* evitasse di riconoscere tali fonti sonore come esterne all'ambiente (e veniva detto di fare un segno nel caso di disvelamento della fonte sonora). Anche David Dunn cominciò a realizzare performance nei primi anni '70, incluso *Nexus I* (1973) concepito per tre trombe

che suonavano all'interno del Grand Canyon ed *espial* per assolo di violino e tre registratori nel deserto di Anza-Borrego in California.

Oltre ad utilizzare gli spazi all'aperto come luogo per i concerti, c'è una lunga tradizione dell'utilizzo del vento come produttore di suono. L'arpa eolica è uno strumento a corde progettato originariamente dai Greci in cui le corde erano tutte accordate su una sola nota. Questa veniva collocata sul davanzale di una finestra e "suonata" dal vento senza interferenza umana, creando interazioni armoniche tra gli ipertoni. Con la variante di Gordon Monahan dell'antico strumento, in un brano dal nome *Aeolian Piano* (1984), suonato all'Holownia-Hansen Farm: a Jolicure, in Canada, egli stese le corde del pianoforte lunghe 15 piedi tra due ponti di legno, poi aggiunse un pianoforte verticale e altre corde parallele alle originali questa volta per cento piedi di lunghezza. Il vento faceva risuonare le corde (e in assenza di vento, l'aria ferma produceva una risonanza bassa). Più tardi creò un'installazione permanente, *Aeolian Silo*, (1990) in cui corde di pianoforte venivano stese sulla cima di un silos a Funny Farm, a Medford, nell'Ontario. Leif Brush creò *Meadow Piano* nel 1972, molto più di una semplice struttura a reticolato che utilizzava sensori che creavano corrispondenze uditive alle condizioni climatiche e microfoni per cogliere e registrare l'attività degli insetti intorno alla struttura. L'australiano Alan Lamb creò brani dal suono prodotto dal vento che "suona" i cavi del telefono, o che gioca rumorosamente con un organo e altri congegni che suonava invece egli stesso. Anche Max Eastley creò sculture di suono eolico, non solo arpe, ma anche flauti e altri strumenti che potevano essere suonati dal vento. Così Bill e Mary Buchen crearono gamelan a vento e "sun catcher" insieme a numerose arpe eoliche. Essi realizzarono inoltre un "cerchio armonico", che si serviva della topografia di una collina per creare un sistema di accordatura per un'enorme scultura sonora (di 250 piedi). La scultura sonora all'aperto di Harry Bertoia che gli fu commissionata per il River Oaks Shopping Center di Calumet City, nell'Illinois, (1966) doveva essere "suonata" dal vento. Liz Philips creò brani al sintetizzatore che erano innescati dall'andamento del vento attraverso voltagabbana e anemometri. *Sound Site* (1977) di Douglas Hollis

disponeva di diverse sculture sonore attivate dal vento installate lungo il fiume Niagara; la sua installazione a Seattle, *Sound Garden* (1983), aveva canne d'organo che dovevano essere suonate dal vento. Patrick Zentz ha prodotto una varietà di opere innescate dal movimento del vento (diapason, fiati, strumenti a corda). Le "luciole del vento" di Felix Hess erano delle macchine con un microfono e una luce verde lampeggiante che venivano innescate dai movimenti del vento. Per una registrazione del 1994, Garlo dispose 54 chitarre acustiche sulla Pyla Dune, costa della Normandia, la più alta in Europa, e lasciò che le loro corde vibrassero al vento, rilasciando come risultato *Vent de Guitares*.

I *Terrain Instruments* di Leif Brush, una serie di opere cominciate nella seconda metà degli anni '60, erano congegni elettronici che trasformavano varie fonti di movimento ambientali (foglie, vento, precipitazioni) in suono tramite varie corde di metallo tese fra gli alberi. Egli costruì anche delle "sculture udibili" come i "signal discs" o i "cricket chord monitors" per registrare i movimenti e i suoni climatici.

L'altro tipo di suono ambientale consiste nel rumore prodotto dall'uomo. Il futurista Luigi Russolo fu il primo influente ideologo del rumore, egli sminuì la musica come "un mondo fantastico sovrapposto a quello reale". Stimolato dal lavoro del futurista F. T. Martinetti, *Zang Tumb tumb*, opera onomatopeica basata su suoni di guerra uditi in prima persona sul fronte della Prima guerra mondiale, e molto prima che Cage osservasse che tutti i suoni erano musica, Russolo dichiarò nel famoso manifesto del 1913 "l'Arte dei Rumori":

"Ne abbiamo avuto abbastanza (di Beethoven e simili), e siamo compiaciuti maggiormente... dal rumore dei tram, dai motori delle automobili, dalle carrozze e dalle folle rumoreggianti." (Russolo, 1913)

Egli osservò l'evoluzione della musica classica verso armonie più complicate che includevano la dissonanza, e affermò:

“quest’evoluzione della musica è paragonabile alla moltiplicazione delle macchine... il suono musicale è troppo limitato nella sua varietà di timbri... bisogna rompere questo cerchio circoscritto di suoni e conquistare l’infinita varietà dei suoni-rumori. [...] Vogliamo dare dei toni a questi rumori diversi, regolarli armonicamente e ritmicamente.” (Russolo, 1913)

Egli auspicò l’invenzione di strumenti per dare vita ad un’orchestra di suoni-rumori, in altre parole, per “addomesticare” il suono ambientale. Vedeva inoltre i macchinari come produttori di suoni, idea che aprì la strada alle sculture sonore (in particolare alle macchine “inutili” di Jean Tinguely prima e Bruno Munari poi). Una dei lavori sonori di Russolo è *Veglio di una città* (1914): per “urlatori, rimbombatori, scricchiolatori, raschiatori, esploditori, ronzatori, farfugliatori e fischiatori.” Il compositore si avvicinò all’opera creando da sé le macchine produttrici di rumori, *intonarumori*⁵⁶. Più tardi egli sviluppò un harmonium per i rumori concepito come accompagnamento ai film muti. Altri artisti erano interessati all’idea di organizzare il rumore nelle composizioni. Piet Mondrian auspicò una musica nuova con “un nuovo ordine di suoni e non suoni (rumori determinati)” in due saggi del 1921 e del 1922. “the Manifestation of Neo-Plasticism in Music and the Italian Futurists’ Bruiteurs” (I “Bruiteurs” erano una sorta di *intonarumori*) e “Neo-Plasticism: Realization in Music and Future Theatre”. Il compositore d’avanguardia George Antheil sognava “macchine orchestrali urbane i cui suoni sarebbero stati lanciati obliquamente nello spazio.”

Verso la fine degli anni sessanta, il sound designer R. Murray Schafer insieme all’urbanista Michael Southworth, hanno donato alla scienza dei suoni un nuovo termine, presidiato in seguito in modo indipendente da altri compositori, architetti e sound designers, ma che è comunque rimasto l’unico più longevo negli approcci

⁵⁶ L’*intonarumori* è un marchingegno che rispondeva a una duplice esigenza: in primo luogo consentiva di integrare i materiali timbrici dell’orchestra tradizionale mediante l’introduzione di rumori e in secondo luogo di regolarne l’intonazione. L’intento dell’originale invenzione di Russolo fu limitato a scandalizzare gli ascoltatori del tempo, mostrando loro quanto fossero esigui i confini dello spazio sonoro in cui si compiacevano d’essere costretti. La sua provocazione tuttavia restò tale e non fu mai finalizzata all’ampliamento dei mezzi espressivi messi a disposizione del compositore.

all'ambiente acustico nelle sue varie manifestazioni: *Soundscape*. Lo stesso Schafer ha descritto le differenze di suono tra l'ambiente rurale e quello urbano:

“Quando l'uomo vive per lo più nell'isolamento o in piccole comunità, le sue orecchie lavorano con delicatezza sismografica. Nell'ambiente sonoro rurale i suoni sono incredibilmente non affollati... per il fattore, il pioniere, l'uomo del bosco i più piccoli suoni hanno una loro importanza. Il pastore, per esempio, riesce a determinare dalla campanella della pecora il preciso stato del suo gregge.” (Schafer, 1994, p 126)

Egli prosegue affermando che prima dell'illuminazione esterna, l'uomo era solito ascoltare gli zoccoli del suo cavallo, durante un viaggio di notte, per determinare se si trovasse ancora sulla strada, o per stabilire la sua prossimità alla città. Gli antichi soundscape notturni di campagna erano come i suoni “hi-fi”, capaci di essere uditi distintamente “a causa del basso livello di rumore ambientale” laddove i suoni della città sono invece “low-fi” e sono “nascosti dal rumore a banda larga, per far ascoltare i suoni più ordinari bisogna che questi vengano amplificati.” (Schafer, 1994, p 126)

Mentre per i compositori “post-musica concreta” e i sound artists è ora consueto combinare suoni e rumori naturali o suoni prodotti dall'uomo, il minimalista La Monte Young potrebbe essere il primo compositore ad aver trovato terreno comune fra i suoni naturali e i suoni delle macchine. Young individua le sue fonti d'ispirazione ne:

“il suono del vento; i suoni di grilli e cicale; i suoni dei pali del telefono e di motori; suoni prodotti dal vapore che sfugge, come dal bollitore del tè di mia madre e i suoni dei fischi e dei segnali provenienti dai treni; e risonanze che nascono dalle caratteristiche naturali di particolari aree geografiche come canyon, valli, laghi e pianure.” (Young, 1969, p 124)

Mentre primi brani come *Four Dreams of China* si riferiscono sia a suoni naturali che prodotti dall'uomo (anche in opere e titoli come *First Dream of Spring* e *Second Dream of the Stepdown Transformer*), ciò diviene sempre più evidente mentre comincia a lavorare con Tony Conrad e con gli archi amplificati di John Cale. Nel suo saggio del 1966 "Inside the Dream Syndicate" Conrad parla della buona accordatura dei timbri e degli armonici tratti dal rumore, nei ronzi amplificati di un violino e di una viola che lui e Cale suonavano in gruppo:

"Le macchine suggeriscono i modelli potenziati dalla manipolazione e dalla selezione di insiemi timbrici di alto contenuto armonico, ma deve essere effettuato un esame infinitesimale per avere la precisa gamma desiderata di interrelazioni... la nostra è la prima generazione con nastri, con amplificatori appropriati per buttar giù le barriere sonore dittatoriali erette dagli strumenti maestri delle culture. Non è più necessario effettuare pressione sulla scricchiolante strumentazione meccanica per produrre la potenza e la sonorità necessaria a trattare la complessità dei toni parziali, senza distruggere il suono – il riverbero pulsante che ha fissato l'attenzione della musica sulla consonanza e sul design formale." (Licht 2007, 265)

Da parte sua, Cale ha affermato che sostituendo corde per chitarra elettrica alla sua viola, egli otteneva un ronzio (che suonava) come un motore!" Il gruppo si accordava anche al ronzio a 60 cicli che si trovava nell'elettricità domestica di tutti i giorni. In *Dream House* Young dice: "50 hertz AC (che deriva dalla linea di frequenza di potenza a 220 volt) sarà lo standard alla quale le altre frequenze verranno correlate e accordate poiché funziona da ronzio sottostante della città e di tutte le apparecchiature con potenza AC."

Allo stesso modo in cui il rumore è stato incorporato alla musica, la terra venne incorporato alla pittura. George Braque cominciò a mescolare sabbia e pigmenti nel 1912, Andre Masson nel 1917, e Jean Dubuffet negli anni '40. Robert Rauschenberg realizzò *Dirt Painting for for John Cage* (1952-53) opera con il

provocatorio scopo di fare musica che facesse “germogliare vere piante”. (Licht 2007)

Il movimento degli anni '60 Earthwork, o Land art, portò questo interessamento alla terra su nuove strade. *Placid Civic Monument* (1967) di Claes Oldenburg, un buco nel terreno scavato in Central Park a New York, è considerata la prima opera di Earthwork; poi venne l'opera di Robert Smithson *A Non-site* (un Earthwork al chiuso) nel 1968 in cui egli collocò della sabbia proveniente da un sito di Pine Barrens, nel New Jersey, in una galleria, e continuò la sua opera in serie, sistemando cumuli di suolo proveniente da vari luoghi all'aperto come installazioni in gallerie. Hans Haacke fece crescere dell'erba nella galleria di un museo in *Grass Grows* (1969). Egli realizzò anche un'equivalente del rumore o della distruzione di strumenti, nell'opera del 1969 *Fog Flooding Erosion*, nella quale all'aperto inondò dell'erba con degli aspersori: il risultato fu l'erosione del suolo (e molto fango).

Proprio come la ricerca da parte dei compositori di spazi per la musica oltre le sale da concerto, e di suoni, oltre a quelli prodotti dagli strumenti musicali, Earthwork divenne la logica estensione della ricerca dell'arte oltre le mura delle gallerie e dei musei, e della ricerca di altri materiali oltre la pittura, la tela o l'argilla. L'arte poteva essere “ambiente” piuttosto che oggetto e così anche il suono. Anziché essere confezionato in pezzi separati (canzoni, composizioni) poteva essere una presenza continua che diventava semplicemente parte dell'ambiente circostante.

Walter De Maria è una figura centrale. Nella seconda metà degli anni '50 era direttore artistico di eventi mediatici al San Francisco Art Institute. Fu assistito da Young e entrambi si trasferirono a New York nella prima metà degli anni '60. De Maria era un batterista e suonava con Young in modo informale. Aveva già cominciato a formulare l'idea di lavorare con la Land Art, come dimostrano le opere raccolte in *An Anthology*, pubblicato da Young e Jackson MacLow (in opere come *Art Yard*, *Beach Crawl*, e *On The Importance of Natural Disasters*). L'opera di De Maria *Two Parallel lines* (fatta di gesso, che correva per un miglio lungo il deserto del Nevada, concepita nel 1962 ma non realizzata fino al 1968) è simile

all'opera di Young del 1960 *Composition 1960 #10 to Bob Morris* ("disegna una linea dritta e seguila"). Registrò un album nel 1968, recentemente uscito in CD dal nome *Drums and Nature*, che lo vede suonare la batteria su una base di suoni di grilli su di un lato e suoni dell'oceano sull'altro. Tale registrazione fece da colonna sonora al suo film *Hard Core* in cui lui e il suo amico, il Land artist Micheal Heizer, mettono in scena un duello di pistola tra cowboy del Vecchio West, mentre la telecamera fa una panoramica a 360 gradi del deserto. De Maria offrì anche a Young il vantaggio di fargli conoscere Heiner Friedrich, che avrebbe fondato la Dia Art Foundation e sarebbe divenuto lo sponsor principale di entrambi gli artisti.

L'opera di De Maria *New York Earth Room*, lo spazio di una galleria pieno di due piedi di spazzatura, realizzato per la prima volta nella galleria di Friedrich a Monaco e poi al Dia a New York, può essere paragonato alla *Dream House* di Young come una "sound room", sebbene i visitatori non potessero camminare intorno alla spazzatura nel modo in cui invece potevano fare tra le onde sonore di Young.

Altre opere d'arte nel solco di questa deriva sonora possono essere considerate *Chamber Music #19* di Walter Marchetti che viene fuori dal suono di una camminata sul pavimento di una galleria coperto di 20.000 libbre di sale, e *Earth Tones* di Bill Fontana (altoparlanti posti sottoterra in un ranch della California con suoni a basse frequenze dell'Oceano Pacifico che ne fuoriuscivano e che causavano vibrazioni del terreno). *Untitled Piece* di Bruce Nauman del 1970 dava istruzioni di scavare un buco profondo un miglio nel terreno e di piazzarci un microfono che sarebbe confluito in un amplificatore e un altoparlante in una stanza vuota. Il suo *Amplifier Tree Piece* rievocava un'installazione simile derivata dallo scavare un buco in un albero di larga circonferenza e dal sistemarvi un microfono. La trasposizione dei nonsites di Smithson è sentita particolarmente nelle opere di Fontana e di Maryanne Amacher ma anche in *India Sound Journal* di Hildegard Westerkamp (che ella considera come "le più profonde implicazioni derivate dal trasferire suoni dell'ambiente provenienti da un'altra cultura nel contesto nord americano ed europeo della musica contemporanea, della composizione elettro-

acustica, e dell'audio art") e in *Gibbs Fjord* di Leif Brush: *Hexagram Wind Monitors* che irradiava suoni del vento da Baffin Island in Canada a DeDeolen in Olanda via satellite. Il riferimento alle opere di Smithson è chiaro anche nell'evento multimediale del 1970 di Gorge Brecht *Journey of the Isle of Wight Westwards by Iceberg to Tokyo* – ispirato da un articolo sulle possibilità del trasferire masse di terra attaccandole agli iceberg – che mostra una performance della Scratch Orchestra e la realizzazione di segni grafici che reagiscono ai suoi suoni. Nello stesso periodo ci fu persino un evento musicale globale chiamato Earthwork organizzato dal settore neozelandese della Scratch Orchestra, capitanato da Philip Dadson, in cui diversi soci in tutto il mondo registravano le condizioni climatiche locali durante l'equinozio di Settembre del 1971.

Il "sound work" di Trevor Wishart *Viking Museum* (che ricrea un linguaggio vichingo perduto), l'installazione di Hans Peter Kuhn all'acciaieria dismessa Volklinger Hutte (fatta di suoni registrati quando questa era ancora in attività) o l'installazione di Ron Kuivila alla Mass MoCa (che ricreava suoni della fabbrica che una volta ospitava) sono reminiscenze di *Time Landscape* di Alan Sonfist (1965) che prese un lotto abbandonato a Houston a La Guardia Street a New York City e vi coltivò piante e boscaglia indigene, e ricreò le formazioni di roccia e suolo di secoli prima.

Anche i "sound artists", dopo Pierre Schaeffer, si interessarono al suono separato dalla sua fonte, come fine estetico a sé stante. Si consideri la considerazione di Wassily Kandinsky:

"le imitazioni del gracidio delle rane nei cortili meritano i palchi del varietà e potrebbero essere valide come forma di intrattenimento. Nella musica seria, comunque, tali eccessi restano validi esempi del fallimento dei tentativi di "imitare la natura". La natura ha il suo proprio linguaggio, che ci colpisce col suo potere inesorabile. Questo linguaggio non può essere imitato." (Licht, 2007, p 101)

David Dunn è un sound artist la cui opera presenta il suono della natura *in situ*, anziché astrarla in concerti o gallerie, o introdurre il suono elettronico in un habitat naturale. Nel brano *Mimus Polyglottos*, ispirato alle abilità mimetiche del tordo, egli registrò toni elettronici che avevano l'estensione e il ritmo di una canzone che poteva essere intonata da un tordo, poi la suonò per un vero tordo che reagì come se avesse ascoltato la canzone di un altro uccello. In *Entertainment 1* egli suonò un singolo tono con un oscillatore in una foresta. Dunn registrò la risposta del volatile e poi la fece echeggiare nei boschi e la registrò ancora, facendola suonare di nuovo, ripetendo il processo nell'arco di diversi mesi. Infine il suono attirava la fauna che si fermava ad ascoltare i suoni. Naturalmente, la questione se la presenza della sua persona o delle sue apparecchiature fosse veramente gradita nell'habitat naturale di quelle creature è ancora un dibattito aperto; ma questo tentativo di rimaneggiare il suono come un fenomeno interspecie, su un livello uno a uno, è significativo.

Raccogliendo le fila: la sound art proviene dall'apprezzamento dell'insieme ambientale del suono, sia progettato che frutto di alea. Naturalmente, il dilemma è che nel presentarlo si dovrebbe in teoria tentare di evitare che suoni estranei entrino nello spazio. Michael J. Schumacher ha notato che le gallerie d'arte non fanno nessuno sforzo per assicurarsi che altri suoni non interferiscano (telefoni che squillano, etc.) ma la Diapason lo fa. Allo stesso modo, le opere di sound art vengono apprezzate meglio in esibizioni soliste; le esposizioni di gruppo possono produrre cacofonia. Ci sono stati pochi esperimenti con le "sonic houses" e questo forse è il futuro della sound art – un edificio con diverse sale, ognuna occupata da un diverso suono, tutti dello stesso artista o di diversi artisti. Maryanne Amacher prese in gestione una casa vuota a St. Paul durante il New Music American Festival del 1980 e la riempì di suoni elettronici. Il Dia commissionò una *Dream House* a grandezza naturale nel 1975, che diventò realtà al numero 6 di Harrison Street a New York City nel 1979. C'erano diversi ambienti sonori che risuonavano allo stesso momento in sale diverse nell'edificio, con note che si mescolavano nei

corridoi e anche nei rientri dei muri. Tutto ciò durò fino al 1985, quando i fondi si esaurirono.

L'approccio di Brian Eno alle installazioni sonore è più accomodante, ispezionando lo spazio dato e poi cercando di creare un brano che affondi completamente da qualche parte in quell'ambiente. Così che molti dei suoni sono indistinguibili dal traffico fuori, dal ronzio generale della città.

Ancora più diplomatici sono Bruce Odland e Sam Auinger, che hanno creato diverse installazioni che trasformano i suoni di un ambiente urbano in musica. Usando un "tuning tube"⁵⁷, essi filtrano i suoni del luogo in tempo reale in armonici, giustapponendo l'attività interna armonica dell'area con il crudo materiale del rumore d'ambiente, per permettere l'ascolto di entrambe. La chiamano "musica dello sciame umano", un riflesso dell'attività umana, e i risultati musicali sono melodici e gradevoli, ma sono anti-Russolo, e persino anti-Cage; perché i suoni stessi devono essere eliminati per rivelare l'essenza della musica, anziché venire apprezzati come "rumore".

In Europa un'altra alternativa alla sala da concerto è diventata la radio, in particolare per la sua possibilità di generare *telepresenza*. Michael J. Schumacher l'ha definita:

"L'equivalente europea dello spazio alternativo americano, allo stesso modo in cui la galleria è diventata la sede della musica alternativa. In Europa, siccome la sala da concerto era molto più flessibile e aperta alla musica nuova, essa si trovava allineata al sistema della sala da concerto. La radio divenne il centro di quelle che chiameremmo forme di sperimentazione radicale. I mezzi c'erano, il format di un programma radio di un'ora dava ai compositori del tempo la libertà e la possibilità di pensare in modo differente. Una sala da concerto richiede brani di durata dai dieci ai quindici minuti." (Licht 2007 p. 127)

⁵⁷ Si tratta di un tubo che dà una indicazione visiva per l'uscita audio, la potenza del segnale o di altre funzioni. Questi meccanismi erano montati su alcuni apparecchi radio dal 1936 in poi, in sostituzione degli indicatori di frequenza. E' composto da un tubo catodico in miniatura, di solito con un amplificatore incorporato.

La radio è anche un fenomeno che talvolta è stato discusso come piattaforma per la produzione e diffusione di sound art, sebbene il fondatore del movimento, il canadese Ian Murray, abbia sostenuto che la radio art è qualcosa di differente dalla sound art. Murray ha trasmesso nastri in loop nella normale programmazione e ha anche registrato i silenzi tra i programmi e li ha trasmessi. La radio art avviene nel luogo in cui viene ascoltata e non nello studio di produzione. Mentre la radio art potrebbe essere considerata suono dagli artisti visivi (così come un altro “radio artist”, Hank Bull l’ha paragonata alla scultura), il fatto che essa sia “locata” in innumerevoli punti (lo spazio occupato dalla sintonizzazione di qualsivoglia apparecchio radio) la rende più vicina al teatro di strada.

Comunque, la radio gioca un ruolo importante in certe installazioni sonore. Il primo esempio potrebbe essere *Drive-in Music* di Max Neuhaus (1962-68), celebre installazione basata sull’innesto di radio trasmettitori lungo una serie di strade, che emettevano un numero di suoni udibili attraverso una radio AM in automobile, che cambiavano man mano che si procedeva. Più di recente, *Determinal Verschweifungen* (2004) di Thomas Kubli e Sven Mann utilizzava un sistema di trasmissione FM wireless in un’installazione in galleria. I visitatori venivano incoraggiati ad usare le proprie stesse radioline o quelle collocate nella galleria per interferire coi loop prestabiliti e le registrazioni dell’ambiente attraverso il sistema di trasmissione.

3.4 - Il suono e il mondo dell’arte

Non c’è un tempo/durata precostituito necessario per esperire di un oggetto d’arte visiva; comunque, per un’installazione sonora, anche se sembra statica e fissa, si potrebbe impiegare un periodo di tempo esteso per comprendere a pieno tutto ciò che l’opera ha da offrire e per assorbire la struttura concepita dal sound artist. Un’opera d’arte visiva riesce a congelare il momento nel tempo in qualità di immagine; le installazioni che utilizzano il loop o il ronzio continuo sono tentativi di sostenere un momento sonico abbastanza lungo da poterlo esaminare in dettaglio (come si fa con un’opera d’arte). Bill Fontana ha scritto: “I suoni che si ripetono,

che sono continui e che hanno lunga durata sfidano la mortalità acustica naturale del diventare silenzio”. Questo mostra che l’utilizzo di queste tecniche esprime una tensione a congelare il tempo.

A causa dell’investigazione della sound art nella ripetizione e nell’estensione del tempo, c’è anche un elemento di trasformazione in essa che non si manifesterebbe allo stesso modo nella contemplazione di un’opera visiva (a meno che non sia un film o un video in loop, che ha aspirazioni simili). Un’opera precorritrice sotto quest’aspetto è *Vexations* di Erik Satie (1893), un pianoforte che ripete la stessa melodia con due diverse armonizzazioni per 840 volte; una performance di quest’opera organizzata da John Cage nel 1963 al Pocket Theatre a New York durò diciotto ore e quaranta minuti e anche un’altra performance in concomitanza con la mostra *Soundings* presso il SUNY Purchase nel 1981 durò diciotto ore. Toop disse: “il pianoforte era nell’atrio esterno, che ospitava una mostra d’arte, così che la musica diventò una ‘musique d’ameublement’. Le persone camminavano intorno al pianoforte, parlavano, qualche volta si fermavano ad ascoltare”. La *Rothko Chapel* di Feldman (1971) va dritta in questa direzione.

E’ con la decostruzione della pittura in elementi formali all’inizio del secolo XX a rendere possibile la scomposizione della musica in puro suono. Ne risultò che pittori e musicisti iniziarono a interessarsi sempre più ai lavori degli altri artisti, iniziando con il rapporto tra Kandiski e Arnold Schoenberg, come risultò da una corrispondenza da cui venne fuori che Schoenberg era anche pittore e Kandinsky era anche un violoncellista. Se la musica era esistita precedentemente come una delle “arti”, il binomio musica/suono iniziò ad assumere una nuova identità come un altro mezzo utilizzato dagli artisti, a cominciare dalle incursioni di Marcel Duchamp e Jean Dubuffet, rispettivamente nella composizione e nella libera improvvisazione. La collocazione da parte di Andy Warhol con i Velvet Underground nella sua impresa Pop, insieme agli Happening della metà degli anni ’60 non era dissimile dalle sue serigrafie, in quanto gesto artistico. Non era tanto

l'incontro del mondo della musica con quello dell'arte, ma l'interesse di Warhol era quello di espandere il mondo dell'arte a quello dell'intrattenimento: il business cinematografico (i suoi film), la pubblicità (il magazine *Interview*), la televisione (uno show via cavo di breve vita *Andy Warhol's TV*). L'eredità dei Velvet Underground confluì nei movimenti Punk e New Wave della seconda metà degli anni '70, che portò aspiranti poeti, pittori, ed esponenti del teatro sperimentale a considerare il rock come mezzo alternativo e i rock club urbani ad essere visti come spazi di arte vitale con un'immediatezza emozionale che mancava al sistema delle gallerie. Ancora non era sound art in sé, ma fornisce un contesto necessario al modo in cui il suono è diventato parte del mondo dell'arte.

Morton Feldman chiese al suo amico Brian O'Doherty di commentare la differenza fra la pittura e la composizione ed ebbe questa risposta:

“Il supporto del compositore è un'*illusione* in cui egli mette qualcosa di reale – il suono. Il supporto del pittore è qualcosa di *reale* dal quale egli crea un'*illusione*, una musica che ha un supporto si *costruisce* col tempo. Una musica che non ha un supporto si *sottomette* al tempo e diviene una progressione ritmica.”

Inoltre, la musica ha sempre prodotto equivalenti della pittura; il modo in cui i compositori classici univano i timbri strumentali nell'orchestra è realmente l'equivalente di un pittore che mescola i colori. Feldman tracciò la storia delle corrispondenze tra le due arti nel suo modo inimitabile:

“Musica e pittura, affinché vi sia coinvolta una costruzione, sono parallele fino ai primi anni del secolo XX. Così, l'arte bizantina, almeno nella sua ordinata piattezza, non era dissimile ai canti gregoriani. L'inizio di una più complessa organizzazione ritmica di materiali nei primi anni del secolo XV, con la musica di Guillaume de Machaut, era simile a Giotto. La musica introdusse anche elementi “illusionistici” durante il primo Rinascimento per mezzo di passaggi iniziali di suoni forti e deboli. La miracolosa mescolanza di registri in un'unica entità omogenea, come nella musica corale di

Josquin [des Pres], potrebbe anche rassomigliare ai dipinti di quell'epoca. Ciò che caratterizzava il barocco era l'interdipendenza di tutte le parti e la sua conseguente organizzazione per mezzo di fini tavolozze armoniche. Col secolo XIX, la filosofia prese il comando - o per essere più precisi, il fantasma della dialettica di Hegel prese il comando. L'"unificazione degli opposti" non solo spiega Karl Marx, ma anche la lunga era che include sia Beethoven che Manet.

Nei primi anni del secolo XX abbiamo l'ultima idea organizzativa sostanziale sia nella pittura che nella musica – il Cubismo analitico di Picasso, e una decade dopo, il principio della composizione con 12 toni di Schoenberg. (Webern è ancora di più legato al Cubismo nella sua frammentazione formale)." (Feldman, 200, p 84)

La scuola di musica classica contemporanea di New York dei primi anni '50 (Cage, Feldman, Earle Brown, Christian Wolff) si incrociò enormemente con la scena artistica di New York dell'epoca. Feldman frequentava il Cedar Bar (un ritrovo molto conosciuto per gli artisti) insieme a Cage ogni giorno per cinque anni, e nominava Barnett Newman, Mark Rothko, Larry Rivers, Jasper Johns, Willem De Kooning, Robert Motherwell, Robert Rauschenberg, Franz Kline, Jackson Pollock, e Philip Guston come conoscenze e influenze personali (egli collezionava anche opere di Pollock, Guston e Rauschenberg). Realizzò anche la colonna sonora dell'importante film di Hans Namuth e Paul Falkenberg su Pollock. Lo stesso Cage sosteneva: "L'osservazione di un dipinto moderno porta l'attenzione non su un centro di interesse ma su tutta la tela e non segue nessun percorso particolare. Ogni punto della tela può essere utilizzato come inizio, continuazione o come fine dell'esplorazione di ognuno."

I Combines di Robert Rauschenberg hanno esercitato una suprema influenza sul postmodernismo che viene certamente sentita nel genere della libera improvvisazione degli AMM (un gruppo inglese che improvvisa paesaggi musicali noise su loop di canzoni dei Beach Boys) o di Christian Marclay (la cui abilità di virare dalla musica lounge alla classica fino a Jimi Hendrix sui suoi piatti multipli a

sua volta ha influenzato John Zorn). Ma Rauschenberg esercitò un' influenza anche maggiore su molti autori nella musica degli anni '40 e '50. I dipinti bianchi di Rauschenberg furono particolarmente incisivi sull'opera 4'33" di Cage.

Anche Karlheinz Stockhausen cita gli unificanti oggetti trovati nei Combines di Rauschenberg come un'influenza sul suo *Kontakte* e *Gesang der Junglinge*. Rauschenberg influenzò uno degli ultimi brani di Feldman *The Viola in My Life* –

Sarà poi la determinazione di Steve Reich a rompere con la musica concreta e presentare i suoni registrati senza maquillages, non editati, richiama la decisione postmodernista di Rauschenberg di abbandonare l'immaginario riconoscibile dei suoi collages (sebbene l'integrazione fatta da Reich della musica africana nella composizione potrebbe essere paragonabile all'influenza dell'arte tribale su Picasso). Invece la famosa citazione di Rauschenberg sull'operare nello spazio compreso tra la vita e l'arte diventa sempre più influente, perfino cinque decenni dopo ed è sicuramente responsabile dell'accettazione dei suoni quotidiani dell'ambiente all'interno di un'installazione.

Un altro importante compositore del periodo, Earle Brown, cita Pollock come una delle sue influenze ma ne individua in Alexander Calder una più diretta:

“In Calder la costruzione delle unità e il loro collocarsi in una situazione flessibile che assoggetta le originali relazioni al costante e virtualmente imprevedibile, ma inerente, cambiamento (il movimento delle unità e il movimento dell'osservatore) mi ha portato a costruire unità di gruppi ritmici (con intensità stabilite ma possibilità di timbro “aperte” soggette ad un piano indipendente di densità del timbro), a modificarli secondo [...] tecniche “generative”, e assemblarle piuttosto arbitrariamente – accettando il fatto che ogni possibile assemblaggio fosse possibile e valido.” (...)

Ciò portò a sua volta le partiture grafiche a riportare simboli dei brani nel 1952 e 1953, che egli chiamava “composizioni mobili”, e infine al suo *Calder Piece* del 1963, nel quale una vera composizione mobile di Calder viene collocata al centro

di uno spazio per performance come una specie di “conduttore” con quattro percussionisti situati in ogni angolo della sala che reagiscono ai movimenti e usandola come un altro strumento di percussioni. Più avanti egli affermò che eliminando la stasi dall’arte visiva l’opera di Calder creava “una relazione vitale con le arti del tempo – il teatro e la musica.”

Questi compositori avvertivano una sorta di invidia estetica nei confronti dell’arte visiva, in particolare della mano del pittore come opposta alle partiture del compositore che forniscono soltanto un bozzetto per l’esecutore. Feldman ne dà un esempio:

“Poichè Mondrian usava aree fatte di un solo colore, qualcuno ha suggerito, perché non usare uno spray invece di dipingere queste aree? Mondrian si incuriosì, e provò immediatamente. Non solo il quadro non sembrava affatto un Mondrian, non ne aveva nemmeno l’aspetto. Chi non ha provato qualcosa del genere non può capirlo... Sono sicuro che se dettassi la mia musica, anche se la dettassi esattamente, non sarebbe mai la stessa cosa.” (Feldman, 2000, p. 90)

Edgar Varèse evocò una “macchina produttrice di suoni” in cui si sarebbe trasferita direttamente la partitura – “la musica esattamente come il compositore l’ha scritta.⁵⁸” Anche Feldman desidera liberarsi degli strumenti: “In musica sono gli strumenti a produrre i colori. E per me quel colore strumentale priva il *suono* della sua immediatezza. Lo strumento è diventato per me una matita, l’illusoria *somiglianza* di un suono” Egli auspicò una musica senza strumenti; forse i suoni, prodotti in qualche modo senza strumenti, avrebbero assunto un’identità più simile al colore puro.

⁵⁸ Uno dei seguaci di Varèse, Iannis Xenakis, lambisce questo ideale con la sua musica da computer negli anni '70 nella quale la musica viene creata disegnando una partitura grafica direttamente al computer. Per un’approfondimento sul tema si veda Lisciani Petriani 2001.

3.5 - I suoni degli artisti visivi

Gran parte dei suoni prodotti da artisti visivi non sono classificabili come sound art, inquanto troppo orientati verso la performance. Eppure, esiste tutta una tradizione di artisti che cercano il suono o la musica in quanto forma dell'espressione e proseguimento della loro estetica visiva e le gallerie funzionano come luoghi designati o le etichette producono album come una sorta di edizione multipla dell'artista, o come mezzi più economici di documentare le performance dell'artista piuttosto che il video.

Nell'epoca del Dada, sia Marcel Duchamp che Kurt Schwitters si dedicarono al suono in quanto piattaforma aggiuntiva per il loro lavoro creativo. Al di là dei Readymade, da parte di Duchamp la difesa delle idee contro l'abilità tecnica del disegnare o dipingere riecheggia in espressioni musicali inesperte degli artisti delle ultime decadi. Il celebre motto di Duchamp "Mai più capolavori" vive ancora nella composizione delle sue tre opere, tutte del 1913.

Erratum Musical è concepito per tre voci. A ogni esecutore viene dato uno dei tre gruppi di 25 carte e c'è una nota per ogni carta. Le carte venivano originariamente gettate in un cappello da Duchamp, pescate una alla volta a caso, e poi venivano scritte in sequenza casuale. *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even* è un'opera incompiuta per "pianoforte suonatore, organo meccanico, e altri strumenti nuovi per il quale viene soppresso il virtuoso intermediario.". Infine, *Sculture Musicale* consiste semplicemente di una nota su un piccolo pezzo di carta. Dopo aver ascoltato il poema di suoni di Raoul Hausmann "fmsbw" nel 1921 (questa forma fu inventata da Hugo Ball nel 1916), Schwitters iniziò ad includerla nelle sue letture, e realizzò persino una sua propria opera, *Sonate in Urlauten*, che crebbe fino a quattro movimenti. Egli eseguì personalmente il brano ("ascoltare la sonata è meglio che leggerla. Ecco perché amo eseguire la mia sonata in pubblico") e diede istruzioni minime agli altri potenziali esecutori ("Sentirete certamente da voi il ritmo, debole o forte, alto o basso, rigido o ampio. Spiegare nel dettaglio le variazioni e le composizioni dei temi alla fine risulterebbe stancante e dannoso al piacere del leggerlo e dell'ascoltarlo e dopo tutto io non sono un

professore”). Non viene indicata la tonalità, né il tempo o le dinamiche, solo sequenze di fonemi come “Lanke trr gll.”

La sound poetry “fatta da e per registratori a nastro”, come Henri Chopin disse, venne alla luce in realtà negli ultimi anni '50 e nei primi '60, e fu documentata grandemente nel periodico di Chopin *Revue Ou*, che includeva registrazioni delle maggiori figure di questo stile, tra cui esponenti del Lettrismo come Francis Dufrene e Gil Wolman, Bernard Heidsieck, Swedes Ake Hodell e Sten Hanson, Mimmi Rotella, Bob Cobbing, Brion Gysin, Charles Amirkhahian e Chopin stesso. Allo stesso tempo Yves Klein “termina” la sua *Symphony of Monotone-Silence 1949-1961*, che sostiene un accordo e un silenzio per una stessa lunghezza di tempo. Questo equivalente musicale dei suoi quadri monocromi, nella sua versione finale fu eseguita mentre modelle nude facevano il bagno in della pittura blu e creavano impronte dei corpi sul pavimento mentre Klein in smoking dirigeva un ensemble di ventidue strumenti e venti voci. Anche Jean Dubuffet portò la sua estetica dell'Art Brut nel regno uditivo, cominciando con improvvisazioni con Asger Jorn alla fine del 1960: “volevamo utilizzare gli strumenti in modo tale da ottenere suoni nuovi. Oltre ad un piano (uno non molto buono) i nostri strumenti erano un violino, un violoncello, una tromba, un registratore, un flauto Sahariano, una chitarra e un tamburino,” e i due più tardi aggiunsero una ghironda, corni, xilofono, cetra, cabrette (una cornamusa dell'Auvregne), e una bombarda. Dubuffet presto prese a sovrapporre da sé tutti gli strumenti nella registrazione. Le registrazioni risultanti sono un primo esempio di cacofonia modulata.

Gli esperimenti di Dubuffet pongono un precedente per gli artisti visivi non musicisti che creano musica “noise”. Nel 1962 prende il via a Toronto l'Artists Jazz Band. Formata dai pittori Graham Coughtry, Harvey Cowan, Terry Foster, Jim Jones, Nobuo Kubota, Robert Markle, Gerald McAdam, Gordon Rayner che più tardi furono raggiunti da Michael Snow, il gruppo si ispirò al free jazz e produsse anche uno sbocco sociale per gli artisti. (Coughtry disse “La musica è sempre stata il messaggero poichè alcuni tra noi pittori di Toronto scoprimmo che era una delle più empatiche forme di comunicazione tra noi, e qui nacque la sempre in

espansione Artists Jazz Band.”) La Isaac Gallery pubblicò un doppio album nel 1973 che uscì con un set di stampe in edizione limitata, una per ogni artista. Un po' più a sud di Toronto a London, nell'Ontario, gli artisti Greg Curnoe, John Boyle e Murray Favro danno il via nel 1965 alla Nihilist Spasm Band, similmente un omaggio all'improvvisazione free jazz e nemmeno i loro compatrioti avevano un'educazione musicale (“Anche se desiderassimo suonare *Melancholy Baby*, non potremmo,” dice la nota al loro album *Vol.2*). Armati di kazoo elettrici fatti in casa, chitarre (alcune realizzate da Favro), batterie, voci, violino ed elettronica hanno suonato ogni lunedì sera a London durante gli ultimi quarant'anni e nonostante la morte di Curnoe e del bassista storico Hugh McIntyre, non mostrano segni di cedimento.

Le escursioni musicali del Fluxus, per lo più “noise” erano composte da un mix di musicisti “educati” e non. La Monte Young presentò una serie di concerti proto-Fluxus nello spazio newyorkese di Yoko Ono che iniziarono nel Dicembre del 1960, una volta al mese fino a Giugno 1961, che includevano Terry Jennings, Toshi Ichiyangi, Henry Flynt, Joseph Byrd, Jackson MacLow, Richard Maxfield, Simone Forti, Robert Morris e Dennis Lindberg. Questa fu seguita da un'altra serie al Fluxus CEO nella A/G Gallery di George Maciunas nella primavera del 1961 che offrì serate a Maxfield, John Cage, Storm de Hirsch, Ichiyangi, MacLow, Byrd, Young, Flynt, Walter De Maria e Ray Johnson e ospitò una mostra di quadri di Ono. Ci fu un line-up simile al concerto nel Living Theatre nel 1960 con pezzi di Allan Kaprow, George Brecht, Ray Johnson, Richard Maxfield, Cage, Al Hansen e Rauschenberg. Maciunas continuò a fare concerti Fluxus, incluso uno alla Carnegie Hall nel 1965 della Fluxus Symphony Orchestra, un'auto-definita “combinazione di Spike Jones, vaudeville, gags, giochi di bambini e Duchamp,” la musica Fluxus si iscrive ancora nella tradizione della performance Dada, fortemente influenzata dai capricci da sala da concerto di Cage. Dal momento che il Fluxus creava i suoi oggetti di tutti i giorni (biglietti, giocattoli, mobili, ecc.) e allo stesso modo i suoi film, i libri, le stampe, la poesia e i dipinti, era inevitabile che la musica sarebbe stata un altro dei suoi sottoprodotti.

Nella generale accettazione dei suoni di tutti i giorni in quanto potenziale materia per la composizione, Cage viene spesso considerato come la risposta del mondo della musica a Duchamp, un'influenza esposta nell'opera del 1947 *Music for Marcel Duchamp* (scritta originariamente per la sequenza di Duchamp nel film di Hans Richter *Dreams that Money Can Buy*) e nei titoli di opere come *The Bride Stripped Bare* e *Not Wanting to Say Anything About Marcel*. *Living Room Music* (1940) mostra l'influenza del Readymade in particolare – la strumentazione è composta da “oggetti trovati nel salotto”. Ciò spiegherebbe anche la sua controversa difesa di Erik Satie che proclamava che la musica è simile a un mobilio e che fa parte dei rumori dell'ambiente. Cage era senza dubbio anche a conoscenza dell'amicizia che legava Satie allo scultore Constantin Brancusi e delle sue collaborazioni con Pablo Picasso, Jean Cocteau e Leonide Marsine al balletto *Parade* precedenti per l'interesse che egli effettuò nel mondo dell'arte.

I tentativi di Cage nel rovesciamento dei modelli tradizionali di composizione e nella presentazione pubblica della musica hanno spianato la strada alla sound art. La sua opera *Musicircus* o i suoi Happenings come *HPSCHD* o *Roaratorio* potevano essere vissute come mostre d'arte di breve durata, sebbene l'aggiunta dei danzatori, e l'elemento performativo erano ancora legati ad eventi multimediali da sala da concerto piuttosto che a mostre di sound art. Col tempo Cage divenne sempre più impegnato politicamente e iniziò a vedere le sue idee in termini di comportamenti e natura umana. Come scrisse Feldman, “l'idea di Cage, riassunta anni dopo come ‘tutto è musica’, l'ha portato sempre più verso un punto di vista sociale, e sempre di meno verso un punto di vista artistico [...] Cage rinunciò all'arte affratellandola alla società” (Feldman, 2000, p.99)

C'è anche una rottura tra ciò che divenne Happening e Fluxus e ciò che diventò la sound art nei primi anni '60, quando membri della classe di Cage della New School (George Brecht, Jackson MacLow, Allan Kaprow, Al Hansen, Dick Higgins) iniziarono a creare pezzi musicali Neo-Dada. Brani di Brecht come *Solo for Violin* (nel quale l'esecutore lucida lo strumento) e *String Quartet* (nel quale l'esecutore semplicemente scuote le mani), seguono Cage nello sconvolgimento della

performance nel concerto, mentre *Drip Music* e *Comb Music* similmente seguono la filosofia del “tutto è musica”. Anche Kaprow parla dei dipinti di Pollock in quanto importanti Performance/happening:

“una specie di estensione spaziale [...] l'intero dipinto viene fuori (ne siamo partecipanti piuttosto che osservatori) nella stanza [...] essendo inondato dai suoi turbinii di vernice e dall'enorme formato che non poteva fissare con un solo sguardo, egli infine pose l'intera tela sul pavimento e ci si metteva nel mezzo. Creava un quasi-ambiente nel quale reiterava pulsazioni di colore gettato e trascinato e sembrava causare una perdita di sé quasi rituale, simile alla trance, prima in lui e poi nell'osservatore. Questo non è più dipingere.” (Kahn, 1999, p.273)

Cage considerava gli Happenings una forma teatrale. Young viene coinvolto da Maciunas, Brecht, MacLow e altri prima ancora che venisse coniato il termine Fluxus e che il movimento si trasferisse in Europa. Inoltre retroattivamente chiamò le performance del suo gruppo con Tony Conrad e John Cale fino alla metà degli anni '60 *The Theatre of Eternal Music*, indicando inclinazioni teatrali dei procedimenti (che potevano riferirsi alle proiezioni e illuminazioni scorrevoli di Marian Zazeela, o alle distinte performance dal vivo dei suoi concetti permanenti di *Eternal Music/Dream House*).

Come il cabaret Voltaire e altre performance Dada, le opere del Fluxus non richiedevano un'educazione musicale per l'esecuzione, e molti degli studenti di Cage di New York erano pittori. Tuttavia molti partecipanti al Fluxus avevano un background musicale.

Nam June Paik aveva studiato musica, scritto una tesi su Schoenberg e lavorato in uno studio di musica elettronica al WDR. Eseguì varie performance ispirate a Cage tra il 1959 e il 1963, e la sua prima grande esibizione con dei set televisivi, per la quale stava diventando conosciuto, si intitolava *Exposition of Music-Electronic Television*, che segnò la fine dal suo fare musica come principale attività. L'esibizione includeva anche l'allestimento di un pianoforte, oggetti dal

suono meccanico, *Schallplatten Schaschlik* – una scultura/registratore che sospendeva in aria diversi suoni – un *Random Access Music*, nella quale lo spettatore poteva far scorrere una testina su di un nastro attaccato al muro). Collaborò a lungo con la violoncellista Charlotte Moorman ed eseguì performance musicali occasionalmente, sia da solista che in collaborazione con Joseph Beuys, Takis ed altri.

Philip Corner studiò musica con Henry Cowell e Olivier Messiaen. Mentre dava il suo contributo ai brani con partiture grafiche e un testo di istruzioni, Corner aveva anche composto più di quattrocento opere per gamelan e numerosi pezzi al piano, creato molta poesia, calligrafia e arte visiva. MacLow aveva ampiamente studiato composizione e molti strumenti al tempo in cui arrivò nella classe di Cage; sebbene fosse più conosciuto per la sua poesia (era direttore letterario del Fluxus) realizzò diverse composizioni musicali, sia più formali che aleatorie insieme a opere composte da suono e testo e sound poetry⁵⁹.

Joseph Beuys partecipò al movimento Fluxus e aveva preesistenti conoscenze musicali, la sua *Siberian Symphony* (1963) fu la sua prima performance Fluxus a Dusseldorf: un assolo di pianoforte, poi veniva suonato un brano di Satie mentre Beuys fissava una lepre morta su una lavagna, imbottiva il piano di argilla e rami e infine toglieva il cuore alla lepre.

La “de/collage music” di Wolf Vostell si concentrava infine su “tutti quei rumori che si propagavano quando una forma veniva distrutta”, proclamando che tutto ciò che rimane della forma nella scia della distruzione è il suono. Infatti, realizzò una versione dell’opera di Satie *Furniture Music* in cui distruggeva del mobilio; e nel

⁵⁹ Takeshi Kosugi studiò musicologia al college e sebbene non avesse nessuna educazione formale al violino, lo scelse come strumento. Kosugi era incuriosito dall’improvvisazione e dai metodi accidentali nei primissimi anni ’60, e pur non essendo a conoscenza di Cage, formò un gruppo di libera improvvisazione, Group Ongaku a Tokyo nel 1960 (che precede di una dozzina di anni la scena della libera improvvisazione in Europa sotto l’influenza di Cage). La conseguente scoperta dell’opera di Cage, dopo aver assistito ad una performance a Tokyo di Cage/Tudor, confermò i suoi interessi e lo portò ad essere coinvolto nel Fluxus. Negli ultimi tempi prese il posto di Cage come direttore musicale della Merce Cunningham Dance Company. Mentre Kosugi aveva realizzato installazioni sonore, la sua musica è primariamente basata sulla performance e l’improvvisazione, in linea con la tradizione Fluxus.

brano *Kleenex* riduceva in frantumi centinaia di lampadine. “Quando una lampadina viene distrutta” disse, “non produce più luce, ma suono”. (il suono dura soltanto un secondo, poi rimane da guardare il vetro rotto) Le altre attività di Vostell includevano un brano che racchiudeva l’aprire e il chiudere la portiera di un’automobile 750 volte e avere degli strumentisti che suonavano partiture di brani classici o “suonavano” il silenzio per ogni nota scritta in una partitura.

Sono due degli esecutori frequenti di Cage – David Tudor e Max Neuhaus – che portano le sue idee nella sound art e le oppongono a Cage stesso. Neuhaus inizia a creare installazioni alla metà degli anni '60. Nella musica per il brano di danza del 1968 *Rainforest*, Tudor inserì suoni elettronici in oggetti inanimati per farli risuonare, come botti di vino, le molle di un letto, un aspersionario, una racchetta da tennis, un cestino da picnic, e il pubblico era invitato a girarci intorno – un capolavoro di scultura sonora e installazione.

Anche un altro seguace di Cage, il compositore italiano Walter Marchetti porta alcune delle sue idee nel regno della sound art (oltre la composizione moderna). Egli chiama la sua opera “visibile music”. In uno dei brani di *Chamber Music* (che sono circa trecento) egli giace addormentato sul pavimento di una galleria, estraendo l’essenza dei “silent pieces” di Cage (4'33”) in un contesto artistico piuttosto che nel contesto classico della sala da concerto, e facendola diventare un’installazione piuttosto che una performance di cinque minuti. Le composizioni più recenti di Marchetti per otto orchestre oppure per otto ensemble strumentali o otto organi sono un sorprendente e raro esempio di sound art concettuale, è improbabile che il brano possa essere realizzato a causa delle limitazioni tecniche, proprio come molti esempi di arte concettuale dei primi anni '70.

Nel 1972 l’artista Dieter Roth, il poeta e sceneggiatore Gerard Ruhm, e lo scrittore Oswald Wiener iniziarono insieme a fare musica in casa e successivamente davano concerti sotto il nome di *Selten Gehorte Musik*. Occasionalmente accompagnati dagli azionisti viennesi Hermann Nitsch, Gunter Brus e Arnulf Rainer, questi concerti furono documentati da Roth in una serie di edizioni in box

di LP. Roth aveva sviluppato un alfabeto dei suoni a partire dagli anni '60 e continuò a dare chiassosi concerti solisti su più strumenti. Pubblicò anche una collezione di ventiquattro musicassette di cani che abbaiano, e più tardi fece assemblaggi usando strumenti a tastiera. Wiener era stato un musicista jazz; Ruhm faceva sound poetry e "one-tone music" al pianoforte dal 1952, e aveva anche fatto della "pencil music" (registrando il suono di un disegno). Nel frattempo, nel midwest americano (a Detroit per essere precisi) i giovani artisti Mike Kelley, Jim Shaw, Niagra e Cary Laren formarono i Detroit All Monsters, un'incursione spontanea nel noise elettronico.

Il suono era utilizzato anche dagli artisti concettuali del periodo. Joseph Beyus realizzò la registrazione di un'ora del 1968 *Ja Ja Ja Ne Ne Ne* della sua stessa voce che recitava varie volte "yes, yes, yes, no, no, no", una manifestazione audio di ciò che può essere un brano concettuale. L'album del 1969 *Art by Telephone* era essenzialmente il catalogo per una mostra al MoCa di Chicago che non fu mai presentata. *Art by Telephone* si concentrava sulla voce come un mezzo per trasmettere i progetti di arte concettuale tramite il telefono; agli artisti infatti (tra cui John Baldessari, James Lee Byars, Hans Haacke, Richard Hamilton, Ed Kienholz, Les Levine, Sol LeWitt, Robert Morris, Bruce Nauman, Claes Oldenburg, Dennis Oppenheim, Richard Serra, Robert Smithson e William Wegman) non era permesso fare disegni o istruzioni scritte per i brani⁶⁰.

Vito Acconci realizzò brani su nastro negli ultimi anni '60, allo stesso tempo in cui lasciava la poesia per investigare il campo della performance e del video. *Running Tape* fatta a Central Park nel 1969, è un documento sonoro di un brano di resistenza, nominato da Acconci una "tape situation". Comunque, molta della sua opera audio si interessa al linguaggio piuttosto che ai suoni o ai rumori – dato non sorprendente in virtù delle sue origini poeta. Acconci sembra più interessato alla musica che al suono in sé; ha detto che la musica esiste nel tempo e non nello spazio, frase che non rispetta esattamente i sentimenti di un artista del suono.

⁶⁰ Il museo apparentemente registrava le istruzioni per i brani mentre venivano trasmesse al telefono dagli artisti stessi.

Mentre abbandona le sue attività performative, Acconci si dedica alle installazioni che includono sempre una componente audio. In *Other Voices for a Second Sight* (1974) Acconci modifica il ruolo del Dj e nella sua trama lascia che la narrativa si svolga indefinitamente, e in *Where Are We Now (Who Are We Anyway?)* (1976) crea un incontro di una comunità fittizia. Installazioni più tarde come *Gangster Sister from Chicago* (1977), *Tonight We Escare from New York* (1977), *The People Machine* (1979), e *Another Candy Bar from GI Joe* sono più visive, utilizzando oscillazioni, luci colorate e pannelli in legno accanto ad un audio più parlato.

Similmente, un altro artista concettuale del periodo, Lawrence Weiner, ha realizzato un numero di registrazioni, alcune in collaborazione con musicisti come Richard Landry (o con il Philip Glass Ensemble), e i compositori Peter Gordon e Ned Swolette ma è ugualmente interessato all'orazione piuttosto che al suono in sé. Weiner produsse anche un'opera radio, *Need to Know*, negli ultimi anni '70, con una tribuna offerta a lui e ad altri artisti attraverso uno show radiofonico presentato dall'artista James Umland sulla stazione di New York WBAI.

Due esempi di artisti del tempo che si spostarono dalla performance all'installazione che coinvolge dei suoni sono Dennis Oppenheim e Rebecca Horn. Oppenheim fece una performance senza titolo (nell'estate del 1971) in cui collocava un cane morto su di un organo elettrico, che avrebbe teoricamente prodotto dei suoni mantenendo basse le chiavi col suo peso finché il corpo non deteriorava completamente. L'opera *Attempt to Raise Hell* di Oppenheim vede la forza di un magnete attirare la testa di metallo di un pupazzo seduto con il volto di Oppenheim, fino a cozzare contro una campana più volte creando un suono sferragliante, mentre *Theme for a Major Hit* vede un'altra marionetta, anch'essa controllata da magneti che si muove al suono di una canzone pop scritta ed eseguita da Oppenheim. Le installazioni di Horn spesso incorporano il suono o gli strumenti musicali. *Concert for Buchenwald Part 1* (1999) vede chitarre e violini disseminati lungo il pavimento di una galleria, mentre *El Rio de la Lune* ha i violini

incastonati nel muro (e nel mobilio della camera da letto), sebbene la scelta del materiale musicale sembra quasi arbitraria.

3.6 – Osmosi: Sound Art ed universo pop

All'inizio del 1977, Tom Johnson recensì una mostra di Laurie Anderson in una galleria in cui l'artista aveva installato un jukebox con su ventiquattro singoli della sua musica, insieme a testi scritti a matita accompagnati da foto⁶¹. Già nel 1970 stava esibendo "sound sculptures", piccole scatole contenenti loop di nastri collocati su supporti. Johnson notando che quasi tutti i singoli avevano linee vocali ed erano prodotti "abbastanza professionalmente", concluse la recensione domandandosi se la situazione della galleria è necessaria alla musica? Egli affermava che se essa è necessaria, allora la musica dovrebbe essere discussa esclusivamente come elemento in un'esibizione multimediale, ed essa certamente non dovrebbe essere pubblicata su un LP ordinario.

Non si può generalizzare, perché molte opere lavorano su più di un mezzo espressivo: le orchestrazioni per il balletto diventano brani puramente orchestrali, l'opera diviene ambientazione da teatro e non c'è ragione per cui un'esibizione in galleria non dovrebbe occasionalmente diventare una registrazione. Di solito, comunque, le opere devono sottostare ad una grande quantità di trasferimenti, revisioni e adattamenti prima che esse diventino realmente vive in un altro mezzo. Johnson dichiarò che la stessa musica che operava nella Kitchen (la prima sede a New York dell'epoca della New Music) dovrebbe operare in una galleria d'arte. Ciò non la rende sound art, ma autorizza l'idea di uno spazio di galleria come un potenziale spazio d'ascolto.

Philip Glass che aveva già utilizzato opere di Alan Saret e Sol LeWitt per gli artwork dei suoi album nei primi anni '70, mise su una casa discografica, la Chatham Square, insieme al gallerista Klaus Kertess, mentre la Sonnabend Gallery aveva pubblicato il primo album di Charlemagne Palestine *Four Manifestations of Six Elements* e Steve Reich aveva lavorato ai *Multiples* di John

⁶¹ Laurie Anderson, che aveva studiato da violinista classica, ottenuto una laurea in storia dell'arte, più tardi completò un master in Belle Arti in scultura e scrisse critica d'arte

Gibson per produrre una prima edizione di due LP della sua opera *Drumming* nel 1971. Se le gallerie potevano pubblicare dischi, perché non metterli in mostra? Infatti, la prima mostra di dischi in relazione al mondo dell'arte, *The Record As Artwork: From Futurism to Conceptual Art*, si aprì nel 1977 al Fort Worth Art Museum e divenne itinerante.

Il 1977 vide anche la nascita delle cosiddetta "No Wave", composta da ex-studenti del teatro sperimentale (Mark Cunningham e Lucy Hamilton dei Mars, Arto Lindsay dei DNA, Glenn Branca dei Theoretical Girls), pittori (Summer Crane e Nancy Arlen dei Mars), e ex-studenti d'arte (James Clance). La scena, che nasceva dalle aspettative generate dalla mitologia punk secondo la quale persone possono formare una band nonostante non abbiano nessuna conoscenza degli strumenti, fu scoperta da Brian Eno ad un festival all'Artist Space nella primavera del 1978. Eno in seguito documentò quattro delle band (i già menzionati Mars e DNA, James Clance and the Contorsions, e Teenage Jesus and the Jerks) su un LP diventato un classico: *No New York*.

Thurston Moore organizzò il Noise Fest tre anni dopo nella galleria White Columns a New York come una specie di aggiornamento post-No Wave, che metteva in mostra alcuni dei set originali di Branca e Cunningham e una varietà di nuove band noise tra cui i suoi allora nascenti Sonic Youth (con Kim Gordon, che allora lavorava presso la galleria di Anina Nosei). I Sonic Youth avrebbero continuato il rapporto con il mondo dell'arte utilizzando opere di James Welling, Dan Graham, Gerard Richter, Raymond Pettibon, Mike Kelley, Joe Brainard, Richard Prince e Christopher Wool) per le copertine dei loro album. Il direttore della White Column Josh Baer fondò la Neutral Records insieme con Branca, che ricordava l'etichetta di Philip Glass e del gallerista Klaus Kertess, la Chatham Square, e pubblicò i primi dischi dei Sonic Youth, Swans, Y Pants, Eric Bogosian, Paul McMahon e un set di registrazione di Jack Goldstein.

Il curatore Diego Cortez contribuì a fondare il Mudd Club, per il quale Eno progettò il sistema sonoro e presentò rock band insieme a eventi artistici (Nan Golden fece qui le sue prime mostre). Poi organizzò la mostra epocale *New York/New Wave* al

P.S.1 nel 1981, che includeva opere di Chris Stein, Vega, e David Byrne insieme al contingente neo-pop di Keith Haring, Kenny Scharf, Kiki Smith e Jean-Michel Basquiat. Basquiat per un breve periodo fu nella band autodefinita "art-noise band", i Gray, suonando il sintetizzatore, il clarinetto e qualche volta "torturava semplicemente la chitarra con un pettine". Essi suonavano in punti di incontro del rock come il Mudd Club, Hurrah's, TR3, e persino alla festa di compleanno di Leo Castelli. Basquiat produsse anche un primo 12 pollici di hip hop, *Beat Pop*, per l'artista di graffiti Rammellzee e disegnò la copertina del disco. Un altro artista degli anni '80, David Wojnarowics, suonò in una band punk chiamata 3 Teens Kill 4, suonando nastri di suoni trovati usando un registratore portatile.

Un po' della recente attività della scena art/noise/rock/band di New York degli ultimi dieci anni si è centrata intorno a Jutta Koether e Rita Ackermann che una volta collaborarono a una serie di dipinti insieme a Kim Gordon. Ackermann aveva un gruppo con Koether con tastiere chiamato Diadal, e anche un altro gruppo d'ispirazione più heavy metal chiamato Angelblood con Lizzi Bougatsos (che lavorava all'American Federation for the Arts).

Koether unì le sue forze all'ultimo progetto noise di Steve Parrino di un basso ad alto volume chiamato Electrophilia, e i due organizzarono una mostra dei loro dipinti in nero dal titolo *Black Bonds* presso il Swiss Institute di New York City, che aveva anche ospitato performance di Merzbow (un artista noise giapponese il cui nome deriva dall'opera dalle dimensioni di una stanza chiamata Merzbau), Christian Marclay e Black Dice. Koether e Gordon organizzarono una serie nella Galleria di Kenny Schachter presso la West Side Highway chiamata Club in the Shadow che ospitava band come gli Angelblood e i Double Leopards (i cui membri si conobbero mentre lavoravano in una libreria di arte e poesia, Bound and Unbound), Vito Acconci progettò il club modellandolo su club degli anni '80 come il Danceteria in cui i diversi piani disponevano di diversi media.

A Rhode Island alla metà degli anni '90, una casa d'arte collettiva dal nome Fort Thunder accolse un numero di band e artisti comici della Rhode Island School of Design (RISD) che fino a quel momento avevano raggiunto un buon livello di

notorietà. I Forcefield, il progetto di Mat Brinkman, hanno pubblicato album di soundscape con il sintetizzatore analogico e creato un'installazione alla Biennale di Whitney del 2002. Brinkman è anche un prolifico cartoonist, come anche Brian Chippendale, che formò il duo basso e batteria Lightning Bolt con Brian Gibson, un animatore. Come i Forcefield, i due indossavano costumi durante la performance, ma i Lightning Bolt suonavano arpeggi sullo stile di Philip Glass a velocità e volumi del trash metal. Essi viaggiarono con i propri sistemi sonori e si collocavano sulla terra invece che sul palco, conferendo ai loro show una qualità di sito-specifico. I Black Dice mossero i primi passi al RISD ma si ritrasferirono a Brooklyn alla fine degli anni '90. Cominciarono come unità hardcore punk/noise, iniziarono a focalizzarsi sull'elettronica e poi su un suono New Age più industrializzato. Il mondo dell'arte li scoprì abbastanza presto e fu spesso richiesto loro di suonare durante le inaugurazioni.

Naturalmente alcuni artisti non si accontentano di fare noise – c'è una lunga storia di studenti d'arte inglesi che sono diventati rock star, ma non necessariamente come estensione della loro sensibilità artistica visiva (Keith Richards, John Lennon, Pete Townshend, Ray Davies, Jimmy Page). I Roxy Music furono fondati da uno studente di Richard Hamilton, Brian Ferry; titoli come *Editions of You* e *Virginia Plain* (in origine il titolo di un dipinto Pop Art di Brian Ferry, così chiamato da una marca di sigarette) sono sottili riferimenti al suo background artistico. Brian Eno gettò un ponte tra il mondo dell'arte e quello della musica come studente d'arte/non-musicista che trovò la fama per aver suonato il sintetizzatore nei Roxy Music. Continuò producendo i Talking Heads (che studiavano con il concettualista e musicista Alan Sondheim al RISD) e i Devo, che portarono le ricercatezze della scuola d'arte nel format di una rock-band, e poi nel format di una band da hit di singoli di successo. Un altro esempio del pre-punk è Captain Beefheart, Don van Vliet, che era uno scultore da ragazzo e divenne un pittore a tempo pieno intorno ai vent'anni, ma è meglio conosciuto per il suo doppio album di culto *Trout Mask Replica*, prodotto da Frank Zappa; uno dei suoi primi chitarristi, Zoot Horn Rollo

una volta chiamò la musica una scultura di suono poliritmica, politonale come un collage.

Anche Yoko Ono oscilla tra diverse sensibilità. Studiò musica al Sarah Lawrence, e ha una varietà di istruzioni per i suoi brani raccolti nel suo libro *Grapefruit*. La maggior parte di essi vanno dal 1961 al 1963, ma *Secret Piece* (“scegli una nota da suonare. Suonala col seguente accompagnamento: I boschi dalle 5 alle 8 del mattino in estate”) fu scritto nell’estate del 1953. Molti includono ascolto di fenomeni naturali (“ascolta il vento”, “ascolta un cuore che batte”) e mostrano un po’ di affinità con le composizioni di La Monte Young del 1960. Tuttavia, ella fu più prolifica di Young, e i suoi brani da performance come *Cut Piece*, in cui ai membri del pubblico veniva chiesto di salire sul palco e tagliar via pezzi dei loro abiti, erano più impegnati socio-politicamente. Yoko Ono mantenne una tendenza concettuale nelle sue prime collaborazioni con John Lennon (ad esempio *Radio Play*, frammenti di nano-secondi di radio interrotta da lunghi silenzi) e retrospettivamente, la sua enfasi sulle tecniche estese per la voce (come ad esempio urlare oppure i rumori gutturali), fu nettamente radicale nel contesto del rock e del mondo dell’arte del suo tempo. Nell’LP del 1970 di Yoko Ono *Plastic Ono Band* emette dei gemiti su di un mantra di heavy proto-punk della band di Lennon; dai tempi del suo album *Fly* cominciò a cantare le canzoni (sebbene un intero lato sia dedicato alla collaborazione con le macchine della musica di Joe Jones e in un altro ci sono lei e Lennon ancora in vena di noise per la colonna sonora del film *Fly*). Sin da allora, sui suoi dischi e su quelli con Lennon diventa una cantante pop outré. Il suo disco 12 pollici *Walking on the Thin Ice* uscito dopo la morte di Lennon è uno dei più irresistibili pezzi dance mai registrati. Ono non ha mai realizzato una hit pop, e il mondo del rock diffida dei suoi sforzi nonostante la sua influenza su tutti a partire dai B-52 fino ai Sonic Youth, comunque resta sempre l’artista pop prototipo del mix delle arti. Un’altra figura che sembra aver abbracciato entrambi gli stili è Mayo Thompson. Una volta maestro di storia dell’arte, Thompson formò la band Red Krayola con colui che sarebbe diventato una figura letteraria d’avanguardia Rick Bartheleme alla metà degli anni ’60 a

Houston. Il loro primo LP *Parable of Arable Land*, ospitava pezzi post-punk come *War Sucks* e *Hurricane Fighter Plane* insieme a *Free-form Freakouts* dei Familiar Ugly, un assemblaggio ad-hoc di amici che essenzialmente facevano del noise. Un secondo album, *God Bless the Red Krayola and All Who Sail With It*, era più orientate verso la canzone sebbene ancora sperimentale; un terzo LP *Coconut Hotel*, inedito fino alla metà degli anni '90, era una serie di brani strumentali che utilizzavano uno strumento alla volta. Nastri dal vivo dell'apparizione dei Red Krayola all'Angry Arts Festival a Berkeley in California li mostrano mentre utilizzano un feedback estremo alla maniera delle realizzazioni firmate Max Neuhaus di *Fontana Mix* di Cage. Thompson realizzo' un classico e orecchiabile album di canzoni *Corky's Debt to His Father* nel 1970, e poi continuò a lavorare con il collettivo d'arte inglese Art & Language negli anni '70. Riformo' i Red Krayola diverse volte, trovando un ambiente ricettivo per i suoi vocalizzi fuori tono e le sue forme-canzone frastagliate nell'Inghilterra del post-punk degli ultimi anni '70, reclutando a suonare insieme a lui membri delle band Raincoats e Swell Maps e a registrare due dischi con Art & Language. Le incarnazioni degli anni '90 includevano tutti i musicisti indie-rock di Chicago David Grubbs, John McEntire e Jim Jim O'Rourke e gli artisti Stephen Prina, Werner Buttner e Albert Oehlen. Molti degli ultimi lavori tentano di smembrare le forme pop in un modo teorico e consapevole. In anni recenti Thompson ha insegnato arte e aperto una galleria a Los Angeles, ma ancora si esibisce con i Red Krayola.

Più recentemente Julian Schnabel ha pubblicato un curioso album di canzoni sullo stile di Leonard Cohen, *Every Silver Lining Has a Cloud*, per la Island nel 1995, e il video artist Rodney Graham, che una volta era in una band New Wave di Vancouver insieme al fotografo Jeff Wall dal nome UJ3RK5, ha riproposto la formula cantautorale, accompagnandosi alla chitarra acustica e pubblicando cinque album dal 1999. Ha altresì realizzato diverse installazioni sonore basate su loop di brani classici e in due dei suoi video compare la sua stessa musica, *How I became a Ramblin' man* (1999) e la dolce *The Photokinetoscope* (2001), nella quale l'osservatore deve metter su la registrazione della colonna sonora, variando

di conseguenza l'accompagnamento all'elemento visivo. L'artista Stephen Prina ha detto: "Per me le uniche cose che esistono sono: i ronzii e le canzoni d'amore", e lo provò con un LP pop del 1999 sullo stile di Burt Bacharach e Steely Dan, pubblicato con l'etichetta indie-rock Drag City.

I Fischerspooner, in origine un duo formato da Warren Fischer e Casey Spooner, che si incontrarono all'Art Institute of Chicago, diventarono un gruppo che contava fino a venti elementi, con ballerini e vocalist. Le loro performance elettro-pop sopra le righe nelle gallerie causarono scalpore nel mondo dell'arte nella prima parte di questa decade.

3.7 – La scultura sonora

In qualche modo, la scultura sonora, si presenta come la più antica forma di sound art. Basti pensare al litofono – campane di pietra giapponese, dove la pietra vibra dopo essere stata colpita con un maglio.

Consentendoci un significativo salto diacronico in ambiente novecentesco, sarà il Dadaismo a riattualizzare questa tensione, attraverso l'esperienza delle avanguardie, a partire dall'opera di Duchamp, come *A Bruit Secret* (1916) - una palla di filo con un misterioso oggetto al suo interno che produce un suono se viene scosso - e dall'opera di Man Ray *Indestructible Object* (1923/1958), un metronomo con la figura di un occhio.

In seguito John Cage iniziò a pensare alle proprietà sonore degli oggetti quando usò le incudini in *First Construction in Metal* (1939), e iniziò a contemplare le proprietà sonore inerenti agli oggetti dalle conversazioni col cineasta sperimentale Oskar Fischinger già nel 1936. Cage disse:

“Quando gli fui presentato, iniziò a parlarmi dello spirito che è in ogni oggetto del mondo. Così. Mi disse, tutto quello che dobbiamo fare per liberare lo spirito è sfiorare l'oggetto e tirarne fuori il suono [...] nei tanti anni che seguirono [...] non ho mai smesso di toccare le cose, facendole suonare e risuonare, per scoprire quali suoni possano produrre. Dovunque io vada, ascolto sempre gli oggetti.” (Kahn 1999, pp. 196-197).

Le maggiori figure della scultura sonora contemporanea sono Jean Tinguely, Harry Bertoia e i fratelli Baschet, tra la metà degli anni '50 e nei primi anni '60. L'utilizzo dei motori da parte di Tinguely, in particolare, segue il manifesto di Luigi Russolo sull'arte dei rumori.

Possono essere identificate come *macchine sonore* successive a queste prime esperienze seminali *Second Mesa* di John Driscoll (altoparlanti robotizzati rotanti che reagiscono specificamente all'acustica di un determinato spazio), e le creature di suono di Felix Hess (automi basati su degli studi sul gracidio delle rane, che "ascoltano" con microfoni e rispondono con suoni elettronici).

Anche tre degli scultori cinetici seguaci di Tinguely – Len Lye, Nicholas Schoffer e Barberis Takis – hanno lavorato con il suono. Lye produsse diverse sculture sonore iniziando nei primi anni '60: *Blade* (dei primi anni '70) è una lama d'acciaio alta due metri che rimbalza contro una palla di sughero; il risultato suona come una sega che viene rapidamente agitata. *Storm King* (1997) e *Twisters* (1977) sono più violente, ed eruttano improvvisamente in uragani di suono a partire dal silenzio, ma la maggioranza delle sue opere ha in sé il suono sibilante del movimento stesso. Schoffer iniziò a programmare musica per computer presso l'IRCAM nei primi anni '80. Takis produsse le sue prime sculture sonore di matrice fortemente ambientale, *Signals*, negli anni '50, in cui le corde del piano vibrano mentre vengono fatte urtare l'una contro l'altra dal vento. La sua collaborazione del 1963 con il compositore Earle Brown, *Sound of the Void*, lo mostrò applicare il suo interesse a utilizzare i magneti nelle opere scultoree di suono, utilizzando un magnete per far sì che un ago suonasse una corda e producesse suoni ripetitivi. Quindici anni dopo produsse i suoi "electro musicals" posizionando diverse opere di aghi e corde in una stanza (con le corde tese su dei canovacci e amplificate). Altro scultore sonoro degno di nota è Robert Rutman, pittore dell'espressionismo astratto che costruì lo *Steel Cello* e il *Bow Chime* negli ultimi anni '60. Lo *Steel Cello* era un pezzo d'acciaio di otto piedi per quattro che vibrava quando veniva curvata una corda ad esso attaccata. *Bow Chime* è un foglio d'acciaio orizzontale

che vibra quando le aste d'acciaio ad esso attaccate vengono curvate. Oltre a produrre le inevitabili armoniche superiori e scie di rumore bianco, gli strumenti sono inoltre capaci di produrre frequenze subsoniche.

Stephan von Heune e Martin Riches sono due scultori sonori in senso stretto che lavorano con macchine automatiche musicali dagli anni '70, Yoshi Wada è stato associato al Fluxus e studiò anche con Pandit Pran Nath. Nei primi anni '70 iniziò a fare esperimenti con condutture idrauliche, impianti e tubi di rame come strumenti a fiato. Questo portò alle sue cornamuse adattate. Enormi costruzioni (spesso della grandezza di una stanza) composte da un lungo tubo con una borsa di tela e un compressore ad aria attaccato ad essa. David Jacobs aveva costruito un simile apparecchio chiamato *Wah Wah's* nel 1967, usando tubi e gomma, e poi riconfigurandolo come *Hanging Pieces* capaci di produrre fino a 5000 parziali, battiti secondari e altri effetti musicali e psicoacustici.

Un altro artista affascinato dalle canne di organo, Andreas Oldorp, è stato attivo sin dalla fine degli anni '80. Ha lavorato per lo più con canne di sua costruzione e ha fatto esperimenti con vari metodi per iniettarvi aria di continuo, spesso attraverso fiamme di gas e tubi di vetro.

Richard Lerman realizzò un'opera classica negli anni '70, *Travelon Gamelan*, in cui amplificò i suoni attraverso l'intelaiatura di una bicicletta con microfoni legati agli assi della bici. Voice Crack, il duo svizzero formato da Norbert Moslang e Andy Guhl attivo dalla fine degli anni '70 fino alla fine degli anni '90, ha fatto scoperte simili sui suoni latenti ottenuti attraverso gadget elettronici. "Attrezzi elettronici non sono solamente utili scatole nere che producono effetti predefiniti", ha scritto Moslang, "essi sono piuttosto unità flessibili che in molti casi contengono molte più funzioni nascoste rispetto a quelle per cui esse sono state originariamente progettate" (Moslang 2004, p.84). Le performance dei Voice Crack colpivano anche visivamente e la loro miscela sonora fu una delle migliori esperienze noise della seconda parte del 900.

Artisti come Peter Vogel, Walter Giers e Howard Jones hanno creato dei "brani a muro" che utilizzano altoparlanti e altri media, che sono generalmente interattivi e

che vengono innescati dalla presenza dell'osservatore. Queste sono vere e proprie opere che aprono la strada alle più tarde installazioni a grandezza naturale di Christina Kubisch, Tommi Gronlund, Paolo Piscicelli, Carsten Nicolai ed altri.

Sempre sulla falsa riga dell'analisi di Licht, al fine di mettere a fuoco l'oggetto in questione, potrà essere più semplice definire per contrasto cosa si discosta dalla scultura sonora in senso stretto, calcando proprio sugli equivoci generati dalla sfumatura delle categorie in questione.

E' il caso della mostra del Museum of Contemporary Art di San Francisco, curata da Tom Marioni nel 1970 dal titolo *Sound Sculpture Is*, il cui concept fu indubbiamente fuorviante - essa ospitava per lo più opere di performance concettuali come l'orinare in un secchio, sciogliere del ghiaccio, oppure un telefono che squillava nonostante la cornetta fosse sganciata. Un altro equivoco è spesso costituito dalla musica concreta intesa in termini di scultura sonora: era solo una questione di tempo prima che gli artisti guardassero al suono (e più tardi alle registrazioni stesse) come materia fisica da manipolare. Brian Eno si è riferito al nastro come "malleabile, mutevole e da poter tagliare". Lo scrittore e artista sonoro Robin Minard ha indicato Pierre Schaeffer come qualcuno con cui "il suono diventava materia da scolpire. La materia sonora fu prima messa insieme e poi manipolata. Fu tagliata in pezzetti, suonata in avanti e al contrario, trasposta e posta in loop." (Minard 2002, p.46). La musica su nastro certamente trasformava il suono in materia fisica, ma i suoi procedimenti avevano ancora a che fare maggiormente con gli esperimenti del cut cinematografico, che con la scultura. Nel *ritocco* cinematografico, il materiale registrato può essere manipolato in tanti modi diversi, messo al contrario, giustapposto ad altre immagini per creare certi effetti, esposto due volte, ecc. Paul D. Miller ha anche affermato che il campionamento è una forma di scultura; ma le categorie si rivelano in questo caso particolarmente sfumate. Così com'è sfumata la categoria del disco inteso come oggetto scultoreo: Duchamp ha realizzato i *Rotoreliefs*, (6 "dischi ottici" con su dei disegni, da far ruotare su una piattaforma girevole a 33 1/3 giri al minuto) nel 1935, e Cage ha inserito le piattaforme girevoli nei suoi *Imaginary Landscape* (1939) e *33 1/3*

(1969); ma più nello specifico, Milan Knizak realizzò le sue sculture di “broken music” da due differenti dischi spezzati e incollati insieme negli anni '60; Christian Marclay fece lo stesso con i suoi “recycled records” negli ultimi anni '70 e negli '80. Entrambi attivamente suonavano i dischi a varie velocità inserendovi vari gradi di maltrattamento.

3.8 – La video-arte ed il soundesign

Proprio come la musica era uscita dalla sala da concerto, verso la fine del ventesimo secolo, installazioni video a canale singolo presero l'immagine in movimento, che prima veniva apprezzata solo nell'abito del teatro e in un tempo specifico, e la resero un'attrazione continua, che poteva essere vista in qualsiasi momento durante l'orario di apertura della galleria. Come gli Earthworks (e la sound art), era un movimento artistico che difficilmente avrebbe attratto i collezionisti. Inoltre, come molti sound artists non avevano un background musicale, molti video artists non avevano un background nell'arte del fare film. In realtà, Nam June Paik, Bill Viola, Bruce Nauman, Charlemagne Palestine, Tony Oursler, Gary Hill, Steina Vasulka; Paul McCarthy e Mike Kelley lavoravano nella sound e/o video art prima di passare completamente al video; Arnold Dreyblatt iniziò col video, poi lavorò col suono e infine col multimediale.

Ciò non sorprende dal momento che l'analisi di Bill Viola del video e del suono delinea la loro naturale affinità:

“L'immagine video è un motivo permanente di onde di energia elettrica, un sistema vibrante composto da specifiche frequenze che ci si aspetterebbe di trovare in ogni oggetto che possa suonare... tecnologicamente il video si è evoluto dal suono (l'elettromagnetica), e la sua stretta associazione col cinema è fuorviante poiché il film e il suo antenato, il processo fotografico, sono membri di una branca completamente diversa dell'albero genealogico (il meccanico/chimico). La videocamera, in quanto trasduttore di energia

fisica in impulsi elettronici, ha una relazione originaria più stretta con il microfono che con la telecamera.” (Viola, 1990, pp. 43-44).

Viola nota inoltre che il parlato musicale, la fisica di una trasmissione è una specie di ronzio. L'immagine video si ripete perpetuamente nello stesso insieme di frequenze. Ciò si collega all'utilizzo di ronzii e/o ripetizioni in opere sonore e installazioni che emergono allo stesso tempo come video art - Viola lo collega all'accresciuta familiarità in Occidente della musica indiana basata sul ronzio.

Viola originariamente lavorava con la musica elettronica, studiava il sintetizzatore Moog, e costruiva da sé i suoi circuiti elettronici che producevano suono mentre studiava il video, sperimentava tecniche come il feedback e utilizzava oscillatori per creare interferenze video. Lavorò ampiamente con David Tudor a una produzione di *Rainforest IV*, realizzando le registrazioni di campo e assistendo all'allestimento. Egli parla della possibilità di proiettare un'immagine come un fattore del suo passaggio dalla musica al video perché essa liberava l'immagine dalla scatola del monitor e la espandeva alla scala architettonica di entrambe le sale, e cosa più importante, del corpo umano. Viola era a conoscenza dell'opera di Lucier *I Am Sitting in a Room* e avrebbe realizzato installazioni sonore come *Hallway Nodes* che attivavano lo spazio in modo simile, ma ovviamente quando il video raggiungeva ciò, esso era più accomodante alla sua estetica emergente. Nondimeno, il suono gioca un ruolo importante in molte delle sue opere video, come *A Non Dairy Creamer* (1975) - in cui la colonna sonora enfatizza “ogni piccolo rumore connesso alla presenza e all'attività umana”; *A Million Other Things* (1975) è descritto come “La registrazione diretta di suoni e situazioni di luce differenti che articola l'altrimenti fissa cornice di un uomo vicino ad un magazzino che guarda un lago”; e in *The Space Between the Teeth* (1976), “il movimento della cinepresa descrive la stretta relazione fisica tra lo spazio architettonico e il suono che periodicamente lo invade” mentre un uomo urla alla fine di un corridoio. Viola intraprese anche un progetto che consisteva nel registrare i suoni dell'ambiente di varie cattedrali di Firenze nel 1981.

Bruce Nauman era in origine un bassista jazz e un chitarrista classico prima di mettere da parte la musica perchè richiedeva troppa pratica. Inoltre, egli realizzò l'album *Record* dove suonava il violino (uno strumento che non sapeva suonare) con una sega, e, in *Playing a Note on the Violin While I Walk Around the Studio* (1967 - 68), impiegò la strategia di utilizzare dei suoni disgiuntivi dal momento che l'immagine di se stesso che suona il violino è fuori tempo con la traccia del suono prodotto. Un altro brano disgiuntivo è *Lip Sync* (1969), in cui la colonna sonora di Nauman che pronuncia le parole "lip sync" a volte è sincronizzata in modo ondivago con l'immagine delle sue labbra che si muovono. Una delle sue prime mostre era intitolata *Six Sound Problems* (1968) e ospitava i video del violino e dei video di Nauman stesso che fa rimbalzare una palla. Nell'opera del 1969 *Separate Touch and Sound* (anche conosciuta come *Touch Piece*) egli creò due falsi muri, uno ricoperto di microfoni che avrebbero catturato i suoni dell'osservatore che lo toccava e l'altro posto a quaranta piedi di distanza con altoparlanti che trasmettevano il suono creando un delay nell'ascolto dei suoni amplificati. In *Sound Breaking Wall* dello stesso anno, un muro con altoparlanti nascosti emetteva suoni di sospiri, pulsazioni e risate. Come molti altri artisti concettuali, molta dell'opera sonora di Nauman ha a che fare col linguaggio; l'opera del 1968 *Get Out of My Mind, Get Out of This Room* metteva lo spettatore di fronte alla voce di Nauman che pronunciava il titolo dell'opera stessa da un altoparlante nascosto in una stanza vuota. Nel 2004 allestì un'installazione sonora nella Turbine Hall della Tate Modern, *Raw Material*, che consisteva di 22 testi parlati, scelti dalle ultime quattro decadi come materiale per la colonna sonora del suo video. Camminando lungo la grande sala, lo spettatore avrebbe incontrato uno dei testi, che sarebbe poi uscito dalla portata dell'orecchio mentre lasciava spazio ad un altro testo (alcuni erano dei loop molto brevi, altri più lunghi).

Bruce Nauman realizzò due installazioni dei primi anni '80 che sarebbero poi state classificate come sculture sonore. In *Diamond Africa with Chair Tuned D.E.A.D.* (1981), egli "accordò" una sedia gettando su di essa una monetina e ascoltandone il suono. Questa opera era silenziosa, ma l'altra, *Musical Chairs* (1983) prevedeva

una sedia appesa al soffitto e due barre di acciaio sospese in una posizione ad X che oscillavano e sbattevano l'una contro l'altra per produrre davvero un suono e fare musica.

Gary Hill lavorò con le proprietà sonore delle bacchette d'acciaio per saldatura quando era ancora uno scultore, e iniziò a sperimentare col feedback e con loop di nastri (che sarebbero poi stati influenti nelle sue installazioni video, come ad esempio in *Hole in the Wall*). In *Sums and Differences* (1978) Hill cambia i suoni e le immagini di diversi strumenti musicali. Nel suo video *Soundings* (1979) una persona sposta un numero di altoparlanti, una serie di riflessioni sulle relazioni tra l'immagine dei suoni e i suoni delle immagini. In *Meditations* (1979 - 86) della sabbia cade su un altoparlante e inizia a smorzarne il suono emesso, poi la sabbia si ammassa e le vibrazioni cominciano a creare dei disegni in essa, un po' come in *Queen of the South* di Alvin Lucier o nell'installazione di Takehisha Kosugui del 1980 *Interspersions*, e in *Full Circle* (1978) in cui un'immagine circolare viene creata dalla voce di Hill. Questo tipo di interazione sembra inevitabile data la relazione tra il suono e il video descritta da Viola (e che iniziò dalla metà alla fine degli anni '60 con le opere di Nam June Paik *Kuba TV* e *Participation TV*, che collegavano una tv a un microfono e convertivano i suoni in elementi visivi.)

Allo stesso tempo in cui nacque la video art il sound design per film iniziò a entrare nel cinema commerciale, in particolare nel lavoro di Walter Murch dei primi anni '70, nel film di Francis Ford Coppola *The Conversation* (una sorta di remake di *Blowup* di Michelangelo Antonioni ma incentrato sul suono invece che sulla fotografia e che poi riecheggì nel film di Brian de Palma del 1981 *Blow Out*) e ancora in *THX 1138* (1971) di George Lucas. Murch è un caso particolarmente interessante dal momento che ascoltava la musica concreta già da ragazzino e aveva fatto esperimenti con registratori a nastro e sculture sonore (prendendo pezzi di metallo e colpendoli o strofinandoli avendo ad essi attaccato un microfono). Come egli stesso affermò: "portando i suoni umili fuori dal loro normale contesto si può attirare l'attenzione delle persone e far loro scoprire gli elementi musicali racchiusi in essi.. il modificare le immagini aveva

emozionalmente lo stesso impatto per me del modificare il suono.”⁴⁸. Mentre fino al tempo di *THX 1138* una colonna sonora consisteva di un dialogo, musica casuale ed effetti sonori, in quel film Murch e il regista/co-scrittore George Lucas decisero “la musica avrebbe fatto da effetto sonoro e gli effetti sonori avrebbero fatto da musica”. Nel film successivo di Lucas, *American Graffiti*, le canzoni rock’n’roll degli anni ’50 della colonna sonora erano usate come effetti sonori, parte della messa in scena di tutto il film (dal momento che i personaggi venivano mostrati sempre mentre ascoltavano la radio a trasmissione continua del DJ Wolfman Jack) in opposizione alla musica casuale o ad una particolare scena in cui qualcuno ascoltava una radio o un giradischi. La traccia della radio fu registrata in una sola volta, poi riascoltata e registrata di nuovo in varie location di modo che si adattasse all’atmosfera di ogni set del film. (per esempio all’interno di un’auto, per strada, lo studio della radio stessa).

Murch infatti fu il primo designer ad essere accreditato come sound designer nel cinema, per *The Conversation* di Francis Ford Coppola. La ripetizione del nastro della conversazione per tutto il film risuona attraverso l’utilizzo della ripetizione delle opere di Nauman, La Monte Young, Philip Glass e Steve Reich dello stesso periodo (per non parlare dei replay infiniti del metraggio dell’assassinio del presidente Kennedy di Bruce Conner) - si può dire che il nastro abbia un ruolo da co-protagonista⁶².

4

⁶² Gli esperimenti nella spazializzazione della sala da concerto avevano preso piede anche nei cinema: nel 1953 la Fox introdusse il CinemaScope, che in origine era non solo un nuovo capitolo nella cinematografia ma anche un processo in cui quattro tracce su quattro altoparlanti dietro lo schermo (per il suono “sullo schermo”) e un altoparlante “surround” (per il suono fuori dallo schermo e/o la voce narrante). Il suono di Todd AO, introdotto nel 1953 con *Oklahoma* (lo stesso anno in cui Stockhausen fece uscire *Gruppen*), utilizzava sei tracce su cinque altoparlanti, e fino a 19 altoparlanti “surround” sparsi in tutto il teatro. Comunque, dopo gli anni ’50 il suono da teatro declinò drasticamente, e come Stephen Handzo ha scritto: “Verso i primi anni ’70 c’era un migliore sistema sonoro nella stanza da letto di ogni adolescente medio americano che nelle sale dei dintorni.” Alla fine degli anni ’70 l’accresciuta popolarità dell’home stereo, e degli impianti sonori più grandi ai concerti o nelle discoteche avevano reso necessario che il film stesse al passo; fu introdotto il sistema Dolby e utilizzato per film che diventavano successi da blockbuster (*Star Wars* e *Grease*, per esempio). Il regista Michael Cimino, che fu uno dei primi fautori del Dolby, una volta disse: “Ciò che il Dolby fa è dare la capacità di creare una densità di dettaglio del suono - una ricchezza tale da demolire il muro che separa lo spettatore dal film. Si può arrivare vicini a demolire lo schermo.” In altre parole, con la nuova attenzione al suono, il film può operare negli spazi tra arte e vita.

3.8 – Tra le categorie – Attualizzazioni

Morton Feldman, dopo una discussione con Brian O’Doherty, concluse:

“La mia ossessione per la superficie è il soggetto della mia musica. In questo senso le mie composizioni non sono veramente delle “Composizioni”. Si potrebbero chiamare tele del tempo in cui più o meno preparo le tele con una passata di tinta musicale.. preferisco pensare al mio lavoro come inserito negli interstizi tra le categorie. Tra tempo e spazio. Tra pittura e musica. Tra la costruzione della musica e la sua superficie.” (Licht 2007 p. 154)

Gli interstizi tra le categorie sono caratteristici della sound art, i suoi creatori storicamente provengono da discipline diverse e spesso continuano a lavorare nella musica e/o in diversi media. Ma nell’ultima decade l’identità della sound art tra le categorie si è intensificata, particolarmente quando il termine stesso si è diffuso. L’installazione sonora ideale di Eno è “un luogo in equilibrio tra un club, una galleria, una chiesa, un parco, e aspetti da questi condivisi” (Licht 2007). Infatti, lo stesso si può dire di molte installazioni d’arte degli ultimi anni e di molte persone incluse in mostre, come testimoniano *Sonic Boom*, *Bitstreams*, o *Sonic Process*, mentre “il gap tra l’arte e la vita” sembra stringersi ogni anno che passa, mentre la tecnologia aumenta la riproducibilità della vita quotidiana, che sia il video ad alta definizione o il suono surround 5.1. Il senso dell’interconnettività nel mondo moderno, accresciuta grazie ad internet, e la sua mentalità da centro commerciale ha accresciuto lo sciogliersi delle barriere per accettare sempre più tipi di media, incluso il suono, nel mondo dell’arte. Inoltre sembra come se piuttosto che cercare un equivalente nell’Earthworks, la sound art odierna è più come l’architettura del paesaggio, e sempre più focalizzata sulla cultura digitale. Ryoji Ikeda, Carsten Nicolai e Richard Chartier stanno lavorando con detriti digitali - ronzii, click, e rumori di problemi tecnici - per produrre soundscape provenienti dalla generazione laptop (sebbene alcuni di loro utilizzino equipaggiamenti

analogici, essi fanno riferimento ai suoni digitali). Inoltre collegano componenti visive patinate ma semplici al loro lavoro, sia unendo la loro musica elettronica a dipinti o sculture in installazioni o nel packaging dei CD, sia in un techno club nel lavoro del DJ. Dal punto di vista del suono sembrano esserci poche differenze tra loro e molti dei loro colleghi dell'elettronica ambient, ma "giocando la carta dell'arte" essi vengono discussi e curati nell'ambito della sound art più frequentemente che Oval o Pole, per esempio. Nicholai stesso ammette che la sua opera ha più riferimenti alla scienza e alla matematica che alla storia dell'arte; il suo background nel design del paesaggio offre una chiave di interpretazione al fatto che egli sia devoto al design della sua opera (e al perché le sue installazioni richiamino un prato suburbano tagliato da poco piuttosto che una delle Earthworks di erba di Hans Haacke). La sua identità estetica ibrida riflette l'interconnettività dello zeitgeist cibernetico post-McLuhan piuttosto che una visione artistica interdisciplinare.

Chartier ha studiato da graphic-designer e una volta affermò al *Baltimore City Paper* "Io non sono un musicista [...] ma lavoro col suono." Anch'egli riflette sull'ascesa dei computer dal momento che smise di fare musica da quando, nel 1995, scoprì un programma software che gli permetteva di lavorare col silenzio e coi suoni molto vicini al silenzio. Bernhard Gunter lo precedette e nel suo lavoro migliore, il CD del 1993 *un peu de neige salie* Gunter ricostruì un'esperienza d'ascolto sisifea in cui se si alza solo un po' il volume, i clicks e i pops minacciano di far saltare in aria gli altoparlanti - se si abbassa non si sente invece nulla. Comunque la sua opera irradia una semplicità zen più che una sterilità digitale, e il suo background era più musicale, nella moderna composizione strumentale e nel suo suonare il rock e il jazz, di quella dei suoi successori.

Il lavoro di Iroji Ikeda +- uscì non molto dopo quello di Gunter e portò il movimento un passo in avanti, una prematura combinazione di toni e rumori sinusoidali di alto picco che tendevano a trasformare le stanze per l'ascolto domestico in campi di suono. Ikeda a volte collaborò con Nicholai e pose una enfasi simile sull'accompagnamento visivo pulito, scarno, per lo più in bianco e nero e sulle

installazioni intermedia. (o “performance/installazioni”). Mentre collaborava anche con l’architetto Toyo Ito, col collettivo artistico Dumb Type e col fotografo Hiroshi Sugimoto, la sua estetica rifletteva degli elementi intensivi, piuttosto che una società ad alto tasso di suoni o immagini - anche se la sua superficie liscia implica l’evitare di venire sommersi del tutto. Christoph Cox ha situato sia Nicholai che Ikeda nei Neo-Modernisti, aggiungendoli al Minimalismo di Donald Judd o Agnes Martin, ma il movimento degli ultimi anni ’60 degli Experiments in Art and Technology (E.A.T.) che operava verso l’integrazione di nuove tecnologie nelle arti, sembra esserne un più diretto antecedente; stilisticamente anch’io vedo un parallelo nei neri e bianchi brillanti dei costumi e dei set della visione futuristica distopica di *THX 1138* di Lucas.

Anche Cox afferma che Ikeda, insieme a Francisco Lòpez, “offre l’esperienza del suono-in-sè”, citando la procedura standard di Lòpez di bendare il pubblico prima dei suoi concerti, e la richiesta di “una sala completamente buia e priva di eco” per l’opera di Ikeda *Matrix*; e ancora mi sembra che la mancanza dell’immagine sia l’immagine, che entrambi continuano a utilizzare per il packaging dei loro CD sempre molto austeri. Dopo tutto, sono fatti per andare nella collezione di qualcuno in cui verranno confrontati con altre scatole di CD o custodie - per mantenere davvero la loro musica libera da ogni associazione avrebbero dovuto lasciarla senza confezione (e forse nemmeno pubblicarla). L’indossare una benda aiuta a focalizzare la concentrazione solamente sul suono durante i concerti di Lòpez, ma può scatenare associazioni che vanno dall’incollare la coda dell’asino alla crisi Irianiana del 1979; esso drammatizza la ricerca della musica “assoluta” di Lòpez mentre la porta avanti. Il gelido artwork minimale del CD è allo stesso modo indicativo di questo movimento come le copertine delle etichette discografiche Blue Note o Windham Hill come indicativi equivalenti visivi della musica al loro interno.

Per alcuni, il suono può semplicemente rappresentare un elemento all’interno di un’installazione architettonica site-specific che non sia una galleria, ed è spesso usato in questo contesto per fare un’affermazione su forme sociali. L’interesse nel

suono in relazione all'architettura va di pari passo con l'aspetto sociale, dal momento che l'architettura è progettata da e per esseri umani. E' anche una distorsione dell'idea di "furniture music" che è (avendo dei suoni collocati in una sala come parte del mobilio) specificamente a disposizione dell'uomo. Nelle opere di Achim Wollscheid *Intersite* e *Redlighthaze* (entrambe del 2004) dei LED luminosi montati all'esterno di un edificio cambiavano continuamente il motivo basato su input di suoni quotidiani (lo scorrere del traffico, i rumori dei passanti), mentre alcune sue altre opere semplicemente utilizzano dei sensori per il movimento che influiscono su altri insiemi di luci all'interno di edifici. In un progetto con gli architetti Gabi Seifert e Goetz Stoeckmann, egli predispose un'abitazione privata riempiendola di microfoni e altoparlanti sia all'interno che all'esterno di modo che i suoni esterni si potevano udire all'interno e viceversa dopo averli trasformati in toni tramite un computer. In questo caso, il suono è utilizzato come un canale che solleva la questione della privacy.

Anche Brandon LaBelle è interessato all'architettura: ha pubblicato antologie che trattano della specificità del luogo (*Surface Tension: Problematics of Site*) e la relazione tra suono e architettura e suono e scultura (*Site of Sound: Of Architecture and the Ear*) e ha affermato che "il suono non è mai una questione privata" e che "il suono accade tra corpi". L'opera di LaBelle *Learning from Seedbed* rivisita la performance di Vito Acconci in cui egli si masturbava sotto una rampa nello spazio di una galleria nascosto alla vista. Nella versione di LaBelle, microfoni a contatto vengono collocati sulla rampa per registrare i movimenti e i commenti degli osservatori. L'opera non è incentrata propriamente sul suono ma più sulla performance in quanto dialogo sociale. Ma come l'opera di Wollscheid, è anche opera sulla sorveglianza. Gli inizi della sound art negli ultimi anni '60 e primi anni '70 potrebbero coincidere con Earthworks/Land art, light art, video art, e performance art, ma coincidono anche con i nastri dello scandalo Watergate. Andy Warhol ricorda che alla fine degli anni '60 "tutti, ma proprio tutti stavano registrando tutti," e che egli stesso avrebbe registrato le sue telefonate, e lo stesso avrebbero fatto i suoi amici (sebbene egli noti che altre persone sarebbero

diventate paranoiche se avessero saputo che le si stava registrando). Nell'opera di Nauman *Empty Room/Public Room*, telecamere e monitor mostrano una stanza inaccessibile; l'osservatore è osservato da un'altra telecamera semovente e mostrato su un altro schermo ancora. Alla fine del film *The Conversation*, colui che registra i suoni finisce col ricevere una telefonata che gli fa sapere di essere spiato: la persona dall'altra parte del telefono riproduce un nastro di lui che suonava il sassofono proprio mentre squillava il telefono. Allora egli distrugge l'appartamento cercando di trovare la cimice che sta utilizzando il suo sorvegliante (l'ultima scena utilizza la telecamera semovente come riferimento specifico a una telecamera di sorveglianza). L'idea che una stanza sia dotata di meccanismi per il suono non solo riflette Watergate, ma anche le installazioni sonore che non cercano necessariamente di spiare gli altri, ma altre aree o situazioni.

Nelle opere di Stuart Marshall dello stesso periodo circa, i suoni di un corridoio venivano raccolti da microfoni e riprodotti in una stanza adiacente. Due decenni dopo, in un'opera dal titolo *Recorded Delivery*, Janek Schaefer registrò i primi settantadue minuti di un viaggio di un pacco attraverso il servizio postale - il pacco era una macchina Dictaphone attivata. In un certo senso stava spiando il pacco. Nelle sue prime opere (dalla metà degli anni '90), Scanner (Robin Rimbaud) creò una controversia scannerizzando conversazioni al cellulare e usandole, all'insaputa degli interlocutori, nei suoi concerti di musica elettronica.

Rimbaud e LaBelle sono parte di una generazione che oscilla tra la teoria critica/culturale, tra il produrre suono, e la curatela; tra il mondo della musica d'avanguardia, il mondo della musica elettronica/dance e il mondo dell'arte, mettendo in pratica la loro teoria critica/culturale. Rimbaud e Paul D. Miller, alias DJ Spooky, sono esempi di alto profilo, entrambi one-man da internet che (nel caso di Miller) legano ogni cosa a partire da Gilles Deleuze agli Afrika Bambaata, fino al dub e a D.W. Griffith sia in saggi che in dischi.

Negli anni '90, il lavoro del DJ sperimentale (il cui nome di Miller rapidamente ne divenne un sinonimo) poteva significare sia il manipolare i dischi facendo scratching o looping o creando soundscape ambientali per sale techno chill out.

Diversamente da una mostra o da una installazione sonora, si trattava qui di feste trascinanti con i suoni utilizzati come incentivi per attrarre partecipanti. Ma essi preparavano le persone, specialmente il mondo dell'arte a scoprire la sound art.

Il Soundlab di New York si spostò di spazio in spazio, incluso il Frying Pan (una barca salvata dal fondo dello Hudson River) e il loft all'ottavo piano a Chinatown di David Linton, che attraeva un mix di gente del mondo dell'arte e ragazzi da club, veterani di musica sperimentale e neofiti dell'elettronica da laptop.

Location come il Brooklyn Anchorage, un enorme spazio posto alla base del ponte di Brooklyn, permettevano esperienze simili a installazioni sonore in cui l'ascoltatore poteva sentire la differenza nell'acustica mentre si spostava nello spazio. Questo tipo di esperienze sono quelle che hanno spinto le persone a far sempre più caso alla sound art a partire dalla fine degli anni '90. "Le persone iniziano a usare gli spazi diversamente e ciò significa ascoltarli in un modo diverso" affermò la co-fondatrice Beth Coleman al *City Paper* di Philadelphia nel 1997. "Da quando faccio il DJ non ascolto più la città allo stesso modo di prima. Ho un'amica che vive nell'East Side vicino a un grande stabilimento energetico. Una mattina stava camminando verso casa dopo uno dei nostri show e sentì il ronzio di quello stabilimento e a lei sembrò come musica" Miller si esibì spesso in gallerie d'arte che alzavano il profilo del suono nel mondo dell'arte ma che creavano anche molti fraintendimenti sulla sound art (da cui tutti quei musicisti elettronici negli show nei musei).

Soundlab di solito vantava simultaneamente DJ set, performance, e anche la produzione di suono da parte del pubblico, in questo modo essi sono maggiormente legati agli Happenings che alla sound art in sé. Come le sale chill out, esse sono un altro tipo di atrium, che promette un respiro calmante dal trambusto della strada ma dimostra anche una mentalità tecnologica attuale e aggiornata. DJ Olive si lamentò quando le persone in realtà iniziarono a fissare il DJ, come ad un concerto:

"Se il DJ è sul palco funziona così: io sto lì, seduto, mi ascolto e decido che a te piaccia o no. E' come camminare in una galleria, guardare l'arte e decidere

se ti piace o no. Questa è una crisi nella rappresentazione, sai? Non si cammina in un giardino guardando gli alberi e poi decidere se piacciono o no. Si va in un giardino e ci si rilassa pensando a ciò che succede.” (...)

Questo sentimento punta alla sound art come ultima destinazione per la rimozione della relazione performer/pubblico. Le persone che fanno l'esperienza della sound art ci si avvicinano già da esperti tanto quanto più essi abbiano ascoltato o udito in tutti i giorni della propria vita. Michale J. Schumacher nota che alcune persone entrano dalla strada nella sua galleria Diapason e sono subito sorprese da ciò che sentono, ma io ho il sospetto che esse semplicemente non siano avvezze alla presentazione del suono in uno spazio artistico che si oppone al vortice della vita quotidiana intorno ad esse.

Il fatto che il suono sia sempre più prevalente in installazioni multimediali, suggerisce che la sound art è semplicemente un altro movimento artistico che deve essere riconosciuto. L'installazione del 2002 di Helen Mirra al Whitney Museum, *Declining Interval Lands*, consisteva di coperte verde militare stese sul terreno, una panchina, un testo su un muro, e un'opera di suono ambientale che fuoriusciva dagli altoparlanti. Fatta per evocare la sparizione dell'albero di olmo negli Stati Uniti durante il Ventesimo secolo, la componente sonora, suggerendo l'esterno, è un *riferimento* alla sound art, proprio come le coperte sono un riferimento alla scultura minimalista, più che un esempio di sound art vera e propria. Il suono è un contributo ad un ambiente (un atrium simboleggiato in realtà) più che un ambiente stesso.

Dal momento che Bill e Mary Buchen hanno progettato diversi campo giochi sonori con sculture sonore per bambini e parchi di sculture sonore, c'è ora un tipo di sound art come parco a tema: in quanto parte del Grenzelos (Without Borders) ISCM World New Music festival del 2006, Killesberg, un parco divertimenti vicino al sito del festival a Stuttgart, in Germania, veniva usato per diverse opere sonore: una torre di controllo venne trasformata da Andrea Bosshard in una specie di antenna che trasmetteva i concerti del festival al mondo esterno; un "campo

sonoro lacustre”; un “muro di suono” con un’installazione interattiva vicino a un campo giochi (tutte di Erwin Staches), e un campo di suono di Andreas Oldorp.

La Germania in particolare è diventata il centro del mondo dell’attività della sound art, vantando un festival cittadino (a Berlino) di sound art lungo un mese, Sonambiente (che si è tenuto nel 1996 e poi nel 2006); una galleria devota completamente alla sound art (Singhur a Berlino, fondata nel 1996) e altre che spesso ospitano opere sonore (Galerie Rachel Haferkamp, Stadtgalerie Saarbrücken); un luogo che ospita performance musicali, o multimediali o eventi di sound art (Mex a Dortmund, tenuto dal compositore e sound artist Jens Brand); un negozio dedicato a dischi di artisti (Gelbe Musik a Berlino, tenuto da Ursula Block che curò la mostra di dischi d’artista *Broken Music* nel 1988; un Institute for Sound Art ad Amburgo (fondato da Andreas Oldoerp); un magazine online, *Moderne KlangKunst*, e un magazine audio di sound art, *Because Tomorrow Comes*.

Qualcuno come Connie Beckley, una vocalist che si esibisce in performance semi-teatrali circondate da sculture o altri articoli visivi, sta creando situazioni non dissimili alle collaborazioni editoriali tra poeti e pittori in cui le parti aprono un dialogo attraverso giustapposizioni (non necessariamente illustrazioni) delle forme. Ciò si applica anche a diverse mostre in cui l’artista ha chiesto a un musicista di comporre una “soundtrack” che vada di pari passo (Mimmo Paladino e Brian Eno, Charles Long e gli Stereolab, Doug Aitken e i Sigur Ros.) In questo senso, tutti a partire da Vito Acconci fino a Carsten Nicolai, creando installazioni che impiegano elementi visivi ed elementi audio possono essere paragonati ad Alfred Jarry o Henri Michaux che illustrarono i loro libri di poesie. La versatilità di qualcuno come Ed Tomney, che ha suonato in band (The Necessaries con Arthur Russell e Ernie Brooks nei primi anni ’80, la pop band alternativa Rage to Live alla metà degli anni ’80); ha fatto radio art; ha creato installazioni sonore in aree pubbliche (ascensori, rampe di scale); ha collaborato con Jonathan Borofsky a installazioni sonore e ad un album di musica ispirata all’Islam; ha realizzato video, dipinti, ed è apparso in produzioni teatrali e cinematografiche (*Safe Caged Heat* di Todd Haynes); e ha fatto performance live elettroniche (in un duo con RonKuivila dal nome

Sophisticated Filters) deve infine essere considerato un musicista professionista più che un sound artist, nonostante i suoi legami col mondo dell'arte. La "Sound art" è semplicemente un'altra attività in una vita impegnata e creativa, e le opere sonore (in opposizione alla musica) sono fortemente reminiscenti di altri risultati della sound art.

La sound art, come il suo padrino, la musica sperimentale, si posiziona in effetti tra le categorie, forse perché i suoi effetti sull'ascoltatore sono tra le categorie. Non è emozionale e neppure necessariamente intellettuale. La musica stimola, rinforza o tocca esperienze emozionali sia direttamente (attraverso il testo) e sia indirettamente (attraverso la melodia e l'armonia). Anche la musica elettronica e sperimentale, che viene spesso pensata come non emozionale o non intellettualizzata, tratta ancora il processo del pensiero umano, della tecnologia e del comportamento. L'amore di Cage per la natura e per tutti i suoni li inquadra ancora come risorsa naturale che deve essere sfruttata da un compositore, o come aura umanista che trabocca dalla civiltà.

La musica parla all'ascoltatore in quanto essere umano, con tutte le complessità che ciò comporta, ma la sound art, a meno che non impieghi il discorso, parla all'ascoltatore in quanto abitante alieno del pianeta, che reagisce ai suoni e all'ambiente come farebbe un animale (con tutte le complessità che ciò comporta). Ciò suona disumanizzante, ma fa appello ad un comune denominatore primario, infatti, mostra i gesti umani come i più benevoli e i meno grandiosi. L'assumere il suono non come distrazione o valuta ma come qualcosa di elementare, può potenzialmente portare al tipo di coscienza cosmica a cui molta arte aspira.

4 - Creare lo spazio con il video / 1

Gli ambienti sensibili di Studio Azzurro

L'attività del Collettivo milanese Studio Azzurro richiama istanze fondamentali durante tutto l'arco della sua durata: in particolare il tema dello spazio, inteso come intercapedine dialogica tra ciò che è contenuto nello schermo e ciò che è fuori da esso, è alla base della riflessione estetica contenuta nelle loro opere.

In molte installazioni, si intravede un embrione teatrale: pur nell'assenza di un corpo recitante viene alla luce una sorta di traccia di rappresentazione teatrale, con un pubblico invitato a spostarsi all'interno dello spazio scenico, mentre *dentro* il video avvengono delle azioni, si articola, all'interno di queste scene, una vera e propria dialettica multimodale.

Paolo Rosa, membro fondatore del gruppo, ricorda come l'accento fu sin dall'inizio posto sull'interesse di confrontarsi con spettatori tutt'altro che passivi, "visionari e disponibili ad entrare in una dimensione narrativa", per questo, ad esempio, la scelta di presentare il design postmoderno di un vaso di fiori ponendolo "reale ma vuoto" di fronte ad un televisore che manda l'immagine di fiori che "incessantemente appassiscono e poi rapidamente rifioriscono" (Paolo Rosa, in Balzala e Pronto 1994).

Se con la loro prima opera, "Luci di inganni" (1982), viene superata la barriera tra spazio interno al monitor e ambiente, con i lavori successivi si assiste all'eliminazione del confine tra monitor e monitor.

"Clessidre" del 1983, infatti, propone sei programmi video e quattro colonne costituite ciascuna da quattro monitor, attraverso i quali si racconta la metamorfosi verticale, costante e inarrestabile del farsi e disfarsi di quattro maglie di filato nei corrispondenti elementi naturali, acqua, luce, fuoco, erba. Queste quattro colonne si comportano proprio come delle clessidre, trasportando, cioè, le immagini verticalmente di video in video e trasformandone le caratteristiche di passaggio in passaggio. Il fuoco che riempie lo schermo inferiore si tramuta, in quello superiore, in una sottile linea incendiata che coincide con il filo rosso di un terzo televisore, il quale a sua volta, nel quarto monitor, forma una rete che si crea e si disfa in continuazione.

"E come il fuoco si manifestano gli altri tre elementi." L'inarrestabile vitalità degli elementi naturali generano un moto continuo che attraversa gli schermi e li prolunga uno dentro l'altro. "Lineari e continue queste clessidre misurano il tempo infinito della loro metamorfosi. I mobili delle tv appaiono non più come scatole pressurizzate di immagini e suoni: è come se una piccola apertura potesse metterli in comunicazione tra loro, generando così una possibilità stabile, macchina di gesti e di suoni." (Di Marino 2007, p.126)

Appare chiaro già in questi due primi lavori come il mondo dei fenomeni naturali, colti nella loro dimensione essenziale, ma soprattutto metaforica, sia chiamato direttamente in causa per disinnescare l'inquietante presenza del dispositivo e risvegliare un confronto sorprendente con il reale.

Il riscontro positivo ottenuto, permette rapidamente a Studio Azzurro di poter progettare videoambientazioni di più ampio respiro. Con "Due piramidi" (1984), infatti, viene allestita nel cortile storico dell'antico palazzo milanese del Senato una complessa struttura triangolare rovesciata, costituita da 42 monitor accostati, coperta da un leggerissimo tendaggio in PVC piramidale, sostenuta da undicimila metri cubi di aria calda il cui volume occupa l'intero cortile. Cullati da tracce musicali minimali, osserviamo sugli schermi-mosaico la gestualità asincronica e stentata di alcune danzatrici del teatro La Scala di Milano immerse in una rievocazione del bosco-aranceto della Primavera del Botticelli, mentre una microstoria inscena trafugamenti e passaggi di un'arancia da un monitor all'altro, attraversando l'intero campo dall'alto fino al vertice rovesciato, dove si conclude il suo percorso e insieme il ciclo della video-installazione. Come fa notare Bruni Di Marino, in questo passaggio di schermo in schermo lo spazio che rimane tra i monitor diviene l'intercapedine di libertà dove confluisce l'immaginario dello spettatore. "Entrare in questa architettura è come entrare in un gigantesco schermo, uno spazio sintetico formato da una bolla d'aria calda al cui centro pulsa un'arrestabile macchina di gesti e di suoni" (Di Marino 2007, p.127).

Se la coreografia delle danzatrici vuole tematizzare il tentativo di ricostituzione dell'immagine video scomposta, il complesso dell'opera si concentra sul carattere contraddittorio del televisore: la concreta materialità e pesantezza, simboleggiata dalla forma piramidale, come storicamente connotata, e la sfuggente immaterialità trasparente dell'immagine elettronica.

In "Tempo di inganni" del 1984 il confronto diretto dell'opera con l'ambiente, fin qui limitato allo spazio dell'esposizione, si allarga ad un'intera città dai forti valori

storico-culturali come Volterra. Riprendendo l'impianto di "Luci di inganni", viene intessuto un discorso più intimo, ispirato all'incanto breve ed evocativo degli haiku giapponesi. Tra luci ed ombre evanescenti, cattedrali sospese, perturbanti sonorità, il visitatore sembra recuperare l'immagine di "spettatore in carne ed ossa così differente dallo spettatore astratto degli indici d'ascolto". (Intervista a Paolo Rosa, in Valentini 1995, p.109.) In quest'opera l'occhio della telecamera si muove a scatti e in cerchio come la lancetta di un orologio, inseguendo un evento che, prima, scompone gli arredi dello stanzone del manicomio criminale ma è sempre in ritardo; poi "lo stesso occhio precede l'azione nel chiostro non facendosi mai attraversare dal fatto, ma è sempre in anticipo" (Di Marino 2007, p128).

Ma è "Il nuotatore va troppo spesso ad Heidelberg" che nel 1984 segna l'avvio di una riflessione ancora più personale e offre allo Studio Azzurro un'importante visibilità internazionale. "Il nuotatore" installato al Palazzo Fortuny di Venezia nel 1984 è un videoambiente ispirato alla novella di Heinrich Ball, in particolare alla sua particolare atmosfera, "Il viaggiatore va troppo spesso ad Heidelberg", nella quale il fatto che un tranquillo signore ripeta troppo frequentemente lo stesso viaggio, senza motivo apparente, diventa motivo di preoccupazione e quindi minaccia sociale. In un sotterraneo di Palazzo Fortuny è stata ricostruita una piscina (percorribile dal pubblico) in mattonelle celeste, al centro della quale erano collocate due serie di 12 monitor sincronizzati, sui quali passa l'immagine di un nuotatore ripreso a pelo d'acqua in una piscina. Una luce al neon blu illumina tutto lo spazio, riproducendo così il tipico effetto del riflesso che si può vedere in una normale piscina. Ciascuno dei dodici monitor, compresi i corrispettivi dal lato opposto, è diviso a metà in orizzontale da una striscia d'acqua, come se il monitor ne fosse riempito a metà, in primo piano e con il pelo liquidamente in movimento. Il nuotatore, nella convenzionale tenuta da bagno, scivola nuotando con lente e regolari bracciate a stile libero, da uno schermo all'altro occupandone in lunghezza appena un po' più di due. Il corpo del nuotatore è una presenza fisica in azione che introduce l'essenza, soprattutto se si conviene che la ripresa in scala

pressoché uno a uno, lo rende una presenza molto vicina al reale. Non è la prima produzione che Studio Azzurro realizza con l'impiego di corpi umani che appaiono in video: in "Due piramidi" oltre al bosco percorso dal vento il videowall *ospitava*, scomposte e decostruite le immagini di danzatrici della Scala di Milano, che però non comparivano mai nella loro interezza; siamo dunque in presenza più che altro di immagini di corpo, figure inconsuete, quasi picassiane, sempre spezzate. Il nuotatore invece è contenuto interamente nei monitor, ma contemporaneamente riesce ad attraversarli, nuotandoci, scivolando nell'acqua virtuale da un monitor all'altro, nell'atto di compiere una impresa sportiva che collima e si estetizza come azione performativa⁶³.

Un orologio segna un tempo, evidenziato attraverso un monitor, e brevi flash immaginali scivolano dall'alto in basso sugli schermi. L'acqua che percorre i 24 monitor "invade" il vuoto della piscina con l'aiuto delle suggestioni del sonoro e del movimento. C'è quindi contraddizione tra il vuoto fisico della piscina e il pieno dell'immagine illusoria dell'acqua sui monitor.

Tale assetto scenico, specialmente per l'utilizzo del canale televisivo, mette in questione l'unitarietà spazio-temporale di tale tipologia immaginale: ci si attenderebbe da ogni immagine televisiva che avesse, canonicamente, un proprio svolgimento ordinato nel tempo e concluso nei confini dello schermo. In questo video-ambiente invece, come nella lettura di una pagina, la visione corre spazialmente da un monitor all'altro.

Il "Nuotatore" è l'installazione forse più nota di Studio Azzurro.

"Il passaggio di un corpo umano da un monitor all'altro sarà un topos nel lavoro di Studio Azzurro e che spesso romperà lo schermo, i suoi confini i suoi limiti fisici" (De Gaetano 1995, p 56).

La scelta di rendere protagonista del contenuto dei monitor un corpo in azione è senz'altro significativa e rende l'installazione legata alla performance e al teatro. Più precisamente, il lavoro fatto sul Nuotatore può essere definita un'operazione

⁶³ Nella realtà il protagonista fu obbligato ad un'intera ora di nuoto, ad una vera e propria performance.

pre-teatrale, principalmente per la scelta di rendere protagonista della installazione un corpo impegnato in una performance: un corpo immerso contemporaneamente in acqua, e in una scena non tangibile, artificiale, che però risulta di fortissimo rilievo materico. La luce azzurra che pervade la scena crea un'atmosfera immersiva così come la piscina priva d'acqua all'interno della quale il pubblico è fatto accomodare per assistere all'azione; il corpo del nuotatore non è meramente un corpo che agisce all'interno di più monitor, piuttosto letteralmente li trapassa, mentre il pubblico immerso è coinvolto, e vive piuttosto da vicino l'esperienza col protagonista che sembra condividere lo spazio con i presenti, pur trovandosi in una dimensione *medialmente* differente.

E' questa la prima opera in cui la condizione dello spettatore non è più quella dell'osservatore che assiste ad una rappresentazione, ma quella di vero e proprio attore, che agisce all'interno del racconto e ne decreta lo sviluppo.

La necessità di contrastare l'aggressività pervasiva del mezzo televisivo, imponendo interruzioni a-significanti, è il fulcro anche del successivo ciclo di lavori: "Storie per corse" (1985-89).

L'attenzione in questo caso viene rivolta in particolare all'ossessiva enfaticizzazione dell'accelerazione costante imposta da quest'epoca, una velocità *picnolettica* (Virilio 2005), non solo fisica, ma anche percettiva, che l'inarrestabile flusso televisivo finisce per privare della sua componente causale. E' come se si percepisse solo l'effetto del movimento ma non più la causa. "Con questa sensazione di fondo si forma l'idea di sperimentare una trappola: una corda tesa di traverso a questa folle corsa senza prevenire con il pensiero quello che accadrà" (Di Marino 2007, p.130).

Il dispositivo è così congegnato: i monitor sono presentati a terra con lo schermo rivolto verso l'alto e composti a formare una sorta di lungo sentiero entro cui si incanalano immagini inafferrabili che si snodano sia al chiuso sia all'aperto, all'interno di musei o edifici storici, così come attraverso boschi di bambù. Le immagini proposte sono quelle di una telecamera a mano, che percorre in corsa i

più variegati tragitti, per lo più naturali: i prati, i rivi, i terreni argillosi, ad esempio, che si immaginavano solcati dagli antichi Etruschi. Inattesi incontri, piccoli eventi, producono qui, un arresto deciso della corsa e dall'immagine bloccata del video la figura si libera, volatilizzandosi nell'ambiente, grazie all'ausilio di due proiettori incrociati.

Con l'intenzione di spingersi oltre e rompere tutti i limiti spaziali: esterno/interno, reale/virtuale, fisico/mentale, nasce nel 1985 "Vedute-quel tale non sta mai fermo" un video-racconto che si anima su dodici monitor collocati ad emiciclo all'interno di una stanza affrescata del Museo Fortuny di Venezia, i monitor sono collegati ad altrettante telecamere di sorveglianza poste all'esterno, in vari angoli della città. Ricorrendo alla tecnica del chroma-key⁶⁴, nel tempo sospeso delle lente, e in bianco e nero, panoramiche di controllo irrompono su un piano immaginario sovrapposto figure di attori in libero movimento che dialogano con le telecamere e il pubblico, mentre mobili fasci luminosi in formato video *ritagliano* alcune porzioni dagli affreschi sulle pareti. L'azione dinamica degli attori, oltre ad attraversare i confini degli schermi, sembra espandersi all'ambiente circostante, contribuendo così a saldare lo spazio esterno simulato con la solida fisicità dell'interno, mentre il gioco rivolto dai loro sguardi allo spettatore produce una sorta di spazialità intermedia cortocircuitante, a cavallo tra reale e virtuale. Con "Vedute" ci sentiamo innegabilmente pervasi da inquietanti atmosfere orwelliane ma, secondo un'annotazione dello stesso Paolo Rosa, occorre rilevare come la fantascienza sia diventata una sorta di "meta-genere" che attraversa tutti i generi espressivi con la sua capacità di interpretare l'immaginario tecno-scientifico contemporaneo (Valentini, 1995, p. 51).

⁶⁴ Il chroma key è una tecnica di sintesi video permette di unire due sorgenti video, sfruttando un particolare colore (appunto il "colore chiave") per segnalare al [mixer video](#) quale sorgente usare in un dato momento: supponendo di avere un video di sfondo e il video di un presentatore che si muove su uno sfondo uniforme di colore chiave, la consolle video trasmetterà in uscita il video del presentatore *soltanto nei punti con un colore diverso dalla chiave*: nei punti del video in cui c'è il colore chiave, invece, la consolle userà il video di sfondo. In altre parole, il colore chiave viene interpretato dalla consolle video come "trasparente".

Sempre ispirato alla fantascienza appare un capitolo successivo dell'attività di Studio Azzurro, denominato "Osservazioni sulla natura", in cui i monitor assemblati secondo forme vagamente ancestrali si compenetrano con il suolo o galleggiano sospesi, inviando immagini satellitari. Fanno parte di questo progetto: "Rilievo della parte emersa" (1987) e "Primo scavo" (1988).

L'esperienza delle "video-ambientazioni", dalle importanti implicazioni per la fase successiva, si conclude con il con tutta la sperimentazione relativa all'utilizzo di tecniche di genesi immaginale generalmente utilizzate finalità funzionale più che espressiva quali i raggi infrarossi ed i raggi X.

Grazie agli impianti all'infrarosso de "Il giardino delle cose" (1992), diciotto monitor trasmettono suggestive manipolazioni di oggetti di diversa natura. Nei video, filtrati dal dispositivo agli infrarossi, che si limita a rilevare il calore dei corpi, in un primo tempo appaiono solamente silhouette bianche di mani; successivamente, attraverso la manipolazione, il calore delle mani si trasferisce sugli oggetti e affiorano, così, dal buio le diafane immagini di ciotole, vasi, corde e quant'altro sia stato fatto protagonista dell'intimo dialogo tattile. Il tempo rende instabile l'oggetto, la figura rilevata, infatti, tende a ritornare nel buio man mano che, esclusa dalle attenzioni, si raffredda, introducendo un'interessante accezione dell'atto del vedere come attività vicaria della tattilità.

"Le immagini appaiono sugli schermi perché toccate, manipolate, caricate di affetto, altrimenti rimarrebbero nascoste. Che piacere rispolverare il vecchio senso del tatto per rigenerare il sopravvalutato senso della vista. La cultura del 'vedere' ci ha portato mano a mano ad allontanarci dall'esperienza delle cose". (Rosa in Valentini 1995, pp. 94-95)

"Il viaggio" (1992), infine, offre a Studio Azzurro la possibilità di congedarsi da un piccolo universo simbolico di oggetti affettivi, scandagliandoli per mezzo dei raggi X, secondo il sistema di controllo vigente negli aeroporti. Quasi sempre il viaggio esprime un desiderio di cambiamento interiore, un bisogno di nuove avventure o di

un ritorno alle origini. Ma quello di quest'opera è un viaggio all'inverso: non sono le persone a partire, piuttosto "una massa impressionante di oggetti, di simboli, di desideri, di ricordi che se ne vanno, sono loro che escono da noi, sono loro che cercano esperienze diverse, nuove verità". (Paolo Rosa, in Valentini 2005, p.101)
Le immagini ai raggi x fluiscono ininterrottamente nei monitor con incisiva freddezza.

4.2 - Crossmedia: progetti tra Cinema, Musica e teatro

Fin dalle prime sperimentazioni, la facile accessibilità allo strumento video e la sua estrema versatilità consentono a Studio Azzurro di sperimentare le diverse possibilità che il mezzo mette a disposizione in rapporto agli altri codici espressivi tipici della tradizione artistica quali cinema, teatro, danza e musica.

Fu proprio un progetto cinematografico di Paolo Rosa che diede modo ai tre membri fondatori del gruppo di incontrarsi per la prima volta. Si trattava di "Facce di festa", il film-documentario girato durante una festa popolare a Milano nel 1979. Esso rappresenta una sorta di riflessione su una parte della realtà giovanile dell'epoca che, appena uscita da un decennio molto impegnativo, all'insegna dell'attivismo politico e sociale, si accinge ad entrare negli anni Ottanta, un periodo che si configurerà all'insegna del rampantismo, dei consumi, del *no future*. Il film è un intreccio di linguaggi diversi, costruito assemblando materiale raccolto con diverse tecniche cinematografiche: camera nascosta, immagini descrittive, interviste; in effetti, piuttosto che parlare di film in senso stretto, dovremmo parlare di esperimento cinematografico.

In questo nucleo di lavori, non particolarmente esteso, l'intenzione costante è quella di dare voce alla macchina, enfatizzarne la presenza come occhio autonomo, prendendo le mosse dal tentativo di staccarsi in modo netto dal modello realistico-televisivo, per offrire allo spettatore una sorta di spazio intermedio tra narrazione dell'autore e spazio della percezione, momento sospeso e rivelatore per sfuggire alla finzione e alle aspettative. Il punto di incontro con il

percorso di ricerca video è da ritrovarsi proprio in questa ambizione di dare forma ad una cinepresa *autonomica* che diviene veicolo per forzare la chiusa narratività dell'esperienza descritta, che lascia spazio alla presenza dello spettatore, che in questo caso è anche attore ed attante.

Particolarmente significativo in questo senso è "L'osservatorio nucleare del sig. Nanof" (1985), un film in cui un incontro tra un uomo e una donna fa da pretesto per una libera passeggiata nel mondo dell'alienazione, nell'immaginario della follia, attraverso le sorprendenti immagini di un vasto graffito prodotto dal protagonista Nanof, nel corso di dodici anni trascorsi presso il carcere. Il graffito che si estende su una parete di centocinquanta metri del muro esterno dell'ex manicomio criminale di Volterra, "è come un ritrovamento archeologico anticipato in cui si ritrovano tutti i temi della nostra contemporaneità [...] parole e disegni, tabelle e planetari" (Di Marino 2007, p.133) intesi semplicemente come simboli di un mondo altro, affidati allo sguardo autonomo di una telecamera che spesso indugia, si distrae, oppure precede l'azione o gira su se stessa indifferente.

"Il combattimento di Ettore e Achille" (1989) è risultato essere un'altro dei più efficaci prodotti di ambito cinematografico pur partendo da un progetto teatrale ed essendo definita come "opera videomusicale". Due video accostati per sei blocchi narrativi raccontano il mito classico, traendo ispirazione dall'immagine di Andromaca, dalle sue vesti di sposa, che alla rivelazione della tragedia si animano quasi e scivolano via dal corpo, le immagini dei protagonisti si spostano da uno spazio all'altro in un "travaso" continuo di ruoli e identità. I due schermi rappresentano due punti di vista contemporanei che, come occhi osservano l'episodio, a volte coincidendo, come succede allo sguardo umano, e a volte, dissociandosi, si scambiano come avviene nel pensiero". La chiave del fluido "combattimento" tra i due eroi assume la forma di metafora involontaria per molti altri combattimenti che si svolgono: tra i due schermi dialoganti, tra naturale e

artificiale, tra cinema e teatro, tra le sonorità arcaiche dell'arpa e delle percussioni e immagini elettroniche, tra mitologia e quotidianità.

Il ruolo della musica è da ritenersi essenziale per il lavoro del gruppo milanese, grazie ad essa infatti si compie spazialmente il lavoro nella sua dimensione tridimensionale, espandendosi nello spazio, dando corpo alle immagini e struttura unitaria al continuum narrativo⁶⁵. Come fa notare lo stesso Rosa:

“Puoi non avvertirne la necessità osservando un quadro o una scultura, persino puoi accettare un film o uno spettacolo senza sonoro, ma un video senza suono è un oggetto mutilato”. (in Valentini 1995, p.107).

L'ambito teatrale costituisce un terreno di sconfinamento naturale delle ricerche artistiche di Studio Azzurro, al punto che non è sempre facile poter distinguere chiaramente la natura mediale della loro opera.

“La ricerca sulle ambientazioni video [...] portava già in sé una scelta di teatralizzazione dello scenario e degli oggetti presenti; mancava solo la presenza teatralizzante dei corpi”. (Rosa, in Valentini 1995, p. 56)

In tutte le video-ambientazioni di Studio Azzurro, la caratteristica fondamentale è il prolungamento luminoso al di là dello schermo che rompe la cornice dell'opera video creando un dialogo teatrale con lo spazio fisico e quello percettivo dello spettatore (De Gaetano 1995). Si può dire, infatti, che già in tali opere, tese alla rottura della cornice del video vi era una volontà di ricostruzione di un universo che andava a dialogare apertamente con lo spettatore, sollecitandolo in una maniera più vicina alle modalità complesse del teatro che a quelle del video.

⁶⁵ La particolare attenzione riservata in tutti i progetti all'aspetto acustico-musicale ha offerto a Studio Azzurro la possibilità di importanti e stimolanti collaborazioni con prestigiosi compositori della scena contemporanea, tra cui Giorgio Battistelli, autore di numerose partiture per il teatro e il teatro musicale.

Nasce così nel 1985 in questo contesto di “contaminazioni artistiche” l’istituto della “doppia scena”, un meccanismo di ripresa video allestito dietro le quinte che consente agli attori sulla scena di scivolare liberamente dalla presenza fisica alla dimensione elettronica dei monitor. Spetta all’attore, dunque, il compito di coniugare la natura duplice della scena, in modo da offrire un’immagine che, più che di contaminazione, potremmo definire di perfetta simbiosi.

L’esperienza più felice di questo primo momento teatrale legato alle video-ambientazioni è senza dubbio “La camera astratta”, un’opera video-teatrale del 1987 che configura una sorta di rappresentazione di uno spazio mentale di un soggetto che in un momento di sospensione viene come invaso da una serie di dati, informazioni e immagini, spesso inutili e anche lontani da una dimensione esperienziale diretta. All’interno della sua coscienza i ricordi dei passati rapporti vissuti (o immaginati) si stravolgono e si esasperano (il riferimento al Beckett de “L’ultimo nastro di Krapp” pare evidente).

L’intreccio di corpi fisici e simulacrali in forma video con suoni e monitor in movimento produce un apparato cinetico d’insieme⁶⁶. L’opera in questione offre a Studio Azzurro l’opportunità di confrontarsi con una vasta⁶⁷ platea internazionale.

“Kepler’s Traum” è lo spettacolo musicale di Studio Azzurro realizzato in funzione dell’edizione del 1990 del Festival Ars Electronica di Linz. Il testo di riferimento scelto è simile ad un episodio di fantascienza ante litteram: Somnium. Quest’opera mette in scena, infatti, l’antico sogno di poter osservare la terra dalla luna. Un anelito che grazie alla tecnologia satellitare è divenuto possibile: le immagini dei rilevatori geo-stazionali Meteosat di traiettorie celesti, in questo caso, irrompono sulla scena in diretta. Si tratta fondamentalmente di un’occasione per riflettere sul rapporto dialettico tra scienza e magia, reale e fantastico, rapporto che dalle origini della scienza moderna pare non voler smettere di suggerire sotterranee ma

⁶⁶ “La musica dà il ritmo, segna il tempo e il respiro di quell’unico corpo universale e indeterminato che è il vero soggetto dello spettacolo” (Di Marino 2007, p.137).

⁶⁷ Nato espressamente per Documenta Kassel, lo spettacolo verrà poi ripresentato a Berlino, Leningrado, Tokio e molte altre città.

ineludibili interferenze. La convivenza tra pensiero logico e sapere alchemico, tra razionale e irrazionale, che caratterizza la scienza delle origini di Keplero, si ripresenta in qualche modo sotto altre forme nell'universo tecno-estetico di Studio Azzurro

“che si espande dalle dimensioni iper-reali dei video a quelle simulate dei computer, dalle lontananze degli explorer alle visitazioni delle particelle subatomiche; tutto quel mondo virtuale che non cogliamo più coi nostri sensi fisici, come già ci suggeriva la fisica ‘visionaria’, ma che ormai pare evidente esistere. C'è qualcosa di magico in questi strumenti, soprattutto c'è qualcosa di magico nel modo in cui ci rapportiamo ad essi”. (Paolo Rosa, in Valentini 1997, p. 81)

Lo spazio degli ambienti sensibili trova la sua prima applicazione in ambito teatrale nell'opera musicale “The Cenci” che viene rappresentata per la prima volta al Teatro Almeida di Londra nel 1997. Il soggetto al centro della complessa struttura scenica è la vicenda incestuosa e macabra di Beatrice Cenci.

Il palcoscenico ha la forma di una grande croce che si sovrappone allo spazio del pubblico, mentre video-proiezioni interattive rivestono in perenne mutazione i suoi bracci e due schermi verticali alle estremità. L'allestimento della scena teatrale, l'apparato musicale e le proiezioni video scorrono parallele: accelerazioni o rallentamenti, sfasature e iterazioni intervengono poi tra i diversi piani ma non cercano di fiscalizzare il testo⁶⁸, bensì forniscono la possibilità di aperture interpretative. L'asincronia si esprime nel rapporto tra testo recitato sulla scena e immagini video, riproponendo, ad esempio, la stessa azione drammaturgica da punti di vista diversi, ma anche a livello acustico, con il riverbero delle voci, modulato fino a renderlo irriconoscibile nella fusione con la composizione musicale. Ciò che, comunque, caratterizza in modo più specifico questo lavoro è la

⁶⁸ Alcuni personaggi nel video si alzano di scatto, sorpresi dalle parole pronunciate dall'attore in scena; l'arresto improvviso dell'accompagnamento sonoro fa cadere un calice di vino ingigantito su di una quinta di proiezione.

possibilità che viene offerta al pubblico, al termine della rappresentazione, di interagire con la macchina video-scenica⁶⁹.

Allo stesso modo ci si può appropriare della scena anche alla conclusione di "Giacomo mio, salviamoci!" (1998), spettacolo dedicato al bicentenario della nascita di Giacomo Leopardi. L'intero spazio della platea è qui interamente riempito da un maxi-schermo circolare disteso, che rappresenta la "scrivania-mondo" del poeta, attorno alla quale un conferenziere rende omaggio alla nascita del poeta recitando brani dal memoriale del padre Monaldo. Dall'alto delle balconate gli spettatori possono osservare l'evolversi delle video-proiezioni di immagini evocative del personaggio, che rappresentano una specie di biografia visuale dell'universo esistenziale e letterario del poeta. La narrazione si snoda attraverso l'intenso dialogo di tre piani narrativi: la componente reale, quella letteraria e visiva; "le varie parti si affiancano per tutto il tempo, ma non sono mai didascaliche l'una dell'altra" (Di Marino 2007, p.60).

Un piccolo affresco su Leopardi che si viene a delineare proprio nei gap, nelle fratture, nelle vibrazioni prodotte da questi attraversamenti.

Ancora come riflessione sull'opera di un grande autore, questa volta cinematografico, si configura lo spettacolo di danza e video "Il fuoco, l'acqua, l'ombra. La danza della natura nelle immagini di Andrej Tarkovskij" del 1997. Dopo una serie di lavori molto densi, si passa qui ad un'opera giocata sulla sottrazione, sulle micro-variazioni cintetiche, sul silenzio e sulle ombre. Un intimo omaggio al regista russo e al suo sguardo commosso sulla natura⁷⁰. Lo spunto narrativo si sviluppa rivolto ad un mondo in trasformazione, dove l'armonia degli elementi naturali è ormai un ricordo lontano e il cui possibile recupero è affidato ad una zattera di dispersi, una pedana inclinata pronta ad un viaggio verso il nulla, dalla quale gli attori-performer sembrano non avere possibilità di fuga. Sono naufraghi

⁶⁹ Lasciata a disposizione "per crearsi un proprio spettacolo o semplicemente per soddisfare quel desiderio che ciascuno di noi ha dopo aver visto un buon lavoro: salire sul palco, curiosare tra le scene, svelare i trucchi, toccare". (Cirifino, Rosa, Roveda, Sangiorgi 1999, p.107)

⁷⁰ Si pensi a "Stalker" del 1979

impegnati in un difficile viaggio. Immagini mostruose del presente invadono lo spazio e solo miraggi aerei nell'oscurità, che ruotano fin sugli spettatori, rievocano la perdita normalità. La pallida luce che si alza al termine del viaggio non produce che ombre irreali, ipotesi di una nuova presenza naturale. Gli uomini scendono dalla zattera per andare incontro al pubblico, ma le loro proiezioni restano impresse sulla superficie come patina indelebile.

4.3 - Ambienti sensibili: per un'esperienza totale dei sensi

A partire dal 1995, Studio Azzurro cambia decisamente lo scenario delle sue installazioni ambientali, raggiungendo probabilmente il punto più estremo dei suoi sconfinamenti.

Scompaiono monitor, televisori, ed ogni altra protesi *emittente*, l'immagine video-proiettata si espande nello spazio invadendo spazi e materie. Come afferma Paolo Rosa:

“Questa condizione può rappresentare meglio quel sottile e spesso invisibile intreccio tra esperienza reale e virtuale, che esiste nella quotidianità della vita e nel nostro immaginario” (Paolo Rosa, in Cirifino, Rosa, Roveda, Sangiorgi 1999, p.160).

I cosiddetti “ambienti sensibili” vengono purificati dalla presenza dei monitor ormai eccessivamente connotati e la sensorialità ritrova uno stato che potremmo definire “pre-logico” di relazione e interazione.

Lo spettatore viene messo al centro dell'attenzione con l'ausilio delle soluzioni tecnologiche interattive e di “realtà aumentata” (Cfr. Sparacino 2003, 2004, 2005), sapientemente occultate. L'immagine ci sorprende, reagendo “sensibilmente” se toccata, calpestata, o stimolata acusticamente.

Si esplora lo spazio di nuovo attraverso gli strumenti conoscitivi per eccellenza: il corpo e i suoi gesti, che ritornano i mezzi principali con i quali accedere ad una consapevolezza e responsabilizzazione nuove nei confronti dell'opera. Il processo

attivato dallo spettatore attraversa inevitabilmente uno smarrimento di sé, un perdersi e ritrovarsi, giocati però nel contesto di quella forte dimensione ludica, che troviamo connaturata ad ogni forma di interazione.

Sono due le caratteristiche specifiche di questi lavori, che affrontano direttamente le problematiche del virtuale e dell'interattività: la creazione di spazi di "fruizione collettiva" e l'utilizzo di "interfacce naturali".

Come risposta all'interattività per lo più individualizzante dell'iper-testo multimediale, gli "ambienti sensibili" di Studio Azzurro offrono la possibilità di esperire un'interattività socializzante. La resa estetica, infatti, è il frutto delle azioni complessive dei visitatori, in modo tale da conservare accanto alla relazione uomo-macchina, quella essenziale tra uomo e uomo.

Rinunciando alle tradizionali protesi tecnologiche come mouse, tastiere, caschi o data gloves, le interfacce si mostrano come semplici, amichevoli, reagendo attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche come: toccare, calpestare, emettere suoni. "Questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile delle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere una immersione più spontanea tra le varie sensorialità" (Rosa, in Cirifino, Rosa, Roveda, Sangiorgi 1999, p. 8).

Entrambi questi fattori concorrono alla costruzione di un percorso narrativo che, come nella fase precedente delle video-ambientazioni, non è definito tout court. Frammenti visivi e sonori spezzati, iterati, fluidamente intrecciati o sovrapposti in un'oscillazione di senso, che gli spettatori-attori ricomporranno attraverso un ordine non più logico, ma spaziale e corporeo.

Superato il distacco intellettualistico garantito dalla visione prospettica, il *sistema simbolico* dell'era elettronica deve realizzarsi in un coinvolgimento dinamico "a pieni sensi", che sfruttando interamente le risorse dell'interattività, sia in grado di suscitare la *stimmung* romantica del perdersi e del ritrovarsi.

L'ambiente sensibile che inaugura questa nuova, felice stagione di Studio Azzurro è "Tavoli (perché queste mani mi toccano)" del 1995.

Percorrendo uno spazio immerso nella semioscurità, sui piani di appoggio di sei semplici tavoli di legno vengono proiettate differenti immagini scontornate, in modo da non percepirne il rettangolo di proiezione. Seguendo una logica narrativa, la scelta delle immagini pressoché immobili propone una donna distesa che sembra respirare appena, una ciotola al cui interno batte ossessivamente una goccia d'acqua, una mosca ronzante sul tavolo e nature morte di frutti. Uno scenario che ci proietta in una quotidianità misteriosa, silente, ma impercettibilmente palpitante. Tutto sembra sospeso in una dimensione di calma apparente, finché lo spettatore non entra in contatto tattile con l'immagine. A quel punto, infatti, essa reagisce, si mette in movimento, racconta una parte della sua storia mentre se la si tocca di nuovo essa si ferma. In base a quante persone interagiscono con l'immagine, si sviluppa, quindi, la narrazione ambientale, di cui è chiaramente parte integrante lo spettatore. Un'installazione strutturalmente semplice, che però scatena un'atmosfera di grande coinvolgimento percettivo. Qui il rapporto tra reale e virtuale si verifica su materiali familiari, senza nessun tipo di struttura tecnologica palese⁷¹, cioè materializza il passaggio dell'immagine da semplice oggetto di contemplazione a esperienza interattiva, che spinge lo spettatore al dialogo.

Lo spazio dell'interazione si concentra in "Coro", del 1995, installazione composta da un grande tappeto, ampio quasi quanto la sala buia che lo ospita, in modo che gli spettatori non possano fare a meno di salirci. Questo tappeto accoglie le immagini filmate di persone addormentate dai corpi accovacciati, rannicchiati, distesi, in una sorta di tramatura decorativa corporea in luogo delle geometrie tradizionali. La proiezione arriva dall'alto e evoca le atmosfere della città incantata e addormentata della celebre favola. I dormienti, accoppiati oppure isolati, vestiti di bianchi pigiami oppure nudi, vecchi e giovani, uomini e donne, grassi e diafani, se ne stanno sostanzialmente fermi, immersi nel loro sonno, in un'atmosfera onirica.

⁷¹ "Gli spazi si frammentano, virtualità e fisicità diventano un tutt'uno" (Di Marino 2007, p.152).

Quando uno spettatore sale sull'ologramma di uno dei dormienti, questo comincia ad agitarsi: si muove, cercando di liberarsi dal peso di chi lo sta sovrastando. Ma le varianti dei movimenti del singolo dormiente sono limitate, in tutto 6 diverse posizioni di sonno. Quando altri visitatori salgono anch'essi sul tappeto si generano ulteriori e differenti movimenti degli attori filmati nel sonno. In questo caso, insomma, la diversa presenza di pubblico nelle successive esposizioni dell'opera genera differenti versioni del lavoro.

Il valore simbolico di questo spazio è giocato sul significato di tappeto come territorio nomade e allo stesso tempo di nicchia meditativa, ma in particolare di simbolo del potere secolare o spirituale, luogo fondamentale di celebrazione del potere. L'intenzione in questo caso è sviluppata nel senso di una riflessione sul rapporto tra figura reale e figura simulata.

Sfruttando l'aspetto ludico, la forte implicazione etica e politica del gesto risulta deprivata della connaturata componente drammatica.

Prende le mosse dalla critica di Bernard Berenson nei confronti de "La battaglia di San Romano" di Paolo Uccello, il terzo lavoro, "Totale della battaglia" che risale al 1996, allestito a Lucca all'interno del Baluardo di San Paolino. La "mischia di automi bloccati improvvisamente" (Berenson 1954) viene qui riscattata da una traduzione estremamente vivida e dinamica dell'evento bellico. All'occhio dell'osservatore la video-ambientazione si configura come un susseguirsi di frammenti, disorganico e confuso, che dovrà rimontare stabilendo liberamente un proprio percorso coerente. L'allestimento si dipana attraverso due corridoi paralleli collegati ad un punto centrale previsto come un vero e proprio snodo spettacolare della battaglia: nel corridoio di entrata (spazio denominato "Clamori"), troviamo una serie di video-proiezioni sul suolo sterrato che attivano, se stimolate, brevi video-rappresentazioni della battaglia; l'atmosfera concitata prepara al centro focale dell'evento che avvolge il pilastro centrale, un complicato intreccio di cavalli e figure interattivi (la "Mischia"); infine, lungo il corridoio di uscita vi sono mucchi di terra, posti a distanza regolare, rivestiti di immagini che si accumulano, urtandosi

ed esplodendo (i “Mucchi”). Ecco ancora una volta che l’utente dell’opera diviene l’attore protagonista della stessa.

Le videoproiezioni, che in “Tavoli” si attivano se toccate e in “Coro” se calpestate, in “Totale della battaglia” fanno appello piuttosto alla dimensione acustica, l’aspetto tridimensionale dell’insieme si realizza proprio grazie alla fusione delle voci che si addensano negli ambienti per attivare lo scenario visivo con le basi registrate di suoni e rumori, trattati con la musica. Lo spettatore viene “risvegliato” da una composita sollecitazione sonoro-auditiva, che lo rende costantemente partecipe dell’esperienza.

Partendo da una riflessione sul rapporto tra rappresentazione ed evento bellico, in “Totale della battaglia” appare come esemplificata la strategia della visione globale che caratterizza lo svolgersi delle guerre contemporanee. Queste, infatti, grazie a captatori, radar, sensori, tele-rivelatori si risolvono sostanzialmente in una corsa affannosa all’approvvigionamento di immagini e suoni, per impedire qualsiasi azione istintiva (crf. Virilio 2005).

“Il giardino delle anime” (1997) è un raro esempio di installazione permanente, espressamente progettato per il New Metropolis, Science and Technology Center di Amsterdam. Un pavimento di acqua elettronica muta al passaggio dei visitatori, “si agita, si increspa, si illumina e tra le piccole onde comincia a prendere forma una figura. Le immagini rappresentano il mito classico di Arianna e Teseo, attraverso tutti i topoi narrativi essenziali. I corpi emergono dall’acqua, compiono le loro azioni e si congelano in attesa del passaggio di altri visitatori. L’umore dell’opera muta sensibilmente in relazione alla presenza variabile del pubblico sul pavimento rilevatore, che scatena le azioni delle immagini anche negli spazi adiacenti, e in tutto questo, anche in questo complesso impianto, la musica avvolge lo spazio coinvolgendo l’utente in una sinuosa trama di flussi sonori e variazioni musicali.

Dopo questa serie di lavori dal punto di vista zenitale, Studio Azzurro decide di sollevare il punto di vista. “Il soffio sull’angelo (primo naufragio del pensiero)” (1997). Un’opera sospesa, aerea, volatile, la definiscono i suoi stessi autori.

Tre giganteschi ed eterei paracadute sono l’elemento principale di questo lavoro presentato nella sala Fibonacci dell’Università degli studi di Pisa. Su di essi, a quasi cinque metri da terra, appaiono e scompaiono uomini e cose; che appaiono come figure fluttuanti.

Si tratta di un progetto fortemente stimolato dall’ambiente, una vecchia fabbrica ristrutturata con una grande apertura centrale a due piani, che ne determina le intenzioni:

“una grande nuvola abitata da esseri che si muovono distorcendosi in modo appena percettibile. Le figure proiettate sulla sua superficie formano una popolazione aerea, leggera, priva di gravità che ricorda certe rappresentazioni angeliche dipinte, con virtuosismo prospettico, su numerosi soffitti secenteschi. [...] Sono figure riconoscibili e molto terrene, figure disegnate fuori ma vuote dentro: per questo galleggiano nell’aria. [...] Ruotano, si allungano e si allargano, espandendo le loro membra, ma il tutto con una lentezza ossessiva. [...] Tutto ciò fino al momento in cui i visitatori (terreni) nel loro ‘stare’ a guardare, nella loro azione quasi contemplativa, involontariamente prima e volutamente poi, attivano un dispositivo che sprigiona un soffio d’aria che colpisce il telo e, quindi, l’immagine proiettata. Un’ulteriore sorpresa si aggiunge così alla magica spettacolarità dell’installazione via via che il pubblico scopre le regole e le necessità del gioco richieste dall’opera. L’estendersi del paracadute scaraventa il personaggio-angelo fuori dal suo opaco fluire e il suo ‘vuoto’ può esplodere o essere spinto lontano. In quell’istante egli riprende la sua storia e ce la mostra; in quell’attimo, con quella scossa, ci offre un’immagine di altra natura come se si riprendesse un racconto interrotto” (Vassallo 1997, p 48).

Ancora un evento esplosivo generato da corpi umani è al centro de “Il gorgo (nessun mare è troppo profondo)” del 1998. Ritrovando la stessa dimensione acquatica de Il nuotatore (1984) e la balaustra sospesa de Il soffio sull’angelo, il visitatore è qui completamente immerso dentro un’azzurra liquidità elettronica, sul cui fondo si muove minacciosa una spirale che sputa e risucchia verticalmente luci, immagini, suoni e rumori, sulla base di un sofisticato sistema di sensori microfonici. I visitatori percorrono una passerella (una sottile linea metallica di un ponte) sopra un abisso che si apre nel vuoto fra due pareti di cemento e “come nel gioco degli echi, gridano per vedere che effetto farà” (Di Marino 2007, p158). Allora dal fondo nel gorgo un acrobatico tuffatore intreccia aeree piroette in tutte le direzioni, ricadendo verso il basso o svanendo verso la luce naturale in alto. Può accadere anche che dal pozzo la figura in fuga balzi verso il pubblico, come per acchiapparlo o per fuggire via dalle profonde oscurità da cui proviene.

L’ultima mia tappa in questo sinestetico viaggio dell’immaginario riguarda la video-installazione “Dove va tutta ’sta gente” del 2000. Quest’opera si interroga direttamente, attraverso la sua messa in scena, sulle possibilità e condizioni di accesso offerte dalle nuove tecnologie e sulla nuova accezione di limite che esse stesse comportano. In questa opera tre porte automatiche di vetro accolgono spalancandosi il visitatore ma dall’altra parte degli schermi di vetro, gruppi di personaggi videoproiettati irrompono frontalmente dall’oscurità per scontrarsi contro un’invisibile diaframma, coincidente con la superficie di proiezione. Dall’accesso negato allo spazio dell’osservatore, fanno marcia indietro per lasciare spazio ai tentativi ugualmente frustrati di altri corpi.

Il dispositivo tecnologico dell’ambiente interattivo stesso si rifà alla complessità delle attuali relazioni umane, lo spazio dell’installazione si trasforma in una metafora antropologica che esprime il paradosso di una società tecno-globale in cui i movimenti di chiusura/apertura non sempre coincidono, mostrando il fianco, così, ai confini di rinnovati separatismi di generarsi e proliferare.

5 - Creare lo spazio con il video/2

Il live-video: In dialogo con gli spazi

Un VJ o video jockey è un artista-performer che crea dal vivo, proietta o allestisce uno spettacolo di luci o effetti visivi utilizzando filmati, diapositive, fari, laser o altro, spesso in sincrono con della musica ritmata, o anche come spettacolo a sé stante, attraverso delle video-installazioni o performance.

Da VJ è sorto il neologismo Vjing, che in senso canonico è la capacità di miscelare flussi video in rafforzamento di tappeti musicali.

Il termine VJ o veejay, può indicare anche colui che mixa i videoclip musicali, in maniera analoga a un disc jockey che mixa brani musicali.

Questa definizione è utile per contestualizzare il vjing che, essendo una pratica ibrida e soggetta a continua sperimentazione, non consente di individuare una sola ed unica definizione. Solo di recente, alcuni autori si sono soffermati su questa pratica, come Annette Dekker oppure Paul Spinard che hanno analizzato la cultura socio-politica del Vj.

Esistono vere e proprie collettività di vj che adoperano internet⁷² come mezzo di trasmissione di scambio di materiale (di loop e videoclip etc)⁷³.

La pratica del vjing sta evolvendo dal suo contesto iniziale, quello dei club e delle feste come i raves e i free-party, dove le figure del dj e del vj non sono in primo piano, anzi spesso non sono nemmeno visibili dal pubblico che tende così ad ignorare il nome e il volto del performer. Di recente, invece, il vjing ha trovato una sua collocazione anche all'interno di musei e gallerie d'arte⁷⁴, spesso in spazi che consentono l'allestimento di installazioni audiovisive particolari che permettono allo spettatore di interagire con l'ambiente, proprio come fa chi pratica il vjing.

Il vjing è una pratica ibrida, influenzata da diversi elementi quali: suono, colore, luce, movimento. Pertanto non è affatto facile individuarne il percorso storico preciso.

Se consideriamo il vjing dal punto di vista della "proiezione", allora possiamo dire che le sue radici affondano nel teatro delle ombre cinesi⁷⁵, antenato di tutti gli apparecchi che oggi vanno sotto il nome di pre-cinema, nonché del cinema stesso (Cfr. Baule 2007 e Riccò 2006). Uno di questi era la Lanterna Magica, antenata dei

⁷² Un buon esempio di net-estetica è, per esempio, il progetto di Kim Koester, Richard Schumann, Stephan Schulz e Johannes Buenemann, chiamato "99 Rooms", su www.99rooms.com. In quest'opera, l'utente può accedere alla forma disordinata, la plastica reale e fotografica si mescola alla forma intuitiva con animazioni in flash, che tante volte chi visita non osserva, e quando si ritorna nella stessa stanza si nota una nuova prospettiva. La sonorità genera un clima turbolento che accompagna l'immagine di una forma opaca.

⁷³ Tra i vari siti dedicati al vjing è da menzionare "VjCentral", che offre una panoramica nazionale e internazionale della creazione audiovisiva.

⁷⁴ Ad esempio, l'esposizione *Sonic Process, a new geography of sounds*, presentata al centro Pompidou di Parigi, dal 16 ottobre 2002 al 6 gennaio 2003

⁷⁵ Le ombre cinesi sono un tipo di spettacolo molto antico che veniva svolto in teatrini ambulanti che si spostavano da un paese all'altro. Negli spettacoli le figure non si vedono direttamente ma, come dice il nome stesso, appaiono solo le loro ombre. Lo spettatore si pone davanti a uno schermo bianco semi-trasparente dietro il quale degli attori manovrano le figure e recitano le varie parti. Una potente fonte di luce proietta le ombre direttamente sullo schermo con l'effetto di ingigantirle e rendere animate le figure.

moderni proiettori di diapositive e dei contemporanei video-proiettori. Il meccanismo di funzionamento di quest'ultima era molto semplice: bastava inserire i disegni nella macchina e questa li proiettava su di uno schermo predisposto. Col tempo, si capì che era possibile anche riprodurre il movimento, facendo scorrere dinanzi all'obiettivo una serie di immagini in sequenza, arrivando quindi all'invenzione del "cinetoscopio" da parte di Edison nel 1888. Si trattava di un apparecchio alla cui sommità vi era una lente; lo spettatore poggiava l'occhio su di essa e, girando la manovella, guardava il film montato nella macchina. Il passo successivo è l'invenzione del proiettore cinematografico, strumento che permetteva non più ad un singolo spettatore, ma ad una pluralità di persone, la visione del film. È una macchina che proietta un fotogramma impresso su una pellicola cinematografica che viene fatta scorrere continuamente, e poi attraverso un obiettivo che mette a fuoco l'immagine sullo schermo.

Possiamo individuare nella produzione sovietica, in particolare con le tecniche di montaggio di Sergej Ejzenstejn, un antenato del vjing. Ejzenstejn diede una nuova dimensione al montaggio: attraverso la correlazione o l'opposizione di due immagini in sequenza, si ottenevano significati e simbolismi che travalicavano il contenuto delle singole inquadrature. Inoltre, usò il suono come base del montaggio visivo e capì l'effetto che hanno il ritmo e la giustapposizione delle immagini sullo spettatore.

Dal punto di vista della musica e del colore, altro elemento fortemente codificato delle sessioni di Veejay, le prime riflessioni si ebbero all'inizio del XVIII secolo con l'abate Louis Bertrand Castel e il suo progetto di clavicembalo oculare⁷⁶. Il funzionamento era il seguente: premendo i tasti dell'organo si attivavano delle lamelle di tessuto impregnate di differenti tinte di colori; queste lamelle passavano davanti ad una fiamma che produceva quindi una proiezione di luce colorata⁷⁷. Ci

⁷⁶ Il clavicembalo oculare avrebbe avuto la capacità di dipingere i suoni con i colori ad essi corrispondenti, in maniera tale, sosteneva Castel, che un sordo possa gioire e giudicare della bellezza di una musica tramite i colori ed un cieco possa giudicare dei colori tramite i suoni.

⁷⁷ Dal punto di vista del funzionamento, il clavicembalo oculare può essere considerato l'antenato del sintetizzatore, generalmente controllato per mezzo di una tastiera simile a quella del pianoforte; è un apparecchio in grado di generare segnali audio, che possono essere imitazioni di strumenti musicali reali o creare suoni non esistenti in natura.

troviamo di fronte alla nascita della musica colorata o musica visiva, che si contraddistingue per il suo impianto sinestetica.

Bruno Corra, che già nel 1910 realizzò esperimenti di cinema astratto, nel 1912 scrive un manifesto dal titolo “*Musica Cromatica*” nel quale afferma l’idea che con i colori sia possibile realizzare sequenze armoniche concordanti con quelle sonore. Era sua convinzione che si potessero comporre accordi e sinfonie:

Si può creare una nuova e più rudimentale forma d'arte pittorica ponendo sopra una superficie delle masse di colore armoniosamente disposte le une rispetto le altre. Corrisponderebbe a ciò che in musica si chiama accordo e possiamo chiamarlo quindi accordo cromatico. (Dal manifesto del 1912 di Corra Musica Cromatica)

Le opere di cinema astratto di Corra consistevano nel dipingere su pellicola vari colori e sfruttare la persistenza retinica per creare accordi di colore e quindi sinfonie cromatiche. Era sua ferma convinzione che musica e immagini non fossero ambiti separati, accostava perciò le proprietà dell’una alle proprietà dell’altra:

L’accordo cromatico è spaziale. La musica ci dice [...] che esiste l’accozzo di suoni susseguitosi nel tempo, il motivo, il tema: corrispondentemente l’arte dei colori potrà dar luogo a una forma d’arte temporale che sarà un accozzo di toni cromatici presentati all’occhio successivamente, un motivo di colori, un tema cromatico. (Dal manifesto del 1912 di Corra Musica Cromatica)

Era possibile quindi per il suono muoversi nella dimensione dello spazio e per l’immagine in quella del tempo. Il cinema era visto come uno strumento che rendeva possibile il potenziamento simultaneo della musica e della pittura, pertanto entra a far parte delle sperimentazioni attraverso quelli che Paolo Bertetto chiama “*elementi di casualità e necessità*”. Il cinema come: “unico strumento

capace di garantire la combinazione delle componenti nello spazio e nel tempo”. (Bertetto, 1883 p.13).

Sulla stessa scia di Bruno Corra vi era il pittore russo Leopold Survage che si interessò della dinamizzazione di forme visive. Survage era intento alla dinamizzazione di forme astratte, quindi della distribuzione dei colori sulla pellicola, utilizzava un metodo a due fasi: dipingeva prima le tavole su tela per poi riprenderle una ad una e portarle su pellicola.

L'elemento centrale per Survage era il ritmo: “*il ritmo visivo diviene analogo al ritmo sonoro della musica*”. È il ritmo che da senso e valore estetico all'opera, un “*mezzo per esprimere ed evocare il nostro dinamismo interiore*” (Survage, 1914).

È questa la direzione che seguiranno artisti come Eggeling, Richter e Ruttmann, in questi artisti vi è la concezione del cinematografo come strumento per mettere in movimento le forme e la musica come elemento indispensabile per dare ritmo alla dinamizzazione delle forme e permette di muoversi nella dimensione della temporalità.

Nel 1925 Eggeling compone *Diagonal Symphonie*: uno studio sul movimento e sulla linea in cui assistiamo a forme geometriche che mutano, si trasformano seguendo il ritmo della musica, quasi una sorta di “*visualizzazione di uno spartito musicale*” che gioca sulla diagonale come asse costante del movimento e attorno al quale si dispiegano poi le forme secondo una dialettica di analogie e contrasti. L'idea di movimento viene creato tramite la generazione e dissoluzione delle forme.



frame da *Diagonal Symphonie*, Viking Eggeling , 1925

Agli studi di Eggeling si interessa in un primo momento Hans Richter il quale concepisce il cinema come arte del movimento. È proprio del 1921 il suo lavoro *Rhythmus* che gioca proprio sulla dinamizzazione di forme geometriche bianche o nere che si alternano sullo schermo creando combinazioni e ritmi differenti.



frame da *Rhythmus* di Hans Richter , 1921

Nell'ambito di queste ricerche si colloca anche il pittore tedesco Walter Ruttmann che parla delle arti come "*entità organiche*" quindi soggette alle leggi del tempo e della morte. Esse devono rispecchiare "lo spirito" del loro tempo che, per la prima parte del Novecento, egli individua nel ritmo.

Lo sguardo, che nelle cose spirituali viene sempre più sollecitato a osservare un eventi temporale, non sa più come comportarsi di fronte alle formule rigide della pittura ridotte a entità atemporali".

C'è il bisogno di dare all'arte non un nuovo stile bensì una possibilità di espressione diversa:

dare forma a un sentimento della vita del tutto nuovo: *pittura e tempo*.
"Un'arte per l'occhio che si distingue dalla pittura perchè si svolge nel tempo (come la musica) e il baricentro della sua artisticità non risiede

(come nel quadro) nella riduzione di un processo (reale o formale) a un singolo momento, ma proprio nello sviluppo temporale di ciò che è formale. Poiché quest'arte si svolge nel *tempo*, uno dei suoi elementi più importanti è il ritmo dell'accadere ottico.”

Parallelamente agli esperimenti di cinema astratto negli anni venti si sviluppano delle ricerche sulle possibili visualizzazioni di elementi sonori e, viceversa, sulle possibili sonorizzazioni di elementi visivi. Vengono così realizzati strumenti a tale fine e uno di questi è l'Optophone⁷⁸. Saranno Oskar Fischinger e Laszlo Moholy-Nagy a continuare il loro lavoro con una maggiore sensibilità per le tecniche cinematografiche. Con loro si avrà il passaggio dalla pittura in movimento a opere filmiche vere e proprie che utilizzavano tecniche cinematografiche.

Era, dunque, radicata l'idea che musica e immagini potessero fondersi in un'unica armonia fatta di colori e suoni. Nel 1909 il compositore russo Aleksandr Skrjabin scrisse il "Prometeo": una partitura in cui le note dovevano corrispondere a luci colorate. E sulla scia tracciata da Skrjabin si mossero il fotografo Mozer, che costruì un apparecchio che doveva realizzare proprio la partitura del Prometeo, e Arnold Schoenberg il quale compose una partitura con specifiche indicazioni di colori da proiettare su uno schermo in rapporto allo scorrere della musica.

Lo stesso Schoenberg affermerà che:

Il gioco della luce e dei colori non è costruito solo sulla base delle intensità, bensì secondo valori che si possono paragonare solo alle altezze dei suoni. Anche i suoni e le gradazioni del colore si collegano e si amalgamano agevolmente tra loro solo quando hanno una reciproca relazione di fondo. (Dalle indicazioni apportate da Schonberg alla partitura dell'opera: *Die glückliche Hand*, 1909)

⁷⁸ Concepito nel 1912 all'università di Birmingham da Fournier come aiuto ai non vedenti, questo strumento convertiva la luce in suono rendendo così possibile un coordinamento tra l'elemento visivo e quello sonoro. Fu il tedesco Raoul Hausmann il primo artista che s'interessò all'optophone intravedendo proprio la possibilità di una vera fusione tra immagine e suono e la possibilità di ampliare le capacità percettive ottiche e uditive dell'uomo.

Altezza di suono, quindi, che corrisponde all'intensità del colore: principio secondo il quale era possibile fondere il visivo con il sonoro.

L'idea di usare lo schermo come tela e la luce come pittura è molto attraente anche per i video-artisti contemporanei.

Il video come supporto creativo è stato introdotto nel panorama audiovisivo e artistico negli anni Sessanta, e fu subito oggetto di grandi controversie, dato che la sua varietà di manifestazione e i suoi supporti non permettono di dare una definizione unica di video. Infatti, il video è in un processo di sviluppo, a causa del suo carattere multiforme, per essere un prodotto ibrido che mescola e adopera tutti i linguaggi visivi e sonori.

Gli artisti poterono sperimentare che catturando il segnale si poteva alterare quest'ultimo con processi di effettazione. Il periodo che va dal 1963 al 1969 fu molto fruttuoso, si consolidano le tecniche per manipolare l'immagine elettronica. Nel 1967 viene introdotta la videoregistrazione a colori. E' il primo periodo della manipolazione artistica del segnale video, ed ha ancora oggi enorme influenza per tutti i video-designers.

Con l'avvento del video digitale, le telecamere offrono un'ottima qualità di registrazione, si possono utilizzare numerosi effetti e ritocchi, cambia il ritmo narrativo, la progressione e la continuità dell'immagine, la costruzione del linguaggio audiovisivo.

L'evoluzione del mezzo si sostanzia in molte discipline ibride, che si ripercuoteranno in larga misura sui modi di esecuzione e di proiezione di un vj.

Un particolare riferimento in questo senso va al movimento dell'"Expanded Cinema", corrente cinematografica sperimentale, che nasce nel 1958 quando Kenneth Anger proietta il suo "Inauguration of the pleasure dome" contemporaneamente su tre schermi a Bruxelles, e raggiunge il suo acme negli anni Sessanta. L'*espansione* cinematografica riguarda in prima istanza la superficie di proiezione del film, che viene notevolmente allargata rispetto al tradizionale schermo frontale. La cattedrale dell'Expanded Cinema sarà il Movie

Drome Theatre, cinema sferico realizzato nel 1966 da Stan VanDerBeek a New York, su cui un obiettivo fisheye proiettava pellicole per spettatori sdraiati, in questo modo totalmente immersi e compenetrati dalle immagini in movimento. Il concetto cardine del cinema convenzionale che i film debbano essere proiettati da un unico proiettore su un unico schermo viene decostruito. Buona parte della produzione indipendente del New American Cinema aderisce al movimento, con niente meno che Andy Warhol come ambasciatore universale. Le opere di Expanded Cinema inventano nuovi modi di proiezione, impiegando vari e/o modificati proiettori, usando nuove fantasiose superfici come schermi, in breve mutando in svariati modi il tradizionale processo tecnico di costruzione e di fruizione di un film.

L'influenza dell'Expanded Cinema sulla video-arte degli ultimi trent'anni è imponente, fu impegnato propugnare la contaminazione con altre arti, diede vita ad alcuni tra i primi film interamente creati con tecniche di dintesi, realizzò chimerici spettacoli a base di luci stroboscopiche e fantasmagorici happening multimediali, come quelli di Robert Whitman in cui i film venivano proiettati direttamente sui corpi dei performers⁷⁹.

Con la digitalizzazione, si amplia la possibilità di creare. La digitalizzazione è l'atto di convertire diversi dati col sistema binario: l'immagine trasformata in pixel può essere disintegrata e decomposta in una minuscola cella di informazione. Come sostiene Mirzoeff (2002), i pixel come segnale elettronico ci ricordano la loro artificialità e la loro assenza: ci sono e non ci sono allo stesso tempo.

5.1 Il fenomeno del vjing

Il vjing è un nuovo formato audiovisivo multimodale. Possiamo definire il vj come un mediatore dell'immagine in tempo reale e un animatore visuale contemporaneo.

⁷⁹ Questa caleidoscopica esperienza è raccolta nel volume "Expanded Cinema", Youngblood 1971.

Quando usiamo il termine *vjing* alludiamo all'azione che esercita il *vj* o video jockey (per stabilire un'analogia con il Dj). Un *Vj* modula video in tempo reale, li modifica e li altera con un software specifico. In certe occasioni, a seconda di quale sia il fine ultimo della proiezione, i *Vj* possono inserire elementi differenti nella scena proiettata: disegnare in un quadro di luce, proiettare con diapositiva, intervenire direttamente sulla parete, fondere varie proiezioni simultanee, impiegare webcam, utilizzare regolatori di effetti e immagini, ecc. Però l'aspetto più importante della produzione di un *Vj* è senza dubbio il carattere performativo delle pratiche. Ognuna è differente, dipende da molteplici fattori: come per esempio la musica che si diffonde nel locale, affinché le immagini vadano in sintonia.

Analizzando una *sessione tipo* è possibile cogliere le componenti strutturali di tale pratica.

Prima dell'atto formativo in sé, ci sono varie fasi precedenti: la prima è senza dubbio legata al luogo in cui si realizza l'azione, l'attenzione al *site-specific* che è una delle caratteristiche della disciplina. L'installazione video ha sempre incontrato il problema della disposizione delle fonti e della superficie della proiezione. Perché le immagini siano correttamente viste, la proiezione necessita di un ambiente oscuro e di una superficie di proiezione di colore chiaro. Il contesto è in generale un luogo dove si danza, dove i dispositivi tecnici siano poco invasivi, spesso non facilitando così una visione ottimale⁸⁰.

Un'altra fase è la selezione del materiale che si andrà a proiettare. Il *Vjing* trova le sue fonti di ispirazione nei video clips non narrativi, di breve durata, nei cortometraggi sperimentali e nell'auge di programmi di animazione multimediale per creare sequenze di video clips. I *Vj* operano caricando loops e immagini di diversa provenienza. Tagliano e ricavano immagini, sequenze di pellicole, fotografie e grafici. È questa selezione che dà significato e caratterizza lo stile di una sessione.

⁸⁰ Il fascio della proiezione può essere disturbato anche dagli spettatori o dal Dj, il quale è sulla scena, è nella sala nella quale si sviluppa l'evento, e non c'è lo spazio sufficiente per la disposizione di uno schermo in un posto differente da quello del Dj.

È questo il momento in cui comincia veramente lo sviluppo della sessione: la musica suona e il Vj comincia ad articolare un dialogo con essa, mediante le immagini, gli effetti, i loop e i video. Qui comincia la creazione audiovisiva in tempo reale. Dunque cosa è esattamente una performance live di un Vj ?

“È molto più che cambiare DVD pre-registrati a intervalli o sistemare strumenti per lo spettacolo. Sebbene ogni Vj abbia uno stile unico e un modo personale di operare, la performance tipica coinvolge alcune componenti di base, piuttosto standard. Il principale elemento per l'impostazione è il computer, molti ne usano più di uno e di solito si preferiscono i portatili per ragioni di convenienza, di ingombro” (Kelso, 2005, p. 67).

Il punto nodale sta nel come articolare il dialogo con la musica. Il Vj ha la facoltà di manifestare i suoi istinti, lasciare intravedere le sue passioni, tutto mediante i video che va miscelando⁸¹. Le immagini sovrapposte, accelerate, ripetute, acquistano un nuovo valore con la musica (generalmente elettronica), risultano essere rapsodiche, mutevoli, virtuali in quanto sono proiettate.⁸²

Il Vjing si sta decisamente emancipando dall'essere mero arredamento da club. Da un lato ci sono le esperienze audiovisive, che si concentrano nella colonizzazione di spazi, come possono essere edifici, luoghi rurali, mezzi di trasporto, case abbandonate, facciate di edifici rappresentativi etc. per dotare di significati differenti i luoghi esposti alla proiezione; e dall'altro lato ci incontriamo con proposte di proiezione che impiegano un'iconografia di carattere graffiante, diplomatica, sociale, per generare coscienza o critica riflessiva da parte del pubblico. Queste produzioni attingono direttamente da correnti come il videoattivismo, l'hacking o il net attivismo della fine degli anni novanta. Vi sono

⁸¹ “Quando improvvisi con le tue clip personali, è come una finestra nella quale tu vedi e pensi a quali associazioni fai e cosa ti frulla per la testa durante la performance. È una finestra live nella sua testa. Sintonizzarla con le immagini della tua presenza fisica sembra essere una combinazione naturale, una completa espressione personale”. P. Spinrad, *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, cit., p. 79.

⁸² “Il grande scopo del suo essere live è che ogni momento è unico, proprio come la vita” Spinrad 2005, p. 13

inoltre Vj che provengono dal videoarte o dalla video-sperimentazione, generalmente i loro video-oggetti sono più elaborati artisticamente, con un particolare filo argomentativo che si evolve in ogni messa in scena⁸³.

La maggior parte dei Vj si considerano artigiani, narratori documentali che usano nuovi mezzi per esprimere e mostrare le proprie idee. Un Vj è una persona che usando hardware, software, mixa in tempo reale le immagini, sequenze di video, loops. I Vj si possono definire anche “creatori audiovisivi”, “videoattivisti” o semplicemente “artisti”.

Fu nell’American Heritage Dictionary che si introdusse il termine Vj per la prima volta, questa singolarità nello stabilire una definizione concreta fu proposta da “SOLU” nel suo testo “La cultura dei Vjs: dall’industria del loop a scenari in tempo reale”. In esso si faceva riferimento ai referenti e alla terminologia propria del fenomeno del Vjing.

Questa arte performativa ebbe la sua esplosione originaria con i locali da ballo europei alla fine degli anni 70 e 80, dove il Vj disponeva le sue registrazioni di video al ritmo della musica mixata dal Dj. Il fenomeno del rave ha le sue origini in queste feste sulla spiaggia ambientate dai Dj agli inizi degli anni '90. Questi, a loro volta, realizzavano registrazioni con telecamere in formato VHS, per poi proiettarle successivamente. Oppure la telecamera era direttamente collegata per vedere le immagini della festa.

Con l’apparizione dei laptops, questo fenomeno è stato protagonista di una grande espansione dovuta alla miniaturizzazione dei dispositivi necessari: portatili, videocamere digitali, proiettori video. La digitalizzazione dell’informazione filmata ha permesso che si possano consultare un gran numero di file con maggiore rapidità e simultaneità.

Attualmente il software utilizzato dai Vj per le performance in diretta è molto sofisticato; con un’interfaccia grafica sofisticata che modula i diversi pezzi del

⁸³ Tra questi è possibile annoverare senz’altro Olivier Sorrentino alias Vj Anyone che è, oltre che artista, curatore dell’ICA (Institute of Contemporary Arts) di Londra per la sezione New Media.

programma e con una griglia dove si caricano le sequenze video (che eventualmente saranno state registrate e/o montate dallo stesso artista), e con un mezzo per mescolarle nel momento di essere eseguite in diverse pellicole. Anche così c'è la possibilità di aggiungere effetti, come rotazioni, distorsioni, cambiamenti nel colore, nel ritmo ecc. Il rapido sviluppo del software è una delle premesse per la realizzazione di queste proposte⁸⁴.

Possiamo dire che il Vj si presenta come un creatore contemporaneo che rimuove, cerca, modifica e progetta un immaginario collettivo frutto di una selezione (la selezione di estratti di video, loops, ecc.); fa uso di attrezzi e tecnologie contemporanee nell'esecuzione e nella produzione dei suoi pezzi. Articola nuove narrative emergenti e dinamiche dove coinvolge il pubblico in modo interattivo e partecipativo.

Nelle Vj session, si possono apprezzare piccoli estratti di quotidianità, causalità frenetiche, astrazioni geometriche, composizioni generate attraverso illustrazioni e animazioni, flash, effetti di espansione, ripetizione, accelerazione, rallentamento, disegni e pittura in tempo reale, fotografia, ritocco digitale, glitch ecc.

L'ultimo fattore da sottolineare è la presenza dello schermo che evidenzia l'atto comunicativo del creatore con il pubblico. Questa interfaccia attraverso la quale il Vj si esprime, agisce come un occhio, come catalizzatore del vissuto e del visto. I Vj non lasciano traccia dei loro eventi, se non in piccoli estratti di video, fotografie, rassegne che non evidenziano che un'insignificante parte dei loro lavori.

Le performance di un Vj infatti hanno un carattere plastico totalmente live, per cui il montaggio e la trasformazione dell'immagine avviene in tempo reale: l'improvvisazione genera un legame unico e irripetibile tra lo spettatore e il creatore. Il Vj ascolta la musica o il suono e va componendo il tessuto dinamico proiettato: selezione, composizione e montaggio sincronici.

Le fonti plastiche che impiega il Vj provengono da diversa origine; spesso incontriamo concetti che in alcuni casi risultano dei neologismi in quanto si

⁸⁴ L'esempio più precoce fu quello del collettivo Coldcut (Dj/Vj) insieme a Camart, i quali costruirono un'applicazione chiamata Vjam nel 1997 che iniziava ad essere distribuita a partire dal 1999.

riformulano costantemente nel tempo, comportando una revisione delle regole⁸⁵. La sinestesia fra il suono e l'immagine è il risultato di un'improvvisazione in diretta su uno schermo: questo è il fenomeno del "Live Cinema", un evento in diretta dove gli artisti di differenti discipline collaborano per realizzare spettacoli, proiettando i loro materiali audio-visivi.

L'idea di creare qualcosa di collettivo ha portato alla realizzazione di "Vjam session", improvvisazioni congiunte di vari Vj; questi possono stare nello stesso luogo fisico, interagendo in una stessa sala, oppure in diverse parti del mondo realizzando una "Vjam session" attraverso la rete.

Un'ulteriore soluzione formale delle pratiche di VJ è costituito dal "Soft Cinema". Un software generativo che elabora i filmati in tempo reale scegliendo gli elementi dall'archivio secondo dei criteri di programmazione modulati dall'utente. Il software decide cosa appare sullo schermo, dove, e in quale sequenza; scegliendo anche le tracce musicali da abbinare. In breve si potrebbe dire che il Soft Cinema è un sistema di Vj semi-automatico⁸⁶.

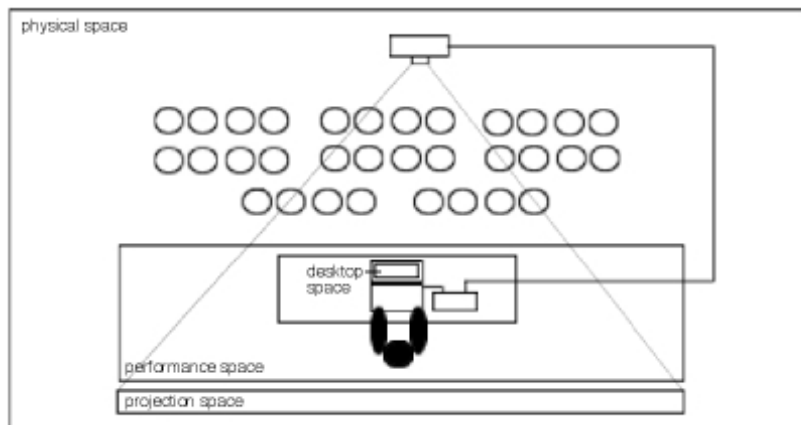
5.2 Caratteristiche del Vjing

Non si possono definire in modo univoco le caratteristiche di una performance di Vjing, in quanto esistono stili e contenuti differenti per ogni performance. Nonostante ciò, ci sono elementi essenziali che ogni performer deve tenere in considerazione, quali lo spazio, il tempo, la proiezione, la performance e il pubblico.

Per quanto riguarda lo spazio della performance:

⁸⁵ Ad esempio, la "vettorizzazione" delle immagini ha reso possibile un'animazione molto più naturale, in quanto le immagini sono costruite a partire da una delimitazione di punti che configurano un'area colorata, e questo diminuisce molto il carico dell'archivio, permettendo di muoversi con maggiore facilità.

⁸⁶ L. Manovich. Tutte le informazioni sul progetto Soft Cinema è reperibile all'url www.softcinema.net. Molti dei progetti di nuove narrative studiate da Lev Manovich, descrivono un'esperienza audiovisiva performativa che si realizza grazie al grande archivio dell'informazione e con un software specifico.



Questa immagine illustra in modo schematico la disposizione spaziale di una tipica performance di Vjing, in uno spazio condiviso tra il performer, gli strumenti, le proiezioni e il pubblico⁸⁷.

Guardando l'immagine, possiamo identificare diverse articolazioni dello stesso spazio. Lo "spazio di elaborazione" è lo spazio in cui troviamo gli strumenti che servono ad elaborare il segnale video: laptop, mixer video, lettori dvd, ecc, mentre lo "spazio del desktop" è lo spazio di lavoro dei performer che usano pc portatili per la loro performance; tale spazio viene ad essere la piattaforma per l'interfaccia del software⁸⁸.

Lo "spazio della performance" è uno spazio in cui il performer lavora col suo portatile e altre apparecchiature. Ci possono anche essere più performer durante la stessa performance, oppure ballerini, o anche cantanti e musicisti. Tale spazio d'azione diventa lo spazio della performance.

Lo "spazio di proiezione" è lo spazio campito dalle proiezioni. Molte performance sono presentate in un setup a due dimensioni, dove uno o più schermi rettangolari sono di fronte al pubblico, ma ci sono innumerevoli altre possibilità di articolazione di tale spazio, poiché la superficie di proiezione non deve essere per forza piana.

⁸⁷ Lo spazio in questo contesto è un concetto molto flessibile e attivo; infatti, ad esempio, il pubblico può assistere seduto alla performance, oppure può camminare o anche ballare.

⁸⁸ Per i software "open architecture", come MAX/MSP/JITTER, Puredata e Isadora, lo spazio desktop è essenziale. In questi casi l'artista crea l'interfaccia o patch, come viene chiamata, scegliendo i cosiddetti oggetti dalla libreria dell'oggetto, collegandoli gli uni agli altri con diversi parametri di controllo. Personalizzare l'interfaccia è una delle qualità più interessanti di tali software.

Essa può anche essere un ibrido tra corpi e superfici, corpo dei ballerini oppure lo stesso pubblico che assiste alla performance. Le proiezioni possono essere adattate a spazi specifici, ma possono anche creare illusioni di un nuovo spazio, ad esempio installando monitor e schermi trasparenti; in tal modo, quando le immagini vengono proiettate sugli schermi, si crea un effetto tridimensionale che trasforma lo spazio in un ambiente retinico in cui il pubblico è libero di muoversi.

Infine “lo spazio fisico”, lo spazio condiviso tra il pubblico e il performer. Tutti gli altri spazi sono un’articolazione di questo specifico spazio.

5.3 – Il tempo del VJ

Nelle performance di Vjing c’è un feedback immediato tra lo spettatore e il performer, il comportamento dello spettatore può influenzare il Vj. Il contesto live dà anche la possibilità di partecipazione del pubblico; infatti molti artisti si concentrano proprio sulla relazione con lo spettatore⁸⁹.

Un altro aspetto importante della performance live consiste nella propria unicità⁹⁰. La situazione live richiede anche improvvisazione. Nella maggior parte delle performance audiovisive, sembra che il video-artista stia improvvisando per la musica già composta dal musicista. I Vj spesso tentano di rendere la grafica reattiva alla musica su basi ritmiche, piuttosto che costruire performance audiovisive dove l’immagine e l’audio sono in costante dialogo. Questo si riflette anche nella concezione dei software video in tempo reale, che consentono alle immagini di essere sincronizzate col ritmo, creando così l’illusione di comunicazione tra musica e immagini. D’altronde, molto spesso, il Vj non dispone nemmeno di una conoscenza del tipo di musica che sarà suonata, per cui può solo improvvisare.

⁸⁹ Molte video-installazioni sono basate sullo spettatore, come in quella di Dan Graham: “present Continuous past(s)”, in cui la videocamera cattura lo spettatore in uno spazio riempito con specchi e proietta l’immagine con otto secondi di ritardo, in modo che lo spettatore può vedere il suo passato mentre sta per essere catturato per il futuro, creando quindi un *continuum* di tempo infinito.

⁹⁰ Per questo motivo, quando gli artisti cominciarono a documentare le loro performance con pellicola e videocamera, i difensori della “performance pura” presero le distanze, convinti della natura effimera e non commerciale degli avvenimenti.

Inoltre, una live performance è determinata da alcuni “effetti di realtà”, come quelli dovuti ai problemi tecnici, alle condizioni atmosferiche, all'utilizzo di videocamere portatili, o ai fattori umani, che possono ostacolare il buon esito della performance. Tutto può succedere in una situazione live, è questo è ciò che la rende interessante: il live è collegato alla vita reale, è qualcosa che ci sta accadendo di fronte in tempo naturale⁹¹.

Il Vjing incorpora il setup delle proiezioni come parte del processo creativo. Uno degli obiettivi è stato quello di abbandonare lo schermo piatto e creare esperienze spaziali. Vari artisti hanno da tempo scoperto il fumo come una superficie di proiezione spaziale, oppure l'acqua in caduta, come nel caso del lavoro di Rebecca Belmore, “Fountain”, esposto alla Biennale di Venezia nel 2005. O ancora, Jeffrey Shaw ha esplorato le possibilità di proiezioni panoramiche e circolari: un esempio è “Place – a User's Manual” del 1995, nel quale l'immagine si muove di 360° in un ambiente cinematografico appositamente costruito⁹².



Place – a User's Manual

⁹¹ Daniel Palmer, nella sua tesi intitolata *Participatory media*, definisce il “tempo reale” come segue:

«un'immagine in tempo reale è un'immagine che è prodotta e ricevuta simultaneamente». Palmer 2008

⁹² L'installazione ha un ampio schermo di proiezione cilindrico con una piattaforma rotonda motorizzata al suo centro, un computer e tre video-proiettori che proiettano su una porzione di 120° dello schermo. La continua rotazione di questa finestra di visualizzazione intorno allo schermo rivela l'intera scena a 360° generata dal computer.

Un proiettore non è l'unica possibilità con la quale mostrare le immagini. I computer possono essere direttamente collegati a schermi (led screen) che sono sorgenti di luce più potenti dei proiettori. Ad esempio, un ufficio situato al centro di Berlino, convertito in una delle più grandi facciate adibite a schermo, a scopo pubblicitario⁹³.

Come mostrano questi esempi, la proiezione è un concetto flessibile: la possiamo considerare come un'interfaccia, come nel caso del proiettore Khronos, di Alvaro Cassinelli, descritto come una macchina video che altera il tempo con uno schermo tangibile deformabile; la proiezione come interfaccia dà al performer più libertà fisica, ciò significa che l'atto della rappresentazione ha una corrispondenza in tempo reale con gli esiti di queste azioni, che sono tutte visibili dal pubblico.

Ma può anche essere un ambiente, come il progetto di Luc Courchesne, denominato "Where are you?", dove il visitatore è immerso in un display speciale a forma di cono invertito. Viene usato un joystick per controllare il movimento delle immagini nell'ambiente, e un proiettore a 360° per riempire lo spazio con le proiezioni.



Progetto "Where are you?"

⁹³ Commissionata dall'agenzia "Cafè Palermo Pubblicità", questa matrice su larga scala fatta di 1800 luci convenzionali fluorescenti, fu progettata dall' architect/ artist office realities:united, Berlin.

Ancora un altro elemento fra le caratteristiche del Vjing è la struttura della performance⁹⁴.

Nella maggior parte delle laptop performance il pubblico vede il performer dietro il computer, che guarda attentamente il monitor mentre svolge il suo lavoro. Per questo motivo, l'artista assomiglia ad un operatore che esegue il lavoro più che un performer in senso stretto. Quest'ultimo è un'aspetto di particolare interesse, in quanto sottolinea un'attitudine delle discipline di *live-video*, cioè la sua spiccata attitudine comunitaria. Quest'ultimo è un'ulteriore retaggio di quell'ala *oltranzista* della video-arte che vive la propria sperimentazione come alternativa al flusso unidirezionale della televisione.

Negli anni '60, molti video-artisti rispondevano alla formula tv "uno a molti" trasformando il segnale e creando video-installazioni, dove lo spettatore faceva parte dell'opera. Le videocamere svolgevano un ruolo centrale in questi esperimenti. In queste installazioni, lo spettatore diventava il protagonista e il suo corpo e le sue azioni svolgevano un ruolo centrale. Nel video di Bill Viola, "Instant Replay" del 1972, l'immagine degli spettatori è catturata e mostrata in due monitor nello spazio di esibizione. Nel primo monitor questi vedono se stessi nel momento presente, e nell'altro monitor si vedono con sette secondi di ritardo.

Ma gli ambienti di *realtà aumentata*⁹⁵ sono forse l'esperienza più coinvolgente per il pubblico. Più che essere uno spettatore o fare parte delle proiezioni, il ruolo del pubblico diventa quello di ospite nello spazio dell'installazione, oppure un utente che controlla l'interfaccia dell'installazione: il pubblico diventa il performer.

⁹⁴ La performance art può essere qualsiasi situazione che coinvolge quattro elementi base: tempo, spazio, il corpo dell'artista e la relazione tra artista e pubblico; in contrapposizione a pittura e scultura, tanto per citare due esempi, dove un oggetto costituisce l'opera".

⁹⁵ Per un'ampia disamina sulla *realtà aumentata* si rimanda a Sparacino 2003, 2004a, 2004b, 2005, reperibili all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/publications.html>

5.4 Strumenti del Vjing

5.4.1 I Software

Lo sviluppo dell'informatica ha chiaramente portato alla creazione di oggetti specifici per la pratica del Vjing: è il caso del software, che raggruppa virtualmente tutti gli strumenti necessari. Grazie ad un sistema di loop archiviati, l'utilizzatore sceglie le sue immagini e le manipola, le mixa in tempo reale grazie alle differenti funzioni contenute nel software. Il risultato delle immagini mixate è proiettato in diretta grazie ad un video-proiettore su uno schermo o su superfici. I database del Vj contengono tutti i materiali che gli permettono di realizzare il suo mix. È composto da diversi tipi di immagini che possono essere totalmente create con strumenti di disegno numerico (in 2D o 3D), oppure immagini realizzate con videocamere, ecc. Le immagini sono largamente trasformate prima del loro utilizzo, ad esempio con ritocchi o applicazioni di vari effetti.

È necessario che il Vj abbia un certo numero di immagini a sua disposizione al fine di poterle mixare. Il Vj crea dei loop che rimangono nel computer, conservati negli archivi. L'aumento della capacità di stoccaggio dei dati informatici nei computer è raddoppiata grazie all'esistenza di elementi di memorizzazione esterni al computer. Nel tempo, questo archivio può essere modificato, trasformato, per questo la conservazione delle immagini necessita di una classificazione su criteri differenti come il tema, il soggetto, la natura o la durata. Il rinnovamento dei software è molto rapido, e quando non ce ne sono di nuovi, i loro creatori procedono a modifiche costanti al fine di migliorarli. La durata di vita di un software è difficilmente quantificabile; in generale è meno lunga di quella degli hardware. La maggior parte dei software esistenti sono accessibili in rete, grazie allo scaricamento legale e gratuito, anche se la Business Software Alliance (associazione principale di editori di software) ha evidenziato che la metà dei software installati nel mondo sono illegali.

Ciascun software ha un funzionamento peculiare, le interfacce sono più o meno facili da utilizzare, ciò fa sì che i principi di utilizzo e le metafore di progettazione delle interfacce sono simili in ogni software: finestra di montaggio, archivi di loop-

video, effetti speciali da aggiungere. Non tutti i software hanno le stesse funzioni, per cui non sarà possibile effettuare le stesse azioni, il gesto creativo è costretto ad adattarsi e dipendere dal software che si utilizza. Al fine di facilitare la manipolazione, è usato anche il linguaggio MIDI (Musical Interface Digital Instrument), sviluppato in partenza per un utilizzo musicale, ma la logica di funzionamento è la stessa qualora si utilizzino software di mixaggio video. Il MIDI nacque come risposta all'esigenza di far comunicare diversi strumenti musicali elettronici tra loro, tenendo conto delle diverse caratteristiche di ognuno di essi. Le interfacce MIDI offrono solitamente all'utilizzatore la possibilità di modificare l'interfaccia di partenza al fine di farla evolvere perché risponda alle sue esigenze. Ogni software ha diverse caratteristiche, tanto che è possibile distinguerli in software chiusi e aperti. I primi sono quelli sviluppati dai programmatori e rilasciati dalla software house in modo da non poter essere modificati se non aggiungendo eventuali effetti. Quasi tutti i software commerciali appartengono a questa categoria. Un software aperto, invece, è un programma commerciale o gratuito che può essere modificato totalmente o solo in parte. Questi software permettono di creare i propri strumenti, ma sono sicuramente i più difficili da utilizzare perché presuppongono conoscenze informatiche abbastanza approfondite.

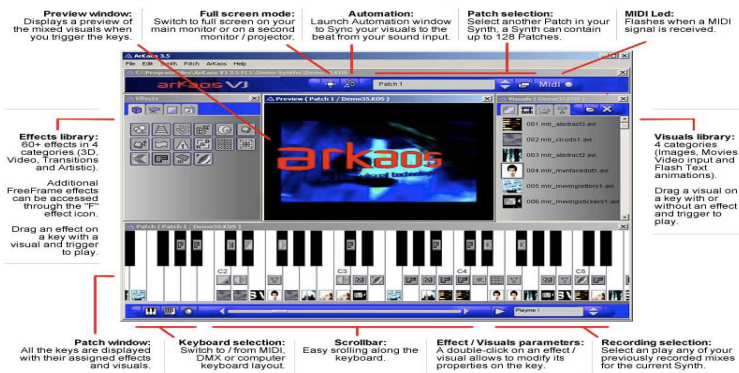
I software posseggono una GUI (Graphic User Interface) non modificabile, ma ciò non vuol dire che non siano espandibili; ad alcuni si possono aggiungere degli effetti che vanno ad integrare o modificare le funzioni di base, o librerie di plug-in ed aggiornamenti.

I principali software di questa categoria sono :

ArKaos VJ: è uno dei software più semplici da utilizzare, ha un'interfaccia che simula una tastiera musicale e supporta il protocollo MIDI. È il software più intuitivo tra quelli in commercio e quello che ha avuto il merito di rendere le pratiche di *live video* appetibili al grande pubblico.

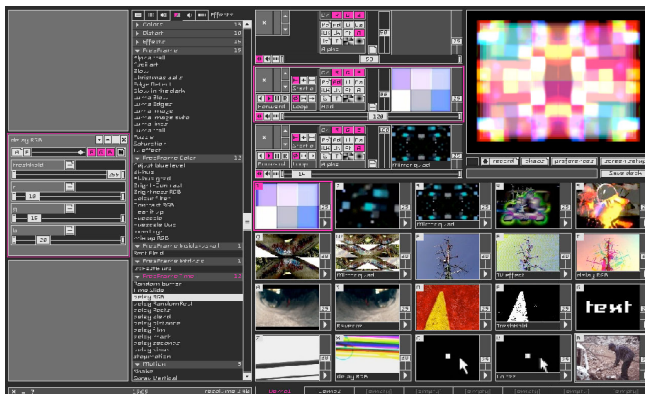
Progettare lo spazio con il video

ArKaos VJ MIDI



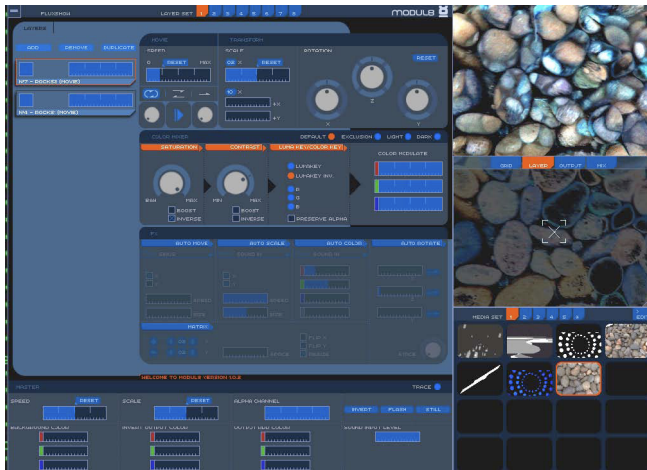
www.arkaos.net

Resolume: è uno dei software più conosciuti e utilizzati, è potente, versatile ed espandibile. È un'applicazione per performance video live, che permette di modificare il timing ed applicare effetti e supporta il multischermo. Supporta i protocolli MIDI e DMX. Funziona attraverso un'efficace interfaccia a matrice, attualmente è uno degli ambienti standard di live video performance.



www.resolume.com

Modul8: è la controparte in ambiente di Macintosh di Resolume, è un software potente e modulabile che permette un controllo totale sul video. Integra una serie di effetti basilari molto potenti, è controllabile via MIDI ed ha un linguaggio di scripting per la creazione di moduli di effetti e controllo personalizzati.



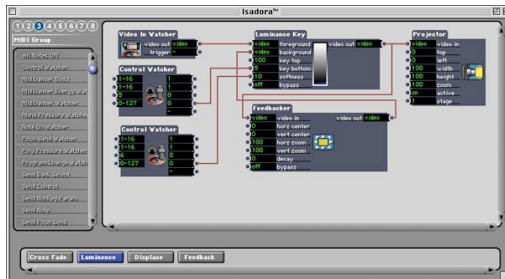
www.garagecube.com

FlixER: è un software di mixaggio video, gratuito, realizzato in tecnologia Adobe Flash MX che permette di lavorare in tempo reale sia con file video presenti sul computer o sulla rete internet/intranet, che con sorgenti digitali e analogiche collegate al computer pur pesando solo 30 Kb. FlixER è anche un sito internet che dà la possibilità di usare il mixer già dall'homepage. Ma è soprattutto una community, e registrandosi al sito www.flixer.net si ha la possibilità di uplodare i propri video e di scaricare quelli degli altri utenti. FlixER è un programma atipico nel panorama del software per il media mix gratuito, potente e fulcro di una community che offre ottimi contenuti in condivisione.

L'utilizzo di software aperti permette di avere tra le mani uno strumento fatto su misura, in cui ogni funzione si può aggiungere e modificare. La logica che sta dietro al funzionamento di questi programmi è la gestione per "patch" (moduli), pezzi di programma collegati tra di loro che interpretano, manipolano e modificano i parametri restituendo un output audiovisivo. La continua interazione tra gli utenti fa in modo che spesso le patch vengano condivise in rete in modo da poter essere implementate e modificate a piacimento. Tra i maggiori software aperti ricordiamo:

Isadora: un ambiente di programmazione grafica per Macintosh che permette un controllo interattivo sui media digitali ed è estremamente orientato alla manipolazione in tempo reale del video. Con Isadora è possibile utilizzare blocchi

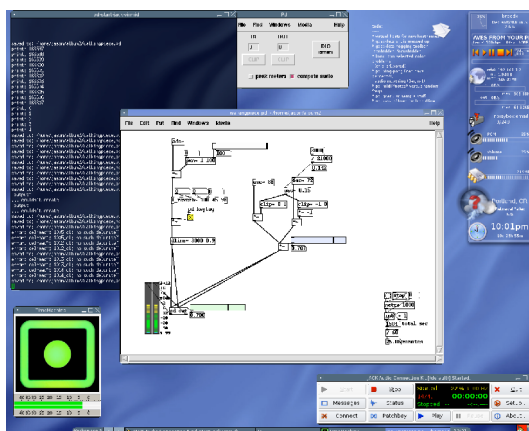
di programma collegati tra di loro in una varietà pressoché infinita di combinazioni. È particolarmente utilizzato per creare installazioni interattive, supporta il protocollo MIDI a livello avanzato e gestisce oggetti 3D complessi.



www.troikatronix.com/isadora

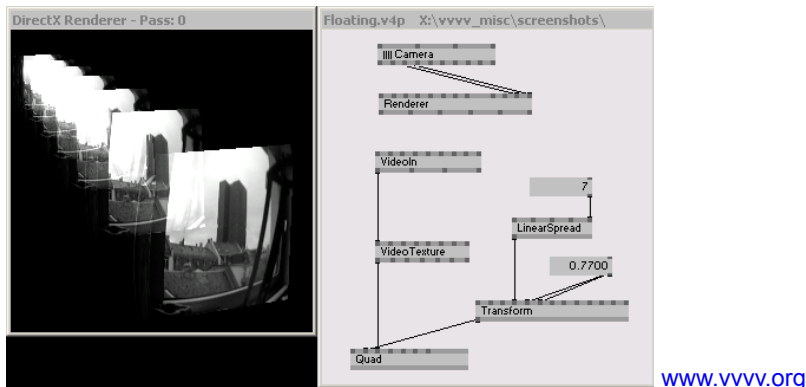
Max/Msp/Jitter: è un ambiente grafico interattivo per la musica, l'audio e il multimedia. In questo software si creano programmi connettendo tra loro degli oggetti grafici. Questi oggetti possono eseguire calcoli, produrre o elaborare suoni, creare immagini, o essere usati come interfaccia grafica.

PureData: a differenza di Max/Msp, questo è un software disponibile gratuitamente sulla rete. È uno strumento molto flessibile con il quale si possono produrre contenuti audio/video, interfacciare sensori o macchine di altro genere via MIDI. È un linguaggio di programmazione ad oggetti grafici, vale a dire che, invece di scrivere righe di codice, ci si limita a collegare tramite l'interfaccia dei moduli di sintesi, ognuna delle quali ha una sua specifica funzione e degli argomenti ad essa connessi.



www.puredata.info

VVV: ha una maggiore predisposizione all'utilizzo per live visual, infatti è meno orientato alla programmazione e più alla gestione di archivi audiovisivi. Integra la connettività MIDI e DMX. È gratuito per l'utilizzo scolastico, ma va acquistata una licenza per l'uso commerciale.



Il software modulare Vvvv (acronimo dei i termini olandesi *Veel Voorkomende Vragen*, che possiamo tradurre, in inglese, come Frequently Asked Questions e quindi considerando l'acronimo FAQ) è un set articolato di strumenti che consentono di realizzare applicazioni dinamiche. In realtà più che un framework per la gestione della conoscenza, un software creato appositamente per tradurre le informazioni in formati grafici interattivi, un'applicazione che consente una vera e propria manipolazione grafica e virtuale dei dati. Il *toolkit* Vvvv nasce con il preciso obiettivo di aumentare l'utilizzo e la fruibilità di interfacce fisiche, di visualizzazioni grafiche in movimento, di interfacce audio e video che possano interagire, contemporaneamente, con più utenti. Questo *set* di strumenti è stato realizzato all'inizio di questo decennio in seguito a numerosi studi e ricerche ed è da considerarsi un'applicazione speciale della piattaforma MESO: quest'ultima rappresenta un team di designer, fondato nel 1997, che opera a cavallo tra tecnologia e progettazione visiva realizzando sistemi integrati da utilizzare nel panorama dei media digitali. La caratteristica distintiva dell'ambiente MESO (www.meso.net) sta nella capacità di creare ambienti virtuali di grandissima

capacità immersiva, con tutte le tipicità di un ambiente tangibile e concreto, grazie alla possibilità che il software fornisce di controllare un'enormità di parametri multimediali, in particolare legati all'interattività, che lo rendono particolarmente votato alla progettazione di artefatti ed ambienti sensibili. Obiettivo principale dell'utente che utilizza il software Vvvv è di certo creare visualizzazioni dinamiche, realizzando, in virtù dei dati inseriti, vere proiezioni e trasformazioni multidimensionali delle informazioni.

Vvvv infatti svolge compiti differenti collegando il computer con altri media e gestendo contemporaneamente standard diversi come i formati audio, video, animazioni 3D e, non ultimi, strumenti ed interfacce presenti nella rete.

Alla base del funzionamento di tale applicazione sussiste il concetto di *nodo*. E' un nodo il singolo input che viene inserito nell'ambiente digitale e che, in virtù di relazioni ed associazioni, integrato con altrettante entità, consente di realizzare mappe e/o reti più o meno articolate. In particolare Vvvv utilizza un'interfaccia grafica di programmazione: è questa una delle prime ed importanti differenze ad esempio, rispetto ai framework on-line già analizzati in articoli precedenti di questa rubrica.

Ciò che caratterizza il software Vvvv è l'utilizzo di un'interfaccia grafica di programmazione che consente all'utente di creare ed inserire in un ambiente digitale specifici input di elaborazione. Mentre in altri linguaggi di programmazione (tra gli altri il software Ontopia), i dati vengono inseriti compilando lunghi ed articolati files testuali, con Vvvv è possibile creare visualizzazioni ricorrendo ad input testuali da inserire in blocchi grafici.

La programmazione viene eseguita all'interno di strutture, chiamate *patches*, definibili come gruppi di nodi collegati tra loro. Il nodo, in generale, presenta agli angoli dei piccoli quadrati neri, chiamati *pins*: per collegare un nodo all'altro basta agire con il cursore, creando delle linee di connessione tra i nodi. Nel momento in cui si crea un nodo è necessario definirne la tipologia. Si definisce innanzitutto la categoria del nodo potendo scegliere tra un'ampia lista di attributi. In questo modo viene quindi stabilito il tipo di dato che in seguito conterrà. Questi semplici

Altro strumento è il mixer video che permette la gestione in contemporanea di più fonti video provenienti da macchine diverse quali possono essere un laptop o un DVD player. Inoltre il mixer video permette di utilizzare due laptop contemporaneamente. Un altro vantaggio dell'utilizzo di un mixer video è la possibilità di utilizzare un'uscita di controllo che, collegata ad un monitor o ad un televisore, visualizza cosa uscirà sullo schermo principale. Un monitor di controllo è indispensabile nei casi in cui lo schermo principale non è visibile, perché è alle spalle del Vj.

Una volta scelto ed elaborato il segnale video, questo deve essere visualizzato al pubblico, deve cioè essere proiettato. Lo strumento più usato per questo scopo è il videoproiettore digitale, del quale esistono svariate tipologie in commercio, che si differenziano per una serie di fattori:

La tecnologia utilizzata, come i proiettori LCD, che si basano sul filtraggio della luce da parte di matrici a cristalli liquidi di pixel; oppure i proiettori DLP che si basano sulla modulazione della riflessione della luce da parte di microspecchi, offrendo un'immagine colorata, brillante e un buon contrasto; i videoproiettori CRT che poggiano sulla tecnologia a tubo catodico dei comuni televisori. Siccome la risoluzione non è definita a priori, possono essere visualizzate senza problemi immagini ad alta risoluzione.

La luminosità (misurata in ANSI-Lumen) è uno dei fattori più importanti, perché il valore della luminosità di un videoproiettore definisce la potenza di emissione del fascio di luce che proietta il video e quindi la capacità di rendere le immagini vivide e brillanti anche se l'ambiente non è completamente buio.

Il rapporto di contrasto definisce, insieme alla luminosità, la qualità di visione di un video-proiettore. In particolare, indica la capacità del dispositivo di rendere le zone chiare e scure del quadro video in qualunque condizione di luminosità. È quindi responsabile della profondità dei neri, delle tonalità dei grigi e in generale di tutte le sfumature cromatiche.

La risoluzione del videoproiettore definisce la sua capacità di rendere le immagini di pari risoluzione e quindi di mostrare il dettaglio. Più è alta la risoluzione del video, più l'immagine sarà resa in modo qualitativo.

Anche la dimensione e il peso sono caratteristiche di non poco conto considerando che il proiettore viene trasportato dalla propria abitazione alla sede di lavoro⁹⁶.



Videoproiettore DLP

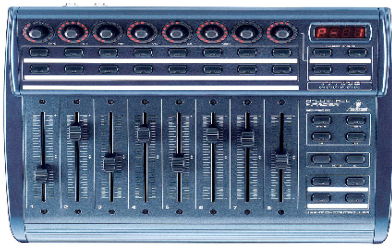


Videoproiettore CRT

Anche se per un set video sono sufficienti un laptop e un proiettore, molto spesso si utilizzano delle interfacce di controllo hardware per controllare le varie funzioni dei software di mixaggio live. Queste interfacce si affiancano o si sostituiscono totalmente al mouse e alla tastiera permettendo un controllo più fluido ed immediato delle numerose funzioni del software. Nella maggior parte dei casi, inoltre, sono configurabili in maniera personalizzata a seconda dell'uso. Questa personalizzazione è possibile grazie all'utilizzo del protocollo MIDI che possiamo considerare come la lingua universale di comunicazione tra le macchine ed il software. Qualunque strumento disponga della possibilità di inviare un segnale MIDI può essere utilizzato per comandare un software predisposto a ricevere questo segnale, ma alcuni tipi di interfacce sono da preferire per il Vjing. Non è raro trovare nella cassetta degli attrezzi del Vj una comune tastiera MIDI che avrà il compito di selezionare e deselezionare dei clip o degli effetti alla pressione dei tasti, ma esistono controller ben più versatili, come il Codanova WMX Vj, l'unico ad essere realizzato specificamente per le pratiche di Vjing, mentre tutti gli altri

⁹⁶ Per comodità d'uso, i Vj optano per proiettori facilmente trasportabili. Inoltre, la durata della lampada è l'ultimo fattore da considerare. Le lampade sono molto costose, per cui è meglio privilegiare macchine che montino lampade a lunga durata, cioè maggiore di 3000 ore.

sono presi in prestito dal mondo musicale, come il Behringer BCF 2000, l'Akai MPD 24 o il Novatio REMOTE SL ZERO. Tutte queste interfacce integrano una serie più o meno grande di pulsanti, potenziometri, fader (potenziometri a scorrimento) e pad (pulsanti sensibili al tocco) assegnabili totalmente attraverso il protocollo MIDI.



Behringer BCF 2000

4.5 - Veejay Policy

Il film è, per sua natura, cristallizzato su di un supporto, e conserva dunque una forma definitiva; si costruisce secondo differenti tappe: la pre-produzione, la realizzazione (riprese, creazione o recupero di immagini), la post-produzione (montaggio, finalizzazione, mixaggio), così come la diffusione. Quest'ultima non rappresenta che la finalizzazione di tutte le tappe precedenti, cioè la riproduzione di una pellicola registrata. Per il Vjing, al contrario, è la diffusione il momento generativo e seminale dell'artefatto. Il Vj infatti produce in diretta, in tempo reale, ed è proprio il tempo presente la sua dimensione creatrice. Anche se le immagini sono state preparate in precedenza, è la loro manipolazione che determinerà l'oggetto. Il Vjing si caratterizza per la sua struttura "evenemenziale"⁹⁷, non esiste se non nel tempo della diretta⁹⁸. Ogni performance di Vjing è dunque unica, non è fatta che una sola volta; funzionando su un principio di proiezione, trova la sua essenza nella creazione dal vivo.

⁹⁷ È stato l'artista e performer John Latham ad introdurre la nozione di "struttura evenemenziale", cioè struttura architettonica o oggettuale che contenesse in sé la potenziale coreografia dell'evento.

⁹⁸ Michel Chion, in *Musica, media e tecnologia*, 1996, rimarca a proposito dei concerti che "un telo di culto dell'evenemenza finisce per cancellare l'opera a vantaggio delle circostanze particolari della sua comunicazione".

Il Vjing è dunque vissuto come momento di un avvenimento, in diretta, un'esperienza effimera.

Esiste un oggetto, la "demo" (abbreviazione della parola inglese demonstration), che permette al Vj di farsi conoscere. Le demo, in generale, raggruppano un insieme di video già realizzati dai Vj, o realizzazioni di performance dal vivo, che permettono di dare un giudizio sul lavoro e definire l'orientamento grafico, lo "stile" del Vj.

Di recente, è comparso il cosiddetto "DVD di Vjing". La stessa natura del DVD – un supporto registrato che può essere riprodotto – è incompatibile con l'idea del Vjing come mix di immagini in tempo reale. "Quando l'arte-vivente è archiviata su di una pellicola o banda sonora, diviene di fatto un'altra forma d'arte – un film o un disco, un altro oggetto rettangolare o rotondo. È nella scatola. Oppure l'arte-vivente è continuamente inafferrabile"⁹⁹. Laurie Anderson esplica la ragione che l'ha portata a considerare come primordiale la registrazione della performance: un'idea che si è progressivamente evoluta, partita dalla convinzione di non voler conservare tracce del suo lavoro, convinta che fosse ben fissato nella memoria dello spettatore. La registrazione di istanti effimeri rinvia oltretutto alla possibilità della creazione di una storia documentata. Il "DVD di Vjing" non riguarda la registrazione di una performance dal vivo, ma raggruppa differenti sequenze di video, si avvicina alla forma del video-clip, ma rifiuta categoricamente di esservi assimilato. È uno strumento che permette di ritrovare un oggetto su di un supporto registrato, che dunque può essere visto tutte le volte che si vuole. Il DVD diviene un supporto di diffusione di lavori già realizzati, anche in ragione della recente invenzione di un nuovo apparecchio che permette lo "scratch" dei DVD. Lo scratch è definito come un processo tecnico consistente nel produrre sonorità particolari da un disco vinile piazzato su un giradischi al quale si impone un movimento di andata e ritorno. Michel Chion lo definisce come una tecnica che permette di utilizzare dei vinili e dei giradischi come strumenti di verità: con la mano si

⁹⁹ Laurie Anderson, *Voilà le temps, voilà l'enregistrement du temps*, in Lee Goldberg 1974, p. 6-7

controlla il movimento del disco sotto l'ago, e si creano delle tracce sonore analoghe a delle zebbrature (Chion, 1996, p 87).

Copiato su gesto del Dj, il Vj diviene per questo stesso gesto un manipolatore di immagini nel senso fisico. Infatti, come il Dj che utilizza le sue mani e tocca il disco per operazioni di avanzamento e ritorno nella traccia, il Vj può realmente "toccare" l'immagine ed effettuare operazioni di modifica¹⁰⁰.

Nel caso del Vjing, le immagini di sintesi, i frattali, sembreranno unirsi alla musica, esercitando un fascino sullo spettatore attraverso le immagini in movimento. A tal proposito, Bernard Stiegler, parlando dello spettatore che si lascia portare dal flusso di immagini in movimento, sostiene che il tempo della nostra coscienza sarà totalmente *processato* in queste immagini in movimento (Stiegler 2001, p.31).

5.6 –Typography in motion

La tipografia prende in prestito strumenti dal cinema e dall'animazione e li riutilizza in modo inedito, nasce così un nuovo linguaggio visuale con una propria identità. L'illusione della profondità di campo offre gli strumenti per animare il testo, spostare i caratteri da un punto all'altro dello spazio. I font possono subire evoluzioni di ogni tipo, cambiare forma, colore e dimensioni. La disposizione dinamica degli elementi può subire trasformazioni continue nel tempo. In determinate produzioni di motion graphics lettere e parole sono protagoniste assolute della scena. Le possibilità espressive sono moltissime ma è comunque possibile individuare alcuni metodi che sembrano ritornare più spesso nelle animazioni dei designer che hanno scelto la tipografia in movimento come mezzo con cui ibridare le composizioni audio-visive.

In alcuni casi l'approccio creativo consiste nel trovare delle precise interazioni tra la forma delle parole e il loro significato. In queste circostanze il testo viene

¹⁰⁰ Esiste, tuttavia, un altro tipo di oggetto, il "DVD di animazione", destinato a fornire un'animazione alla serata. Questi DVD sono in vendita nei negozi destinati al grande pubblico, per un uso soprattutto domestico. L'emergere di questo tipo di oggetto permette di distinguere due parametri differenti: da una parte si creano dei DVD che raggruppano musica e immagini per fare animazione; dall'altra si ha uno spostamento del Vjing dal contesto festivo al contesto domestico. Si può pensare, ad esempio, ai DVD di animazione editi che mostrano immagini di acquari o del fuoco nel camino per animare le serate invernali. Per questo motivo, tale tecnica ha preso il nome di "Vjing tappezzeria".

animato in modo da abbellire, sottolineare ed espandere la qualità semantica delle parole utilizzate.

Alcune tipologie di tipografia in movimento mettono in primo piano proprio l'elemento musicale. Si tratta di video in cui l'audio è legato in modo sincronico ai movimenti dei tipogrammi sullo schermo.

Il testo sottolinea e rende visibili le evoluzioni della musica. In molti casi il movimento viene sincronizzato automaticamente dal software. Il testo funge da contrappunto musicale. I singoli caratteri possono danzare nello spazio, seguendo il tempo si rendono leggibili ordinandosi in parole.

L'animazione delle parole viene spesso utilizzata insieme ad accorte scelte di font che possano sottolineare in modo particolarmente efficace i fattori extra-diegetici (Chion, 1997). Infine, nelle sue proposte più originali, la motion typography può abbandonare del tutto le parole come segni significanti. I singoli caratteri si possono comporre *in libertà* per tracciare linee, forme e volumi. Oppure possono sostituirsi ai tratti di una matita e tracciare i lineamenti di un volto o assumere la forma di determinati oggetti. Le transizioni libere delle parole nello spazio svincolano del tutto il linguaggio dalla sua natura, gli elementi tipografici diventano così pittura e design.

5.7 - Tecniche laterali

Data una serie tipo di configurazione e tecnica del Vj (sintetizzabile nella sequenza laptop-proiettore-schermo, è necessario sottolineare quanto in realtà questa pratica sia composta e trovi la sua vera specificità nei continui scarti dallo standard, in quanto disciplina ancora totalmente aperta alle possibilità della sperimentazione.

Nel ventaglio delle possibili tecniche laterali è il mixer video spesso la chiave per utilizzare altre attrezzature di elaborazione diverse dal laptop; potenzialmente qualunque strumento capace di generare un segnale video in uscita può essere utilizzato per proiettare sullo schermo, ampliando così il ventaglio delle possibilità. Un DVD player, ma anche un vecchio registratore VHS o una Playstation possono diventare un valido supporto per un set video. Il mixer potrebbe essere collegato a delle telecamere wireless che degli operatori utilizzano per muoversi tra il pubblico

e riprendere le persone da varie angolazioni, così da creare un forte effetto feedback.

Una proposta alternativa all'utilizzo del laptop è data dai software SquareJockey e Pikilipita Advance, entrambi utilizzati per mixare e generare video utilizzando console da gioco. SquareJockey utilizza le console GameBoy Advance e GameCube di Nintendo, ed è un generatore di grafiche minimaliste stile anni settanta.

L'incursione del mondo delle console da gioco in quello del media-mix non si limita a questi seppur interessanti software, infatti un controller atipico si può realizzare con il pad del "Nintendo Wii". Questo particolare pad, il Wiimote, sta rivoluzionando il mondo delle console per l'innovativo sistema di controllo legato ai movimenti del corpo; si interfaccia ai software per Vjing installando sul computer un software che trasforma i movimenti del controller in eventi MIDI che vengono poi inviati al software che gestisce il media-mix.

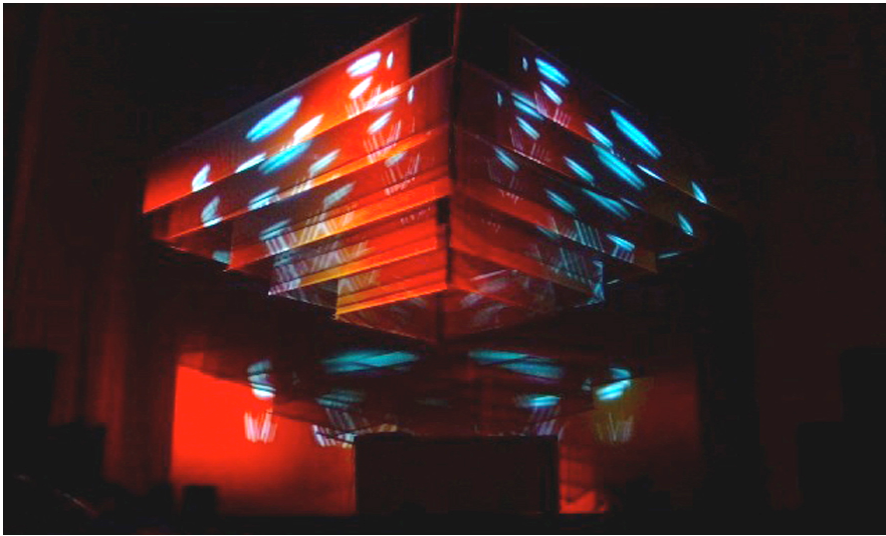
L'interattività tra software e performer è totalmente rivoluzionata.

Un altro strumento molto utile qualora si decida di utilizzare fonti alternative per l'input video al mixer è il "Korg Kaoss Pad Entrancer", che viene usato come manipolatore di effetti in tempo reale da molti Vj, e permette un ottimo feeling proprio grazie al touch-pad sensibile al tocco e agli oltre 100 effetti integrati.

Anche nel campo delle superfici di proiezione esistono interessanti alternative al classico schermo o muro bianco. Un particolare schermo costruito con teli semitrasparenti chiamato Chandelier è stato progettato da Claudio Sinatti, ed è stato costruito in modo che proiettandoci sopra si crei un effetto di tridimensionalità e di investimento dello spazio.

Un'altra alternativa agli schermi olografici, sono i Fogscreen, con i quali è possibile proiettare direttamente nello spazio, senza la necessità di pareti su cui far aderire il fascio di luce della proiezione. I componenti base di questo tipo di schermo sono un flusso d'aria privo di turbolenze, in grado di conservare le sue caratteristiche di nitidezza e fluidità. La nebbia è prodotta utilizzando onde ultrasonore ed acqua.

Progettare lo spazio con il video



Chandelier di Claudio Sinatti

6 - Creare lo spazio con il video/3 : Sound Barrier

Sound Barrier (2007-2008) è un progetto di audio-visual design computazionale teso ad esplorare i rapporti e i confini tra suono e immagine nell'era delle tecnologie digitali.

Sviluppato a partire dall'esperienza maturata nell'ambito del primo laboratorio di Information Design del Dipartimento di Scienze della Comunicazione dell'Università di Salerno, coordinato dal prof. Guelfo Tozzi e svoltosi tra febbraio e marzo 2007, il progetto è il frutto di una collaborazione tra dottorandi (Stefano Perna e Pasquale Napolitano) e studenti (Alessandro Inghima e Donato Sica; dal 2008 PierGiuseppe Mariconda) del Dipartimento di Scienze della Comunicazione e un dottorando del Dipartimento di Fisica dell'Università di Napoli (Ruben Coen Cagli).

Il progetto è stato inizialmente commissionato a Stefano Perna da "Movimento - festival di creazioni sonore per le immagini", organizzato dal Teatro Stabile d'Innovazione Galleria Toledo di Napoli nel maggio 2007. Nella sua prima formulazione *Sound Barrier* è un progetto live-performativo; successivamente è

stato sottoposto ad ulteriori sviluppi e realizzazioni concrete , ferma rimanendo l'architettura centrale del processo. Il progetto è stato presentato di volta in volta sotto forma di performance, di installazione ambientale e di videoproiezione interattiva in diversi festival e convegni nazionali e internazionali tra cui: Vision'R, 17-20 Aprile 2008, Le Yono, Paris; LPM. Live Performance Meeting, 19-21 Giugno 2008, Ex Mattatoio, Roma; nime, 8th international conference - new interfaces for musical expression, 5 - 7 june 2008, Genova; HAIP 08 3rd International Multimedia Festival of Open Technologies, Ljubljana. Nel luglio 2008 una versione video del progetto è stata pubblicata in Francia su DVD dalle edizioni Explosive TV, nella collana Vision Sonic, vol. 7.

6.1 Descrizione

Sound Barrier è un progetto realizzato a partire da alcune riflessioni sugli orizzonti progettuali dischiusi dalla possibilità di manipolare e comporre suoni e immagini attraverso un'azione diretta sul codice informatico. Prendendo spunto principalmente

dal concetto di "transcodifica", elaborato nell'ambito della teoria dei media da Friedrich Kittler (1986), Gene Youngblood (1988) e Lev Manovich (2004), e dalle ricerche sulle sinestesie nel design della comunicazione cinetica e audiovisiva di Dina Riccò (1999 e 2007), nonché dagli studi sull' "audiovisione" di Michel Chion (1999), *SoundBarrier* si propone di sondare alcune delle nuove strategie di connessione tra immagini in movimento e suono rese possibili dal fatto che entrambi, sui media digitali, possono essere manipolati e trattati mediante processisimili. Il concetto di transcodifica si riferisce esattamente a quest'ultimo punto, ossia al fatto che sul digitale suoni e immagini sono composti sostanzialmente della stessa "materia", ossia sequenze di impulsi elettrici codificati in un linguaggio macchina. Questa vicinanza materiale consente una serie di operazioni di "traduzione" diretta, gestita matematicamente, tra i due regimi mediali: un suono può appunto essere "transcodificato" in un'immagine, e viceversa. A partire da questo "dato" tecnico divengono ipotizzabili una grande quantità di direzioni progettuali.

Nel caso specifico di *Sound Barrier* il punto di partenza è costituito da un flusso video "classico": una serie di sequenze di immagini cinematografiche sono digitalizzate e analizzate in tempo reale. Da queste immagini vengono estratti, mediante un software appositamente realizzato per il progetto (scritto nel linguaggio di programmazione *Processing*), dei dati numerici relativi ad alcuni aspetti visivi, quali luminosità media del fotogramma, quantità di movimento, pixel più luminoso, ecc. Questi dati vengono poi scalati e convertiti in una serie di parametri in grado di controllare degli algoritmi di sintesi sonora. Tutto il processo avviene in realtime, in modo tale che l'immagine viene letteralmente "suonata" man mano che scorre. Parallelamente gli stessi dati vengono utilizzati anche per controllare delle visualizzazioni grafiche che, sovrapposte alle immagini, consentono di "vedere in azione" il processo di analisi.

Un computer, sul quale è messo in esecuzione il software, riceve il segnale video da un normale lettore dvd. Il segnale è analizzato e "smistato" verso due canali: uno, elaborato graficamente, conduce ad un videoproiettore; l'altro, "tradotto" in segnali MIDI, viene inviato ad altri due computer che elaborano il suono. Le modalità di analisi del segnale sorgente sono diverse, e ad ognuna corrisponde una visualizzazione grafica differente e una diversa modalità di generazione del suono.

Lo switching tra una modalità e l'altra è attivato rapidamente e in tempo reale mediante semplici comandi da tastiera. In questo modo la gamma di elaborazioni audio-visive ottenibili viene moltiplicata e inoltre può essere gestita in un contesto performativo.

Le modalità sono gestite da alcuni semplici algoritmi di analisi dell'immagine: calcolo della luminosità media di ogni fotogramma, localizzazione del pixel più luminoso, localizzazione del pixel meno luminoso, calcolo della quantità di movimento in determinate zone dell'immagine.

I parametri sonori gestiti dal programma sono definiti all'interno del protocollo standard MIDI (Music Instrument Digital Interface): note/on, pitch, velocità, durata,

volume. Ognuno dei parametri ricavati dall'analisi dell'immagine, dopo essere stato scalato in modo tale da rientrare nel range numerico accettato dal MIDI, va a controllare uno di questi parametri. Ad esempio, il valore numerico della luminosità media di un fotogramma, che può variare da 0 (nero) a 256 (bianco) (per immagini in bianco e nero), viene riscalato in un range che va da 0 a 127 e va a controllare le variazioni di volume: il risultato è che a fotogrammi molto chiari corrisponderanno suoni più intensi. Contemporaneamente, l'esito dell'analisi produce anche delle semplici visualizzazioni grafiche. Ad esempio, nel caso precedente, il valore di luminosità viene utilizzato per creare un blocco di colore solido in scala di grigi. Nel caso della localizzazione del pixel più luminoso, invece, viene disegnato sull'immagine un piccolo cerchio rosso. Nel caso della lettura sequenziale (per righe) dell'immagine, una sorta di "puntatore" a croce scandaglia l'immagine dall'alto verso il basso.

L'esecuzione del progetto prevede l'utilizzo di due proiezioni affiancate. La prima con le immagini originali e inalterate dei film di partenza, la seconda con le visualizzazioni grafiche. L'affiancamento consente allo spettatore di seguire in tempo reale il procedimento di analisi dell'immagine e di percepire con maggiore precisione il collegamento di tale processo con il flusso di eventi sonori così attivato.

Credits:

Ideazione e coordinamento:

Stefano Perna

Visuals e Programmazione:

Ruben Coen Cagli

Stefano Perna

Sound Design:

Pasquale Napolitano

Alessandro Inghima

Website:

<http://www.soundbarrier.it>

6.2 - Concept originale

1. Un'immagine digitale in movimento è un segnale che varia nel tempo. Prima ancora che di forme, figure e volumi è fatta di frequenze, grandezze e intensità.
2. Su di un supporto digitale, immagine e suono sono fatti della stessa materia: impulsi elettrici codificati.
3. C'è una certa letteralità in queste affermazioni. Quello che sembra semplice dato tecnico può però divenire un'ipotesi produttiva.

Nell'ambito delle tecnologie informatiche, non è più solo metaforicamente che si può parlare di aspetti sonori o musicali di un'immagine. Una vicinanza inedita tra le due materie è venuta svelandosi. Tra immagine e suono possono ora essere stabilite delle correlazioni precise, di ordine matematico, tali da rendere possibili passaggi e intrusioni che assottigliano lo spessore della barriera tra i due universi. Sound Barrier è il punto indiscernibile in cui l'una si tramuta nell'altro.

4. Un software sviluppato appositamente per il progetto analizza le immagini in movimento, fotogramma per fotogramma, estraendone i parametri in variazione (luminosità media, pixel più luminoso, etc..). Contemporaneamente i valori numerici ottenuti vengono rimappati in un segnale MIDI, ossia un segnale in grado di controllare in tempo reale dei software di sintesi sonora. Questo procedimento dona al suono una profonda sensibilità alla variazione del segnale visivo, aprendo tra l'altro la strada a sincronizzazioni inaccessibili ad un lavoro manuale.

5. La selezione dei materiali da sonorizzare è frutto di una scelta tecnica e di una estetica. La prima riguarda la "predisposizione" delle immagini al processo di analisi del software: dunque immagini che presentassero un alto grado di variazione.

La seconda ha a che vedere con una sorta di senso di filiazione: i film scelti sono il risultato di un'intensa e appassionata ricerca da parte dei loro autori sul mezzo cinematografico stesso, sui limiti e sulle potenze del suo dispositivo materiale, sulla sua natura di medium che andava (e che va) sottoposto ad un processo di continua reinvenzione.

Materiali Cinematografici:

1. *Mea Culpa* _ Bruce Conner, 1981

2. *Empire* _ Andy Warhol, 1964
3. *Crossroads* _ Bruce Conner, 1976
4. *Report* _ Bruce Conner, 1967
5. *Kiss* _ Andy Wahrol, 1963
6. *Vivian* _ Bruce Conner, 1965
7. *Breakway* _ Bruce Conner, 1966
8. *Motion Picture* _ Peter Tscherkassky
9. *Outer Space* _ Peter Tscherkassky
10. *Instructions for a Light and Sound Machine* _ Peter Tscherkassky
11. *All my life*_ Bruce Conner
12. *Castro Street*_ Bruce Conner

Piattaforma Tecnica:

Software: Processing, Reaktor Absynth 2.0, Ableton Live 6.0, EyesWeb

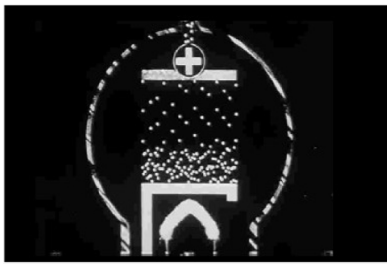
Hardware: 3 Macintosh Powerbook Dual Processor, due interfacce MIDI ediol UM-1, una scheda di acquisizione video (FrameGrabber) ForMac, una scheda audio Roland UA-30

Installazione: due videoproiettori, un impianto stereofonico di diffusione audio

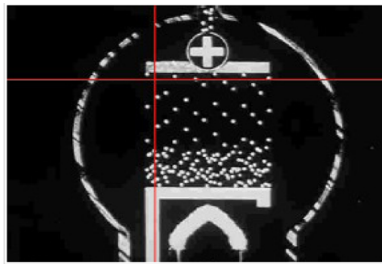
Still images:

Le immagini (1,3,5) mostrano un fotogramma del flusso video originario, mentre (2,4,6) mostrano la visualizzazione grafica del processo di mappatura

Progettare lo spazio con il video



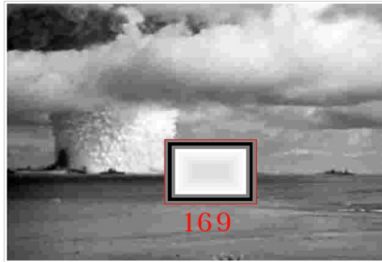
1.



2.



3.



4.

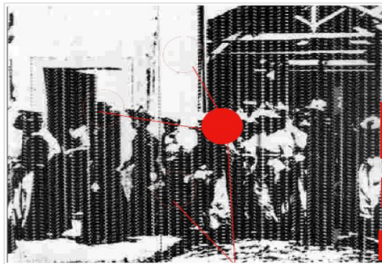
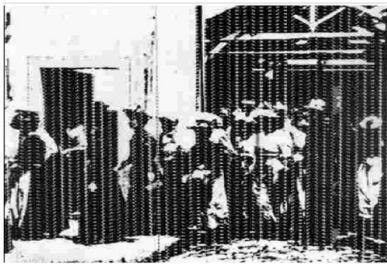
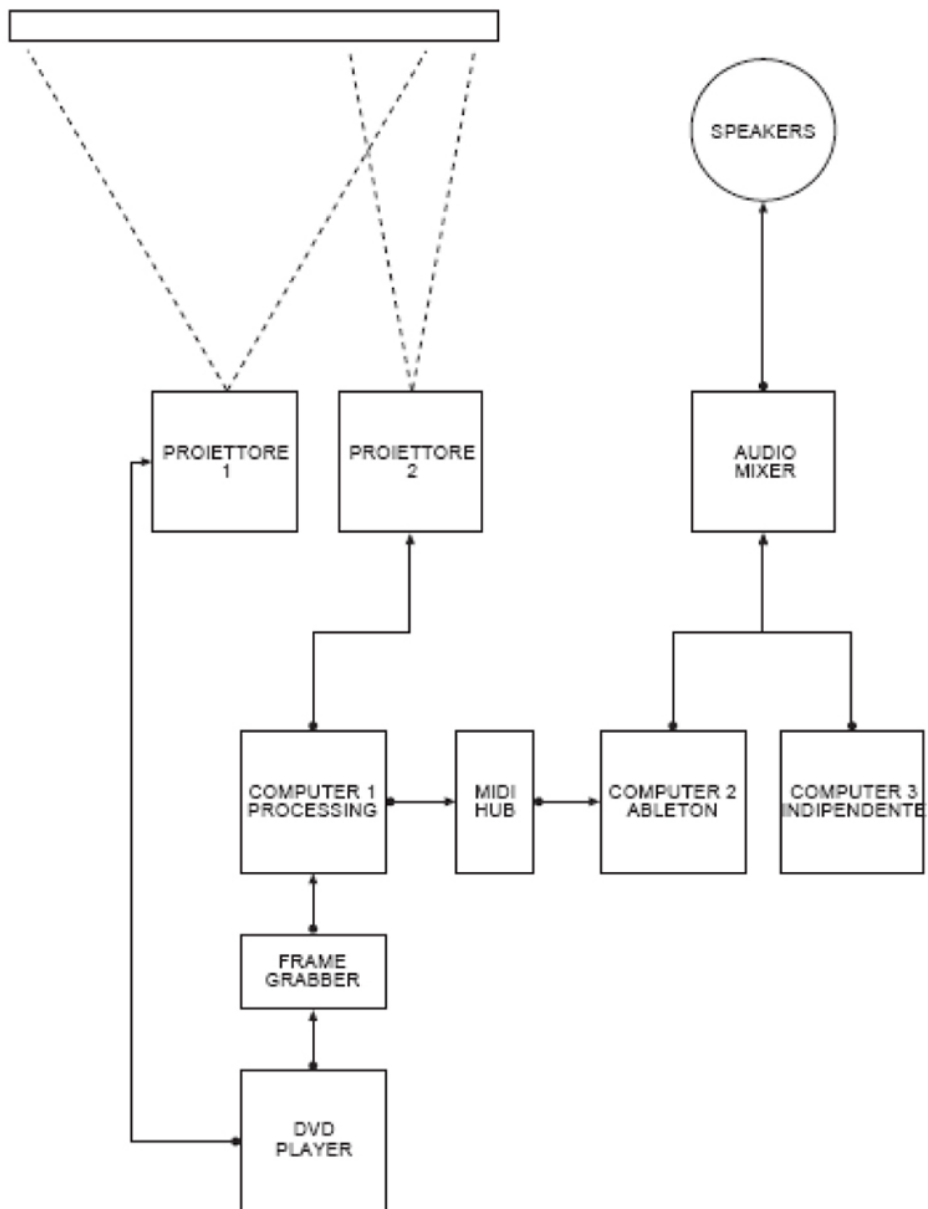


Diagramma tecnico – Stage Plan:

Progettare lo spazio con il video



Materiale informativo:

Brochure illustrativa del progetto - Il "libretto" veniva distribuito prima della performance.
 Progetto grafico di Pasquale Napolitano

1. Un'immagine in movimento è un segnale che varia nel tempo. Prima ancora che di forme, figure e volumi è fatta di dimensioni, frequenze e intensità.

2. Su di un supporto digitale, immagine e suono sono fatti della stessa materia: impulsi elettrici codificati.

3. C'è una certa letteralità in queste affermazioni. Quello che sembra semplice dato tecnico può però diventare un po' complesso produttivo. Nell'ambito delle tecnologie informatiche, non è più solo metaforicamente che si può parlare di aspetti sonori o musicali di un'immagine. Una vicinanza inedita tra le due materie è venuta svelandosi. Tra immagine e suono possono ora essere stabilite delle correlazioni precise, di ordine matematico, tali da rendere possibili passaggi e intrusioni che assottigliano lo spessore della barriera tra i due universi.

4. Un software sviluppato appositamente per il progetto analizza le immagini in movimento, fotogramma per fotogramma, estrandone i parametri in variazione (luminosità media, pixel più luminoso, ecc.). Contemporaneamente i valori numerici ottenuti vengono rimappati in un segnale MIDI, ossia un segnale in grado di controllare in tempo reale del software di sintesi sonora. Questo procedimento dona al suono una profonda sensibilità alla variazione del segnale visivo, aprendo tra l'altro la strada a sincronizzazioni inaccessibili ad un lavoro manuale.

5. La selezione dei materiali da sonorizzare è frutto di una scelta tecnica e di una estetica. La prima riguarda la "pre-disposizione" delle immagini al processo di analisi del software: dunque immagini che presentassero un alto grado di variazione. La seconda ha a che vedere con una sorta di senso di filiazione: i film scelti sono il risultato di un'interesse e appassionata ricerca da parte dei loro autori sul mezzo cinematografico stesso, sui limiti e sulle potenze del suo dispositivo materiale, sulla sua natura di medium che andava (e che va) sottoposto ad un processo di continua reinvenzione.

Sound Barrier_

è un progetto di Compositore G.S. Pasquale Napolitano, direttore Emma Corbelli Bica e di Ruben Coen Cagli con il supporto musicale di Alessandro Ligini.

un'installazione particolare va a Galleria Toledo ed a Movimento.

Contacts: www.movimento.it
gabao@libero.it
www.movimento.it

Ruben Coen Cagli
 Galleria Toledo **09.06.07**
Sound Barrier_
 play the code

	Peter Tscherkassky 1954 3 min 23 sec stumm 16 mm	Motion Picture La Sortie des Ouvriers de l'Usine Lumière à Lyon	
	Andy Warhol 1964 16mm, b&w, 8 hours, 6 minutes (approx.)	Empire	
	Bruce Conner 1976 36 min 16mm, b&w/iso, 36m16mm print	Crossroads	
	Bruce Conner 1967 13 min 16mm, b&w	Report	
	Peter Tscherkassky 1959 9 min 58 sec 35mm/CinemaScope 35mm & 16mm	Outer Space	
	Bruce Conner 1965 13 min 16mm, b&w	Vivian	
	Bruce Conner 1981 6 min. 16mm, b&w	Mea Culpa	
	Peter Tscherkassky 2005 17 min 0 sec 35mm CinemaScope, s/w	Instructions for a Light and Sound Machine	

Progettare lo spazio con il video

Codice in Processing:

Compilato da Ruben Coen Cagli con la collaborazione di Stefano Perna

```
collateral_def_0602 | Processing, 0135 Beta
File Edit Sketch Tools Help
_collateral_def_0602 DataProcTest.java

/**
 *
 */

import java.util.*;
import processing.video.*;
import promidi.*;
import javax.sound.midi.InvalidMidiDataException;
import javax.sound.midi.ShortMessage;

MidiIO midiIO;
MidiOut midiOut;
Bowl[] bowl;
PFont font;

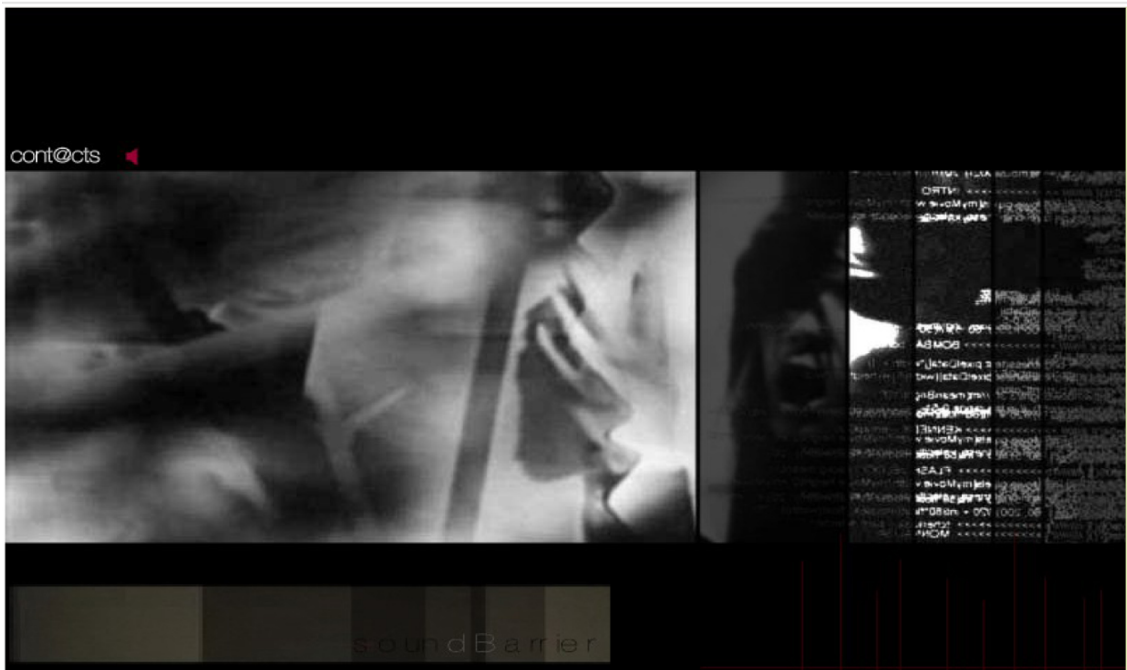
//Image img;
//Movie myMovie;
//Capture myMovie;
color trackColor, closestColor, currentColor, prevColor;
boolean showVideo=false;
boolean backg = false;
boolean reapCurr = false;
boolean black = false;
boolean white = false;
boolean writeLum = false;
boolean meanLum = false;
boolean meanLum2 = false;
boolean bomb = false;
boolean track = false;
```

```
collateral_def_0602 | Processing, 0135 Beta
File Edit Sketch Tools Help
_collateral_def_0602 DataProcTest.java

//////////////////////////////////////
////////////////////////////////////// DRAW //////////////////////////////////
//////////////////////////////////////
void draw()
{
  TIME++;
  //
  prevColor = currentColor;
  currentColor = color(test.pixelData[width*height/2 +width/2]);
  //
  meanBright = 0;
  for(int i=0; i< test.pixelData.length - 6; i+=5){
    meanBright += brightness(test.pixelData[i]);
  }
  meanBright /= test.pixelData.length / 5;
  //
  /*if(bomb){
    //trackColor = test.pixelData[width*height/2 +width/4];
    //float t = brightness(trackColor);
    //thresh = 25 - int(p/10f);
    thresh = 25 - int(meanBright/10f);
    println(thresh);
  }*/
}
```

Estratti del codice compilato in ambiente *Processing*

Sito Web:



Bibliografia

- Abruzzese A. (1995), *Lo splendore della tv – origini e destino del linguaggio audiovisivo* Costa&Nolan, Roma
- Acconci, V. (1974), *Air Time*, in Vergine L. (2000) *Body Art e storie simili. Il Corpo Come Linguaggio*, Skira, Milano
- Adams, S., (1997), “*Sounds on the Fringe*“ Philadelphia City Paper, Philadelphia
- Albertini, S., Lischi, S. (1988), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa
- Videa, Vidiota, videologia*, in Albertini S., Lischi S. (1988), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa
- Amaducci, A. (1998), *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau Torino
- Amaducci, A. (2000), *Segnali video. I nuovi immaginari della video-arte*, GS, Monferrato – Asti
- Amaducci, A. (2007), *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino
- Anceschi, G. (1965), *Intorno all'estetica di Bense*, in Bense M. (a cura di) *Estetica*, Bompiani Editore, Milano
- Anceschi, G. (1981), *Monogrammi e figure : teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*, Firenze, La Casa Usher
- Anceschi, G. (1989), *Videoculture di fine secolo*, Liguori, Napoli
- Anceschi, G. (1993), *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, Domus Academy, Milano
- Anceschi, G. (1996), *Visibility in progress*, in Design Issues, Vol. 12, n. 3, Autumn 1996, pp. 3 - 13, MIT Press
- Anceschi, G. (1998), *Strumenti e tecniche di comunicazione visiva: la grafica della scienza*, in Appiano, A., (1998) *Manuale di immagine. Intelligenza percettiva, creatività, progetto*, Meltemi, Roma
- Anceschi, G., (2002), *L'oggetto della Raffigurazione*, Etas, Milano

- Anceschi, G. (2006), *Basic Design, fundamenta del Design*, in Anceschi, G. - Botta, M., Garito M. G. (2006), *L'ambiente dell'apprendimento - Web design e processi cognitivi*, Mc Graw-Hill, Milano
- Argan G.C., Bonito Oliva A., (2002), *L' arte moderna 1770-1970. L'arte oltre il Duemila*, Sansoni, Roma
- Aronson, A., (2000), *American Avant-Garde Theatre: A History*, Routledge, London
- Ashton, A., (1981), *"Sensoria" Soundings*, Neuberger Museum, New York
- AA. VV (1977) Documenta 6, Kassel, Bücher, Kassel
- AA.VV. (1989), *Videoculture di fine secolo*, Liguori, Napoli
- AA.VV, (2000) *Aristocratic Artisans - Interactive Playground of Italian Living Textures*. ICE
- AA.VV. (2002), *Studio Azzuro, Palazzo delle Papesse Centro Arte Contemporanea*. Gli Ori, Siena
- AA.VV. (2003), *Ars Electronica 2003: Code: The Language of our Time*, Hatje Cantz Publishers, Linz
- AA.VV. (2007), *Deleuze, Guattari e la Musica Elettronica*, Cronopio, Napoli
- Amendola A., (2006), *Frammenti d'Immagine. Scene, schermi, video per una sociologia della sperimentazione*, Liguori, Napoli
- Balzola A., Prono F. (2003), *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, [Rosenberg & Sellier](#), Torino
- Baule, G. (2007), *In equilibrio con le "macchine grafiche"*, Linea Grafica n. 367, gennaio 2007
- Barilli, R. (1987), *Arte e computer*, Electa, Milano
- Barabàsi, A., (2004) *Link. La scienza delle reti*, Einaudi, Torino
- Barthes, R.*, (1988), *La morte dell'autore, in Il brusio della lingua*, Einaudi, Torino.
- Bazzanella, E. (2005), *Il ritornello. La questione del senso in Deleuze-Guattari*, Milano, Mimesis
- Belazs, B., (1985), "Theory of the Film: Sound," in *Film Sound: Theory and Practice*, eds.,
- Benedetti C. (1999), *L'Ombra lunga dell'Autore*, Feltrinelli, Milano

- Benjamin, W., (2007) *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino
- Beyaert, A., (2003), *L'esthétique du pixel: L'accentuation de la texture dans l'oeuvre graphique de John Maeda*, in *Communication et langages*, 2003, n.138, pp.25-39, reperibile anche su: <http://www.ocula.it/rivista.php?id=16>
- Bense, M. (1974), *Estetica*, Bompiani, Milano
- Bentley, P.J. (1999), *Evolutionary Design by Computers*, Morgan Kaufmann, San Francisco
- Berardi, F., (2001), *Felix*, Luca Sossella Editore, Roma
- Berenson B., (1954) *I pittori italiani del Rinascimento*, Sansoni, Firenze
- Bernardelli, F., (2005), "Gary Hill, in *"Video Art: The Castello of Rivoli Collection"*, eds., Ida Ginaelli e Marcella Beccarla, Skira, Milano
- Bertetto, P., (1997) *Il cinema d'avanguardia*, Marsilio, Venezia
- Bettetini, G. (1993), *La simulazione visiva: inganno, finzione, poesia, computergraphics*, Bompiani, Milano
- Brown, E., (2004), "Transformations and Developments of a Radical Aesthetic" in *Audio Culture: Meanings in Modern Music*, Continuum, New York
- Bisogno, P. (1998), *Immagini e conoscenza*, Franco Angeli, Milano
- Boettger, S., (2002), *Eartworks: Art and the Landscape of the Sixties*, University of California Press, Berkeley
- Bonsiepe, G. (1995), *Dall'oggetto all'interfaccia*, Feltrinelli, Milano
- Borevitz, B. (2004), *Super-Abstract: Software Art and a Redefinition of Abstraction*, in Goriunova, O. - Shulgina, A. (2004), *Read_me*, Aarhus, University Press, Aarhus, reperibile su: <http://runme.org/project/+superabstract/>
- Bollini, L. (2008), *Registica multimodale. Il design dei new media*, Maggioli Editore, Rimini
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2003), *Remediation : competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano
- Botta, M., (2006), *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici*, Artimedia, Trento

- Bourriaud, N., (2004) *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmediabooks, Milano
- Brancato, S., (2007) *Senza fine*, Liguori Editore, Napoli
- Broeckmann, A. (2006), *Software Art Aesthetics*, reperibile su: <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Software+Art>
- Brogger, A. (2000), *The aesthetics of Programming. Interview with Mark Napier*, reperibile su:
http://marknapier.com/presskit/articles/tilman_interview_2001/tilman_interview_2001.htm
- Brougner, K. (2005), *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*, Thames and Hudson, London
- Buci-Glucksmann, C. (2002), *La folie du voir. Une esthetique du virtuel*, Galilee, Paris
- Buci-Glucksmann, C. (2004), *L'invisibile nell'epoca del virtuale*, in Quinz, E. (2004), *Invisibile. Catalogo della mostra*, Gli ori, Siena
- Cale J., (1983), in Bockris V, Malanga G., *Up-Tight Velvet Underground Story*, Quill, New York
- Camaiti Hostert, A. (2004), *Metix: cinema globale e cultura visuale*, Meltemi, Roma
- Caronia, A., Livraghi, E., Pezzano, S. (2006), *L'arte nell'era delle riproducibilità digitale*, Mimesis, Milano
- Caronia A., (1996), *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzio, Genova
- Casati, P., Novali, A. (2007), *Sul computational design*, Linea Grafica n. 367, gennaio 2007
- Cascella, D. (2005), *Scultori di suono. Percorsi nella sperimentazione musicale contemporanea*, Tuttle Edizioni, Rimini
- Cassani D., (2000), *Manuale del Montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, UTET, Torino
- Castells, M. (2001), *L'informazionalismo e la network society*, in Himanem, P. (2001), *L'etica Hacker*, Feltrinelli, Milano

- Castells, M., (2002), *La nascita delle società in rete. Vol.1*, Università Bocconi, Milano
- Castells, M., (2004), *Informationalism, Networks and the Network Society. A theoretical Blueprint*, Edward Elgar, Northampton
- Cargioli, S., (2004), "Le arti del video. Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie", ETS, Pisa
- Cartwright, L., Sturken, M. (2001), *Practices of looking: an introduction to visual culture*, Oxford University Press, Oxford
- Cavalcanti, A., (1985), "Sound in Films," in *Film Sound: Theory and Practice, eds.*, Weis E., Belton J., New York, Columbia University Press
- Celant G., (1976), *Preconistoria 1966-69*, Centro Di., Firenze
- Celant G., (1977) *Offmedia*, Bari
- Chion M., (1994), *Le son au cinéma*, Editions de l'Etoile, Parigi
- Chion M., (1996), *Musica, Media, Tecnologia*, Il Saggiatore, Milano
- Chion, M. (1999), *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino
- Cirifino F., Rosa P., Roveda S., Sangiorgi L. (1999) *Studio Azzurro: Ambienti sensibili. Esperienza tra interattività e narrazione*. Electa, Milano
- Colombo, F. (1995), *Ombre sintetiche: saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli
- Colombo, F. (1995), *Ombre sintetiche: saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli
- Conrad, T., "Inside the Dream Syndicate," *Film Culture*, no. 41 (Summer 1966)
- Corner, J. (1999), *The agency of mapping*, in Cosgrove, D. (1999), *Mappings*, Reaktion Books, Londra
- Cosenza, G., (2004) *Semiotica dei nuovi media*, Editori Laterza, Bari
- Costa M. (1998), *Della fotografia senza soggetto. Per una teoria dell'oggetto estetico tecnologico*, Costa&Nolan, Genova
- Costa, M. (2005), *Dimenticare l'arte: nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Franco Angeli, Milano
- Costa, M. (2007), *La disumanizzazione tecnologica. Il destino dell'arte nell'epoca*

delle nuove tecnologie digitali, Costa&Nolan, Genova

Cott, J., (1973), *Stochausen: Conversations with the composer*, Simon & Schuster, New York

Cox C., Warner D., (2004) *Audio culture: readings in modern music*, Continuum International Book, New York

Cox, D. (2006), *Metaphoric Mappings. The art of visualization*, in Fishwick, P. A.

(2006), *Aesthetic computing*, MIT Press, Cambridge

Cramer, F. (2006), *Dentro e fuori la macchina*, in Caronia, A., Livraghi, E.,

Crepaldi, G. (2004), *pittura del XX secolo*, Electa, Milano

Couchot, E. (1988), *La sintesi numerica dell'immagine. Verso un nuovo ordine*

visuale, in Lischi, S. - Albertini, R. (a cura di) (1988), *Metamorfosi della*

visione. Saggi di pensiero elettronico, ETS, Pisa

Couchot, E. (1988b), *Images: de l'optique au numerique: les arts visuels et*

l'evolution des technologies, Hermes, Parigi

Couchot, E. (1993), *Il mosaico ordinato o lo schermo conquistato dal calcolo*, in

Amaducci, A., Gobetti, P. (1993), *Video Imago*, in *Il Nuovo Spettatore*, n. 15

Cubitt, S. (1993), *Videography: Video Media as Art and Culture*, Macmillan, Londra

Cubitt, S. (2004), *The cinema effect*, Mass., MIT Press, Cambridge

Cuomo, V. (2007), *Media, interfacce e estetica sperimentale*, in *Fogli e Parole*

d'Arte, dicembre 2007, <http://www.foglidarte.com/index.php?>

[option=com_content&task=view&id=125&Itemid=65](http://www.foglidarte.com/index.php?option=com_content&task=view&id=125&Itemid=65)

Cummings, A., (2004), *Cath a wave: Takeisa Kosugi*, WIRE no. 243

D-Fuse (2006), *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, Laurence King Publishers,

Londra

Darley, A. (2006), *Videoculture digitali: spettacolo e giochi di superficie nei nuovi*

media, Franco Angeli, Milano

Daniels, D., Arns, I. (2004), *Sound and Image*, Media Art Net,

http://www.mediaartnet.org/themes/image-sound_relations/

Davis, E.,(2006), Led Zeppelin IV, Continuum Publishing, New York

De Gaetano D, (1995) *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*,

Lindau, Torino

De Ruggieri F., (2006) *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, ETS

Debray R. (1999), *Vita e Morte dell'immagine*, Il Castoro, Bologna

Delehanty, S., (1981), *Soundings*, Purchase, New York, Neuberger Museum

Deleuze, G., Guattari, F., (1972), *Capitalismo e Schizofrenia*, Edizioni Dedalo, Bari

Deleuze, G., (1975), *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano

Deleuze, G. (1989), *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano

Derrida, J., (2005), *Mal d'Archivio*, Filema, Napoli

Di Marino B., (2001), *Clip. 20 anni di musica in video (1981- 2001)*, Castelvecchi, Roma

Di Marino B., (2007) *Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, Milano

Diodato, R., (2005), *Estetica del Virtuale*, Bruno Mondatori, Milano

Dorfles, G. (1994), *Introduzione al disegno industriale*, Einaudi, Torino

Dorfles, G. (2001), *Ultime tendenze nell'arte d'oggi. Dall'informale al neo-oggettuale*, Feltrinelli, Milano

Dorin, A. (2001), *Generative processes and the electronic arts*, in Organized Sound Vol. 6, N. 1, pp. 47-53, Cambridge University Press, Cambridge

Duguet, A., (1993), *Dispositivi* in Paolo Gobetti (a cura di) (1994) *"Il Nuovo Spettatore 15. Video imago"*, Franco Angeli, Milano

Eco U., (1979), *Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano

Eco, U. (2006), *Opera Aperta*, Bompiani, Milano

Elkins J., (1999) *Pictures of the Body. Pain and Metamorphosis*, Standford University Press, Standford

Eno B., (1989), in Tamm E., *Brian Eno: His Music and the Vertical Color of Sound*, Faber & Faber, Boston, 1989

Eno, B. (1996), *Generative Music*, reperibile all'URL:

www.inmotionmagazine.com/eno1.html

Ejzenstejn, S. M., (1957), *Film Form and Film Sense*, MeridianBooks, New York

Ejzenstejn, S. M., (1994) *Lezioni di Regia*, Einaudi, Torino

Fagone, F., (1990), *L'immagine video*, Feltrinelli, Milano

Feldman, M., (2000), "Between Categories" in *Give My Regards To Brood Street: Collected Writing of Morton Feldman*, Exact Change, Cambridge

Ferraris, M. (2007), *Sans Papier. Ontologia dell'attualità*, Castelvecchi, Roma

Fiell, C., Fiell, P. (2005), *Contemporary Graphic Design*, Taschen, Koln

Fiell, C., Fiell, P. (2007), *Graphic Design for the 21st Century: 100 of the World's Best Graphic Designers*, Tachen, Koln

Fishwick P. (2005), *Model representation with aesthetic computing: Method and empirical study*, ACM, New York, disponibile all'url:

<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1103327>

Fontana B., (1987), *The Relocation of Ambient Sound: Urban Sound Sculpture*, in "Leonardo Music Journal" Vol. 20, no. 2

Fontana, B., (2004) in Crowley J., "Cross-Platform: Bill Fontana," WIRE

Fontana, B., (2009) *Resoundings*, reperibile all'url: <http://resoundings.org/Pages/Resoundings.html>

Franke, H. W. (1985), *Computer graphic, computer art*, Springer, Berlin

Frezza, G. (2006), *Effetto notte. Le metafore del cinema*, Meltemi, Roma

Friedberg, A. (2006), *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge

Friedel, H., (1988), *Video-Narciso: il nuovo autoritratto*, in Lischi S., Albertini R., *Metamorfosi della Visione*, ETS, Pisa

Fry, B. (2004), *Computational information design*, Ph. D. Thesis, MIT, Cambridge reperibile su: <http://benfry.com/phd/>

Fry, B. (2008), *Visualizing Data*, Friends of Ed, New York

Fuller, M. (2003), *Behind the Blip: Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, New York

Fuller, M. (2008), *Software Studies. A Lexicon*, MIT Press, Cambridge

- Gere, C. (2006), *Genealogy of the computer screen*, in Visual Communication, Vol. 5, No. 2, Sage, Londra
- Ghezzi, E., (2000) *Paura e desiderio* Bompiani, Milano
- Gigliotti, L., (2008) *Semi – 44 riflessioni critiche*, Plectica, Salerno
- Giovagnoli, M., (2009) *Cross-media, le nuove narrazioni*, Apogeo, Milano
- Girlanda, E. (2006), *Il cinema digitale*, Dino Audino, Roma
- Giusti, S. (2005), *La caverna chiara: fotografia e campo immaginario ai tempi della tecnologia digitale*, Lupetti, Milano
- Greenberg, I. (2007), *Processing. Creative coding and Computational Art*, Friends of Ed, New York
- Guattari, F. (1996), *Caosmosi*, Costa&Nolan, Genova
- Goddard, D., (1983), "Sound/Art: Living Presences", in *Sound/Art*, The Foundation, New York
- Gombrich, E., (1985) *L'immagine e l'occhio. Della rappresentazione pittorica*, Einaudi, Torino
- Goldberg R. L., (1974) *Performances, l'art en action*, [Thames & Hudson](#), Parigi
- Gosso, S., (1997) *Paesaggi della mente. Una psicoanalisi per l'estetica*, Franco Angeli, Milano
- Gould, G., (1990), "Advice to a Graduation" in *The Glenn Gould Reader*, Vintage Books, New York
- Gould, G., (1990), "The Prospects of Recording," in the *Glenn Gould Reader*, Vintage Books, New York
- Haacke H., (1973), citato Lippard L., *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, Praeger, New York
- Hall, P. (2008), *Critical visualizations*, in Antonelli, P. (2008), *Design and the Elastic Mind*, The Museum of Modern Art, New York
- Helfland, J. (2001), *Screen: Essays on Graphic Design, New Media, and Visual Culture*, Princeton University Press, Princeton
- Hollings, K. (2003), *Cross Platform. Sound in other media*, in The Wire Online, su: <http://www.semiconductorfilms.com/root/SemiconductorArticlesTexts.htm>

- Hollings, K. (2007), *semiconductor. worlds in flux*, DVD booklet, FatCat Records
- Irschitz O., Givord P., Sparacino F., *Narrative Spaces: bridging architecture and entertainment via interactive technology*, SIGGRAPH 03, Visual Proceedings, Emerging Technologies, San Diego, July 27-31, 2003, reperibile all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/>
- Jarman, R., Gerhardt, J. (2002), *Artificial expressionism*, reperibile su: <http://www.semiconductorfilms.com/root/SemiconductorArticlesTexts.htm>
- Jarman, R., Gerhardt, J. (2006), *Acousticity*, <http://www.semiconductorfilms.com/root/acousticity/acousticity.htm>
- Jenks, C. (1995), *Visual Culture*, Routledge, Londra
- Jimenez, J. (2007), *Teoria dell'arte*, Aesthetica, Palermo
- Jost, F., (2003), *Realtà/finzione – l'impero del falso*, Il Castoro, Bologna
- Kahn, D., (1999), *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*, Cambridge, MIT Press
- Kay, A., (1984), *Computer software*, Scientific American, Washinton
- Kandinsky, W., (1968), *Punto, linea, superficie*, ES, Milano
- Kandinsky W., (2004), *Concerning the Spiritual in Art*, reperibile all'url: <http://www.mnstate.edu/gracyk/courses/phil of art/kandinskytext.htm>
- Kelso J., (2005) *Vjing as a career choice*, reperibile all'url: www.vjcentral.com
- Kern, S., (1995), *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Il Mulino, Bologna
- Klee, P. (2004), *Confessione creatrice e altri scritti*, Abscondita, Milano
- Kittler, F. (1996), *Global Algorithm. History of communication media*, reperibile all'URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45>
- Kittler, F. (2001), *Computer Graphics: A Semi-Technical Introduction*, in Grey Room, n 2. (Winter, 2001), MIT Press, Cambridge
- Kosuth, J., (1968), "Art after Philosophy", in Studio International
- Kraynak, J., (2003), *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words, Writings, and Interviews*, MIT Press, Cambridge

- Krauss, R., (1976), *Video: The Aesthetics of Narcissism*, reperibile all'url: www.droolcup.com/itp/eiv/week1/krauss.pdf
- Krauss, R. (2005), *Reinventare il medium*, Bruno Mondadori, Milano
- Kuspit, D., (2009), *Arte digital y Videoarte*, Ediciones Pensamiento, Madrid
- Landowsky, E., Marrone, G., (2002), *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Meltemi, Roma
- Latini, G. (2007), *Forme digitali*, Meltemi, Roma
- Lazzarato, M. (1997), *Videofilosofie: la percezione del tempo nel postfordismo*, Manifestolibri, Roma
- Latour, B. (1986), *Visualisation and Cognition: Thinking with Eyes and Hands*, in Levin, G. (2000), *Painterly interfaces for Audiovisual Performance*, Ph. D. Thesis, MIT, reperibile all'URL: <http://acg.media.mit.edu/people/golan/thesis/>
- Le Corbusier , (2003), *Scritti*, Einaudi, Torino
- Leitner, B., "Acoustic Space: A Conversation between Bernhard Leitner and Ulrich Conrads," DAIDALOS, no. 17 (September 1985)
- Levin, G. (2001), *4x4 Generative Design. Beyond Photoshop with Code*, Friends of Ed, New York
- Levin, G. (2006), *The Dumpster*, reperibile su: <http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/about.html>
- Levine, L., (2006), "The dispensable Transient Environment", in *O to 9: The Complete Magazine 1967-1969*, eds., Ungly Duckling Press, New York
- LeWit, S., (1977), "Paragraphs on Conceptual Art", in *art/tapes 22*, ASAC, Venezia
- Licht A., (2007) *Sound art: beyond music, between categories*, Rizzoli International Publications, Milano
- Lisciani Petrini, E., (2001), *Il suono incrinato, musica e filosofia nel primo novecento*, Einaudi, Torino
- Livraghi, E. (1996), *L'illimitata infondatezza dell'immagine digitale*, in Caronia, Livraghi A., Pezzano S., (2006), *L'arte nell'era delle riproducibilità digitale*, Mimesis, Milano
- Lussu, G. (1999), *La lettera uccide. Storie di grafica*, Stampa Alternativa, Roma

Lockwood, A., "What Is Sound Art?" The EMF Institute, consultabile all'url:
<http://emfinstitute.emf.org/articles/aldrich03/lokwood.html>

Loos, A. (1908), *Ornament und Verbrechen* (tr.it. *Ornamento e delitto*, in *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano, 1972)

Maciunas, G.,(1997), in Bosseur J. Y., *Sound and the Visual Arts: Intersectins Between Music and the Plastic Arts Today*, Dis Voir, Paris

Maeda, J. (2004), *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Thames and Hudson, Londra

Maldonado, T. (2008), *Disegno Industriale, un riesame*, Fetrinelli, Milano

Manovich, L. (1993), *The Engineering of Vision from Constructivism to Computer*, Ph.D. dissertation, University of Rochester

Manovich, L. (2001), *Introduction to Infoaesthetics*, www.manovich.net;

Manovich, L., (2002) *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano

Manovich, L. (2002b), *Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime*, www.manovich.net

Manovich, L. (2002c), *Generation Flash*, reperibile all'URL:
<http://www.manovich.net/articles>

Manovich, L. (2004), *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano

Manovich, L. (2004b), *Abstraction and complexity*, reperibile all'URL:
<http://www.manovich.net/articles>

Manovich, L. (2005), *Soft Cinema. Navigating the Database*, reperibile all'url:
www.softcinema.net

Manovich, L. (2006), *After Effect, a Velvet Revolution*, reperibile all'URL:
www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc

Manovich, L. (2006), *Import/export, or the Design Workflow*, reperibile all'URL:
<http://www.manovich.net/articles>

Manovich, L.,(2006b), *Design workflow and contemporary aesthetics*, www.manovich.net

Manovich, L. (2007), *Understanding Hybrid Media*, reperibile all'URL:
<http://www.manovich.net/articles>

- Manovich, L. (2008), *Software takes control*, reperibile all'URL: www.manovich.net
- Manzini E., *Geologia dell'Artificiale*, in *Alfa Bis: Metamorfosi delle Materie*, n°106/10, Marzo 1988, Edizioni Caposile, Milano
- Marclay C. in Sherburne P., "This Artist Makes Music Like You've Never Seen Before and Art Like You've Never Heard Before", *Interview* (March 2005)
- Marra, C. (2006), *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano
- Martin, A., (2004), "Recital: Three Lyrical Interludes in Godard" in *Four Ever Godard*, Temple M., Williams J. S., Witt M., Black Dog Publishing, London
- Massironi, M. (1989), *Vedere con il disegno*, Muzzio, Padova
- Maur, K., (1999) *The Sound of Painting: Music in Modern Art*, Prestel Verlag, Munich
- Meigh-Andrews, C., (2006), *A History of Video Art*, Berg, Gordonsville
- Mignot, D., (1988), "Gerry Schum, un pioniere", in *Cominciamenti*, a Cura di Valentini V., Taormina
- Minard, R., (2002), "Musique Concrete and its Importance to the Visual Arts," in *Resonances: Aspects of Sound Arts*, ed., Schulz B., Kehrer Verlag, Heidelberg
- Mirzoeff, N. (2002), *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma
- Mitchell M., (1992) *The Reconfigured Eye, Visual Truth in the Post-Photographic Era*, MIT Press, Boston
- Moholy-Nagy, L., (1989), "The New Plasticism in Music. Possibilities of Gramophone," in *Broken Music*, Block M. and Glasmeier M., Gelbe musik, Berlin
- Morcellini, M., (2005), *Il medioevo – TV e industria culturale nell'Italia del XX secolo*, Carocci, Roma
- Moritz, W. (1997), *The Dream of Color Music*, in Tuchman, M., *The Spiritual in Art: Abstract Painting 1890-1985s*, County Museum of Art., Abbeville Press, Los Angeles
- Moslang, N., (2004), "How Does A Bicycle Light Sound? Cracked Everyday Electronic," in *Leonardo Music Journal* vol.14

- Moslang N., Guhl A., (2004), *Sound shifting*: [la Biennale di Venezia, 49a esposizione d'arte 2001], Bundesamt für Kultur
- Murray, I., "Towards a Definition of Radio Art," in Grundmann H., "Re-Play," Kunst Radio, all'url: <http://www.kunstradio.at/REPLAY/cat-text-eng.html>
- Nancy J.L., (2005), *Noli me tangere. Saggio sul levarsi del corpo*, Bollati Boringhieri, Torino
- Napolitano, P. (2006), *Designing the code*, in Tozzi, G. (2006), *Oggetti e processi del design*, Plectica, Salerno
- Nauman, B.,(2003), intervista con Bob Smith in Janet Kraynak, ed., *Pay Attention Please Bruce Nauman's Words, Writing, and Interviews* Cambridge, MIT Press
- Neuhaus, M. "Sound Art", in *Volume: Bed of Sound*, New York, P.S. 1, 2000
- Nyman, M., (1999), *Esperimental Music: Cage and Beyond*, University Press, Cambridge
- Ondaatje, M., (2004), *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, Knopf A., New York
- Paik N. J., Schimmel P.,(1974), "Abstract Time" in *Arts Magazine*, December 1974
- Palazzoli D., (1977), *Fotografia, cinema e videotape: L'uso artistico dei nuovi media*, Fabbri, Milano
- Palmer D., (2008), [*Participatory Media: Visual Culture in Real Time*](#), VDM Verlag, Saarbrücken
- Panofsky E. (2007), *La prospettiva come «forma simbolica»*, Milano, Abscondita
- Paul, C. (2003), *Digital Art*, Thames and Hudson, Londra
- Parsons M., (2001), "The Scratch Orchestra and the Visual Arts," *Leonardo Music Journal* vol. 11
- Pekka H., (2003) *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano
- Perna, S. (2006), *Coreografare video-oggetti. Videodesign e cultura visiva*, in Tozzi, G. (2006), *Pattern 1.0*, Salerno, Plectica
- Perna, S. (2009), *Form f(ol)lows data, logiche progettuali e strategie estetiche del visual design nell'epoca dei media digitali*, tesi di dottorato, prossima pubblicazione

- Perniola M., (1994) *Il sex-appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino
- Perrella C., Cascella D. (a cura di), (2000), *Video Vibe: Arte, Musica e Video in Gran Bretagna*, Castelvecchi, Roma
- Peveverini P., (2004), *Il Videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma
- Peveverini P., (2004b) *Lo stile e il ritmo. Estetiche del videoclip*, in *Materiali di Estetica*, Cuem, Milano
- Pezzano, S. (2006), *L'arte nell'era delle riproducibilità digitale*, Mimesis, Milano
- Pierantoni, R., (1986) *Forma fluens. Il movimento e la sua rappresentazione*, Bollati Boringhieri, Torino
- Pierantoni, R. (2003), *Vortici, atomi e sirene : immagini e forme del pensiero esatto*, Electa, Milano
- Quadri F., Grasso A., Buttafava P., (1983) *Per una classificazione del video d'artista (L'installazione a circuito chiuso, Il video-oggetto, Il videotape, L'elaborazione elettronica, Il videotape personale e autoanalitico, La riflessione sul mezzo televisivo, Il video-documentario)*, in: *Il Patalogo cinque & sei : annuario 1983 dello spettacolo : cinema e televisione*, Ubulibri, Milano
- Rauch, A., (2006) *Graphic design*, Mondadori, Milano
- Reas, C., Fry, B. (2007), *Processing. A programming handbook for visual designers*, MIT Press, Cambridge
- Reas, C. (2003), *Microimage*, in *aMinima*, n. 9, reperibile su: <http://aminima.net/wp/?p=735&language=en>
- Reas, C. (2003c), *Programming Media*, in AA. VV. (2003), *Ars Electronica 2003: Code: The Language of our Time*, Hatje Cantz Publishers, Linz, reperibile anche su: <http://reas.com/texts/programmingmedia.html>
- Reas, C. (2004), *{Software} Structures*, in Goriunova, O., Shulgin, A. (2004), *Read_me*, Aarhus University Press, Aarhus
- Reas, C. (2007), *Beyond Code*, "Distributed Form: Network Practices" conference at UC Berkeley reperibile su: <http://reas.com/texts/beyondcode.html>
- Reas, C. (2008), *Process Compendium*, reperibile su:

<http://reas.com/texts/processcompendium.html>

Renaud, A. (1989), *Pensare l'immagine oggi*, in AA.VV. (1989), *Videoculture di fine secolo*, Liguori, Napoli

Reynold, S., (2000), *Generazione Ballo*, ArcanaMusica, Roma

Riccò, D. (1999), *Sinestesie per il design: le interazioni sensoriali nell'epoca dei multimedia*, ETAS, Milano

Riccò, D., (2006), *Illusioni e cinetismi* in: *Linea Grafica* n. 362

Riccò, D. (2006b), *Basic Design sinestetico I: fondamenti teorici*, in Anceschi, G. -

Botta, M. - Garito, A. (2006), *L'ambiente dell'apprendimento. Web Design e processi cognitivi*, McGraw-Hill, Milano

Riccò D. (2007), *Sinestesia e musica visiva*, in *Linea Grafica*, n. 368, pp. 24-31

Riccò, D., Cordoba, M. J. (2007), *MuVi. Video and moving image on synesthesia and visual music*, Edizioni Poli.design, Milano

Riccò, D. (2008), *Sentire il design. Sinestesie nel progetto di comunicazione*, Carocci, Roma

Ricoeur P. (1986), *Tempo e Racconto*, Jaca Book, Milano

Ritter, D. (1993), *Interactive Video as a Way of Life*, Musicworks, n. 56, Fall

Rondolino G., Tomasi D., (1995), *Manuale del Film. Linguaggio racconto Analisi*, UTET, Torino

Russel, L. (2002), *Looks Sound*, in *Res Magazine*, su:

<http://www.semiconductorfilms.com/root/SemiconductorArticlesTexts.htm>

Russolo, L., (2009), *L'arte dei rumori*, Nuovi Equilibri, Viterbo

Sack W., (2006) "Conceptual Art an tha Aesthetics of Administration", in *Aesthetics of Information Visualization*, <http://people.ucsc.edu/~wsack/>

Sack, W. (2007), *The Aesthetics of Information Visualisation*, University of Minnesota Press, reperibile su:

<http://hybrid.ucsc.edu/socialComputingLab/Publications/wsackinfoaestheticsillustrated.doc>

- Salvadori F., (a cura di) (1977), "Gli art/tapes dell'ASAC. Rassegna di videotapes d'arte su grande schermo, con una sezione di videointerventi di gruppi autonomi", La Biennale di Venezia, Venezia
- Scelsi R. (a cura di), (1990) *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, Shake Edizioni Underground, Milano
- Schafer, R. M., (2004), *The music of the Enviroment*, in *Audio Culture*, Continuum, New York
- Schafer, R. M., (1994), *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Destiny Books, Ronchester Vermont
- Schum, G., (1988), "Introduzione alla mostra televisiva *Land Art*" in *Cominciamenti* a cura di V. Valentini
- Shapiro, P., (1996), "The Illbient Alliance," WIRE no. 154
- Sibilla G., (1999), *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, Rai- Eri, Roma
- Sims, K. (1991), *Artificial Evolution for Computer Graphics*, in *Computer Graphics*, 25(4), July 1991, pp. 319-328, reperibile anche su:
<http://www.karlsims.com/>
- Snow, M., (1994), *The Collected Writings of Michael Snow*, Wilfrid Laurier University Press, , Waterloo, Ontario
- Somaini, A. (a cura di) (2005), *Il luogo dello spettatore: forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, V&P, Milano
- Sontag, S., (2004), *Sulla fotografia*, Einaudi, Torino
- Sparacino F., (2003), *Interactive Transportable Architecture*, In: *Proceedings of Ubicomp, The Fifth International Conference on Ubiquitous Computing 2003: Seattle*, reperibile all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/>
- Sparacino F., (2004), *Scenographies of the Past and Museums of the Future: From the Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces* In: *Proceedings of ACM Multimedia 2004*, New York, reperibile all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/>

- Sparacino F., (2004b), *Museum Intelligence: Using Interactive Technologies For Effective Communication And Storytelling In The "Puccini Set Designer" Exhibit*
In: Proceedings of ICHIM 2004, Berlin, August 31-September 2nd 2004, reperibile all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/>
- Sparacino F., (2004c), *Sto(ry)chastics: a Bayesian Network Architecture for User Modeling and Computational Storytelling for Interactive Spaces*, reperibile all'url: <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/>
- Spielmann, Y. (2008), *Video. The reflexive medium*, MIT Press, Cambridge
- Spingarn-Koff, J., (2000), *A Full-Scale Fete for Net Art*, in Wired News, reperibile su: <http://marknapier.com/presskit/>
- Spinrad, P. (2005), *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House Port Townsend
- Stiegler B., (2001) *La technique et le temps, Tome 3 – Le temps du cinéma et la question du mal-etre*, Editions Galilee, Parigi
- Strickland, E., (1987), "The Well-Tuned Piano: An Interview with La Monte Young," *Fanfare* vol. 11, no. 1
- Studio Azzurro (2001) *<Tamburi> - Embracing Interactive Art*, ICC, Tokyo
- Paolo Rosa, "L'arte leggera", in F. Cirifino, P. Rosa, S. Roveda, L. Sangiorgi (1999)
- Vassallo S. (a cura di) (1997), *Studio Azzurro, Il Soffio sull'angelo, catalogo della mostra, Associazione Culturale L'Occhio, Pisa*
- Studio Azzurro (2002), *Meditazioni Mediterraneo, a journey through five unstable landscapes*. Text and illustrations by Paolo Rosa, Silvana Editoriale, Milano
- Survage, *Le Rytme coloré*, "Les soirées des Paris", 26/27 luglio-agosto 1914
- Tisseron, S., (1998) *La felicità nell'immagine*, Editoriale Scientifica, Napoli
- Tomas, D. (2004), *Beyond The Image Machine: A History Of Visual Technologies*, Continuum, London
- Toop D., (2009) *Oceano di Suono*, Costa & Nolan, Roma
- Tribe M., Jana, R., (2006) *New media art*, Taschen
- Valentini V., (1995) *Studio Azzurro: percorsi tra video cinema e teatro*, Electa, Milano, 1995

- Valentini V., (1998), *La camera astratta: Tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano 1988
- Vande Moere A. (2005), *Form follows Data: the Symbiosis between Design and Information Visualization, International Conference on Computer-Aided Architectural Design*, OKK Verlag, Vienna
- Vassallo, S., Di Brino A., (2003) in “Arte tra azione e contemplazione. L’interattività nelle ricerche artistiche”, ETS, Pisa
- Viola, B., Bellour R., *La sculpture du temps (entratien avec Bill Viola)*, Caharies du Cinema, 379, gennaio 1986;
- Viola, B., (1990), “The Sound of One Line Scanning,” in *Sound by Artists, eds.*, Lander D., Lexier M., Metropoli & Walter Philips Gallery, Toronto
- Viola, B., (2004), “David Tudor: The Delicate Art of Falling,” *Leonardo Music Journal* vol.14
- Virilio, P. (2005), *La macchina che vede : l'automazione della percezione*, Costa&Nolan, Milano
- Virilio, P. (1989), *L'orizzonte negativo. Saggio di dromoscopia*, SugarCo, Milano
- Vitta, M., Baroni, D. (2006), *Storia del design grafico*, Longanesi, Milano
- Vitta, M. (2001), *Il progetto della bellezza*, Einaudi, Torino
- Walker, J. A., (1994), *L'immagine pop, Musica e Arti Visive*, E.D.T Edizioni, Torino
- Walker, J. A., Chaplin S. (1997), *Visual culture: an introduction*, Manchester University Press, New York
- Watz, M. (2008), *Frozen: Sound as Space*, reperibile all'URL:
<http://www.generatorx.no/20080714/frozen-sound-as-space/>
- Weiner L., in Grundmann H., “Re-Play”, Kunst Radio,
<http://www.kunstradio.at/REPLAY/cat-text-eng.html>
- Weis, E., Belton, J., (1984), *The Sound Designer*, Columbia University Press, New York
- Weiss, M. (2004), *What is Computer Art? An attempt towards an answer and examples of interpretation*, in «Media Art Net 6: Generative Tools»
- Whitelaw, M. (2001), *Inframedia Audio*, in Artlink, n. 21, reperibile all'url:

<http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/InframediaAudio.pdf>

Whitelaw, M. (2008), *Synesthesia and Cross-Modality in Contemporary Audiovisuals*, in *Senses and Society*, Vol. 3, N. 3, Sept. 2008, reperibile su:

http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/Synesthesia_Crossmodality.pdf

Young, L., Zazeela M., (1969) *Selected Writings*, Heiner Friedrich Gallery, Munich

Youngblood, G. (1970), *Expanded Cinema*, E. P. Dutton & Co. New York

Youngblood, G. (1988), *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in Lischi, S. - Albertini, R. (a cura di) (1988), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa

Youngblood, G. (1989), *Cinema and the Code*, in Leonardo. Supplemental Issue, Vol. 2, Computer Art in Context: SIGGRAPH '89 Art Show Catalog, MIT Press, Cambridge

Zeegen, L., (2007), *illustrazione digitale – Una carrellata sul mondo dell'immagine making*, Logos, Modena

Note

ⁱ “Quando Barthes scriveva *La morte dell’Aurore*, nel 1968, il New Criticism americano aveva già da tempo attaccato la nozione di “Intenzione dell’Autore”; Benveniste aveva già iniziato gli studi sulla soggettività del linguaggio [...], Blanchot già intessuto le sue opere sulla scrittura come spazio impersonale, anonimo, dove lo scrittore esperisce la morte. Ma è nei tardi anni sessanta che il tema della morte dell’autore esplose in trattazioni filosofiche, critiche e poetiche. Il suo epicentro è la Francia, dove si lega anche ai nomi di Derrida, Kristeva, Sollers, ed è amplificato da riflessioni concomitanti come quella di Lacan sulla “sovversione del soggetto”. (Benedetti, 1999. p.13)

ⁱⁱ Si veda a livello esemplificativo l’intera opera del duo Steina-Vasulka, che concentrò la propria ricerca sui processi di elaborazione di immagini e suoni con i media elettronici e informatici. Le loro opere riflettono l’esigenza di un controllo del rapporto arte e tecnologia, e sono accompagnate dall’invenzione di nuovi dispositivi e strumenti per la messa in pratica della loro poetica (dal sistema MIDI alle "machine vision" agli "ibridi autonomi" alle "tavole interattive"). Essi tra il 1972 e il 1976 hanno ideato la tecnica del "morphing". Ma la loro più affascinante intuizione è stata – intorno al 1970 – quella di rendere esteticamente produttivo il fatto che in elettronica una stessa frequenza elettromagnetica, se commutata in un modo origina un suono, se commutata in un altro origina un’immagine, e se adeguatamente distorta rende visibile la linea di confine che i nostri sensi percepiscono tra suono e immagine, costituendo insiemi audio-visivi effettivamente unitari. Hanno appunto costruito nuovi modelli di comunicazione video con un’esplorazione sottile del rapporto spazio-tempo che il segnale elettronico stabilisce.

ⁱⁱⁱ <http://www.cd.sc.ehu.es/FileRoom/documents/>

^{iv} Maurizio Ceolin , *Debug Landscapes .03*, www.jodi.org, interfaccia-contenitore di lavori d'artista, creati appositamente con e per la Rete.

^v Dalle parole di R. Debray: "Se gli antichi non separavano belle arti e tecniche, è perché appiattivano le prime sulle seconde." e ancora: "*Se l’opera d’arte potesse esistere, avrebbe, almeno per Platone, uno statuto inferiore all’oggetto tecnico*". Con queste parole dello studioso dell’immagine Regis Debray si comprende come You Tube possa essere letto come un’esperienza di riscoperta di una dimensione estetica comunitaria e partecipata, come nella *koinè* della *polis* greca. (Debray, 1999, pag. 144-145)

^{vi} Questo modello, si trova anche nei vecchi media, per esempio nelle proiezioni della lanterna magica. Lo storico del cinema Charles Musser, afferma che diversamente dal cinema contemporaneo, in cui la creatività si estende dalla pre-produzione alla post-produzione, ma non copre la proiezione (essendo questa standardizzata non implica l’assunzione di decisioni creative), nelle proiezioni della lanterna magica la rappresentazione era sempre un atto estremamente creativo. L’animatore della lanterna magica era, in effetti, un artista che organizzava sapientemente una presentazione di immagini acquistate dai distributori. Si tratta di un perfetto esempio di creatività selettiva: l’ autore mette insieme un oggetto mediale utilizzando degli elementi non creati dall’ autore stesso. L’ energia creativa dell’ autore si esprime con la selezione e con la messa in sequenza delle immagini, anziché nella progettazione tout-court. (Lev Manovich, 2002)

^{vii} È la situazione di chi oggi si trova a navigare nella rete Internet o, semplicemente, a dover scegliere fra la ricca offerta di canali satellitari oppure a destreggiarsi fra le numerose opzioni di un telefono cellulare di terza generazione, nel quale ormai fare conversazione con i propri conoscenti è solo un’ opzione, sempre più marginale. (Manovich, 2002)

^{viii} “L’arrivo della società dell’ informazione è stato accompagnato da un nuovo vocabolario di forme, da una nuova sensibilità estetica e da nuove iconologie? E possono

esserci forme specifiche della società dell'informazione, dato che il software e le reti informatiche ridefiniscono il concetto stesso di forma? (tutt'altro che solide, stabili, discrete e definite nello spazio e nel tempo, le nuove forme sono spesso variabili, derivanti, distribuite e non direttamente osservabili). Come la dimensione delle nostre strutture di informazioni (dai sedici milioni di linee dei codici del sistema operativo Windows ai quaranta anni necessari ad uno spettatore per guardare tutti i video digitali delle interviste memorizzati sul server della fondazione Shoah, al web stesso che non può essere mappato per intero) può essere traslata su una dimensione di umana percezione e cognizione?

Se il mutamento dal modernismo all'informazionalismo è stato accompagnato da un mutamento dalla forma ai flussi di informazione, come possiamo mappare queste informazioni in forme significative per un essere umano?" (Manovich, 2001)

^{ix} "Nel primo ventesimo secolo i modernisti credevano che la nuova estetica della società industriale emergesse nel reame industriale. Essi ammiravano le forme delle automobili, dei ponti, degli aeroplani; e avviarono il progetto di portare avanti la logica di queste forme nel regno del design, dell'architettura e dell'arte". (Vitta, 2001)

^x E' ironicamente perfetto celebrare il motto di Mies Van der Hoe "Less is more", cogliendo quanto di drammatico e grottesco si cela dietro questo apparente manifesto del razionalismo: il delineamento di un'estetica della sparizione, dell'annientamento come fine del gesto mantrico della produzione.

^{xi} A partire da Cartesio, che introdusse il sistema per quantificare lo spazio nel XVII secolo, la rappresentazione grafica di funzioni è stato il caposaldo della matematica moderna (se avete bisogno di ricordare come funziona e avete un Mac, avviate Graphing Calculator e fate partire il demo). Negli ultimi decenni, l'uso dei computer per la visualizzazione ha permesso lo sviluppo di nuovi modelli scientifici, come per esempio le teorie della complessità e del caos e la vita artificiale. Anche la medicina moderna dipende dalla visualizzazione del corpo e delle sue funzionalità, così come la biologia dipende dalla visualizzazione del DNA e delle proteine. (Manovich 2001)

^{xii} L'output dei sensori meteorologici, delle azioni della borsa, la serie di indirizzi che descrivono la traiettoria di un messaggio attraverso la rete di un computer, e così via

^{xiii} In particolare, Maurizio Lazzarato ha individuato nella vocazione spaziale della video-arte una delle dimensioni sostanziali del mezzo espressivo, tanto da definire quest'ultima come una branca della scultura.

^{xiv} "Nelle mie opere mi occupo dell'interazione tra l'uomo e la macchina, - dice lo stesso Levin dal proprio sito web - delle mille possibilità che questa ci può svelare. Partendo da un semplice input possiamo realizzare la "realtà allargata". Mostra l'immagine di un tavolo consumato dall'utilizzo di un mouse.

^{xv} Lo scratch video è un fenomeno iniziato in America ed in Inghilterra alla fine degli anni settanta, in concomitanza con l'immissione sul mercato di videoregistratori e di apparecchiature per il montaggio video. Spesso le immagini venivano montate sincronizzandole con la musica dance. Suoni e immagini rubati da trasmissioni televisive sono inseriti in enormi apparecchiature per il montaggio video, che mixano ed elaborano le informazioni iniziali in nuove giustapposizioni e contesti. Ripetizioni, rallentamenti e sovrapposizioni minano le confortevoli certezze e la familiare intimità delle convenzioni televisive, con risultati a volte comici e in ogni caso irriverenti. Questo potere di manipolazione della realtà, non era tuttavia usato al fine di ingannare lo spettatore, nello scratch infatti le manipolazioni non sono mai dissimulate. Mettendo in primo piano le tecniche di montaggio, i tagli, viene denunciata la natura manipolatoria dei mass media, mostrando lo specifico potenziale artistico di tali tecniche. Per ulteriori approfondimenti: vedi Walker 1994.

^{xvi} "La dove la condizione di luce era bassa, le immagini ottenute evidenziavano il più possibile la grana della tessitura elettronica, con il risultato di avere delle forme granulari pulsanti, piene di una sorta di vita cellulare e ciclica. [...] L'evidenza della sgranatura molecolare sta anche a rappresentare, di nuovo, il grado più primitivo dell'immagine, quello in cui le singole molecole costituenti le forme vibrano e si rendono evidenti, non ancora complete, all'occhio umano. (Amaducci, 2000, p.131)

^{xvii} Processing is an open source programming language and environment for people who want to program images, animation, and sound. It is used by students, artists, designers, architects, researchers, and hobbyists for learning, prototyping, and production. It is created to teach fundamentals of computer programming within a visual context and to serve as a software sketchbook and professional production tool. Processing is developed by artists and designers as an alternative to proprietary software tools in the same domain. Processing is not a corporation. We don't have a full-time staff to create, promote, and improve the software. Please consider donating your time and energy to improvements. In addition to assisting in the software development, there are many other ways to contribute. www.processing.org

^{xviii} [Matteo.13,13] in J.L. Nancy, 2004, p. 12-13

^{xix} Bill Viola, per esempio, afferma che dopo che, con il computer, si è stati capaci di produrre immagini senza ricorrere alla registrazione della luce, si è entrati nell'ambito di uno *spazio concettuale*. (Lazzarato, 1997, p. 143)

^{xx} E' possibile trovare un campionario di tutte le "macchine illusionistiche" funzionanti mediante movimento cinetico (in Dina Riccò, 2006) per poter valutare come l'idea originaria insita nella lanterna magica ed altre macchine per la proiezione delle immagini sia in linea con l'attuale pratica del loop ed altre modalità macchiniche proprie ad esempio del videolive in concerti, discoteche ecc...

^{xxi} "Potete riattivare la vostra memoria nel tempo e classificare i ricordi in vari modi. Potreste ritornare ai luoghi in cui avete vissuto certe esperienze, per ritrovare persone e cose". (W. Sack, 2007)

^{xxii} Il fatto ad esempio che il portale *You Tube* sia divenuto, almeno per quel che riguarda la realtà italiana, il mezzo di rappresentazione di un "osceno specifico" come quello dell'universo di rappresentazione legato alla scuola pubblica, è un esempio calzante di tale dinamica.

^{xxiii} Nel significato proprio secondo cui questa parola vuol dire «rendere intensa la presenza di un' assenza in quanto *assenza*». Nancy, 2004, p. 71

^{xxiv} The Processing core is very focused and minimal, but is easily extended to match additional desires and needs. If you write your own libraries for Processing, please consider sharing this code with the community. Current libraries are listed online and there's an ongoing discussion in the Discourse. www.processing.org

^{xxv} È l' interfaccia dell'opera che crea la sua specifica materialità e determina un' esperienza unica per l'utente. Modificare anche solo leggermente l' interfaccia significa modificare sostanzialmente l'opera. (cfr. Anceschi, 1993)