

Arte e Tecnologia

SALVATORE PAONE

Ledizioni • Milano

© 2014 Edizione a stampa
Ledizioni LediPublishing
Via Alamanni 11 – 20141 Milano – Italy
www.ledizioni.it
info@ledizioni.it

Salvatore Paone “Arte e tecnologia”

ISBN: 9788867052059 (cartaceo) - 9788867052042 (epub)

Collana Tecnologia e Società

Questo testo è pubblicato con una licenza Creative Commons “Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 4.0 Unported” ed è diffuso in Open Access.

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe:
www.ledizioni.it

Web Book disponibile qui:
<http://ledibooks.com/artetecnologia/>

Contenuti

Introduzione	1
1. Artisti e Tecnologia	5
2. Tecnologia e Filosofia	29
3. Virtualità e interattività	51
4. Due universi artistici lontani	65
5. A Concludere	81
Tavole	89
Bibliografia	97

Introduzione

Oggetto di questo libro sono i diversi modi in cui le arti visive del XX secolo e le teorie estetiche ad esse correlate si sono poste in relazione agli sviluppi tecnologici comunicazionali e all'affermazione dei mass media. I mutamenti avvenuti nella produzione artistica contemporanea in rapporto alle innovazioni tecnologiche emergenti portano a porre una domanda di partenza: Com'è cambiata l'opera d'arte nell'era della virtualità e dell'interattività? Si tenterà di rispondere a questa domanda partendo dai videolinguaggi del secolo passato, momento fondamentale in cui gli artisti si confrontano con le nuove realtà comunicazionali. Questa fase produce una vasta area sperimentale che porta il video d'artista a rivestire un ruolo centrale nella produzione artistica contemporanea. La videoarte diventa subito terreno di ricerca eterogeneo, densa di ibridazioni con altre forme artistiche e paradigma di una concezione e di una realizzazione multimedia che rende l'analisi del rapporto fra esperienza estetica e tecnologia assolutamente inderogabile. Inderogabile ancor più oggi in quanto le nuove tecnologie multimediali si sono costituite in modo sempre più pervasivo come il terreno sperimentale prioritario delle arti.

Il discorso sarà strutturato in quattro capitoli. Il primo tratterà il rapporto fra artisti e tecnologia focalizzando l'attenzione su due momenti di particolare interesse: il cinema delle avanguardie e

la produzione video degli esordi caratterizzata da un uso sociale e di denuncia politica. Il secondo capitolo esporrà i rapporti fra tecnologia e filosofia del ventesimo secolo partendo da Martin Heidegger, per poi soffermarsi maggiormente su Theodor W. Adorno e su Walter Benjamin. Il saggio di quest'ultimo su *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* sarà citato durante l'intera trattazione in quanto unanimemente considerato punto di partenza problematico di tutta l'arte contemporanea. Il terzo capitolo tratterà i neolinguaggi dell'era elettronica e l'attuale discussione sull'interattività e sulla virtualità. L'ultimo capitolo presenterà alcune tematiche affrontate da uno dei maggiori artisti contemporanei: Bill Viola. La sua videoinstallazione *The Greeting*, ispirata alla *Visitazione* del Pontormo, sarà occasione per un confronto fra questi due artisti e gli universi artistici che rappresentano.

È doveroso sottolineare come sia comunque assai problematico procedere ad una valutazione d'insieme degli attuali esiti artistici relativamente all'impiego di tecnologie comunicazionali.

La multimedialità è la caratteristica che accomuna le opere d'arte facenti uso di tecnologie comunicazionali. Oggi, multimediali, si definiscono soltanto quelle operazioni fondate sull'uso di tecnologie informatiche digitali che utilizzano contemporaneamente più linguaggi: testo, immagini, suoni. Ma in ambito artistico questo termine può avere una valenza più ampia: *medium*, plurale *media*, è il mezzo espressivo attraverso il quale l'artista trasmette il suo messaggio e funge da collegamento fra il momento produttivo e quello fruitivo dell'opera d'arte. Il termine "multimediale" ha quindi il significato di "uso di più media", spesso diversi da quelli tradizionali. Con questa accezione di multimediale ci si potrebbe riferire a tutte quelle esperienze artistiche nelle quali gli artisti hanno iniziato ad usare materiali diversi non propri

alla tradizione. Basta pensare alle sperimentazioni fatte sul mezzo fotografico da Muybridge e Marey alla fine dell'Ottocento, alle esperienze di Moholy-Nagy, di Man Ray, ai ready-made duchampiani, fino al New Dada di Rauschenberg per poter già parlare di multimedia. È qui che le Belle Arti, comprendenti, per tradizione, pittura e scultura, si aprono all'influenza di altri mezzi e altre modalità espressive che concorrono alla formazione di una nuova categoria concettuale, quella delle arti plastiche[1], infinitamente più comprensiva. Tale trasformazione assume proporzioni senza precedenti quando arti e tecnologie finora estranee alle Belle Arti entrano a farne parte: fotografia, cinema, video, fino alle tecniche più sofisticate e alle tecnologie multimediali più avanzate.

La multimedialità, che in sintesi è la possibilità di utilizzare più strumenti espressivi in uno stesso contesto creativo, conferisce nuove possibilità di relazione all'artista che assoggetta questi nuovi strumenti alla propria predisposizione poetica. Paradigmatico del ventaglio di nuovi linguaggi a cui l'artista può attingere è il video, che diventa uno degli elementi principali di questa apertura a nuovi strumenti comunicazionali, confermando gli artisti un'*elite* che ha il compito di favorire il riconoscimento delle possibilità offerte dall'era elettronica. La videoarte, come altre forme d'arte contemporanea, trae la propria identità proprio dal continuo scambio di linguaggi in una dimensione sperimentale di ricerca che oltre a rimettere in discussione il concetto di *Ars* e di *Téchne* mette in discussione il concetto di modernità e di creazione artistica individuale. Quest'area sperimentale, com'è ovvio, non è transitoria ma, al contrario, diventa uno dei settori più significativi delle arti visive, creando una linea di sviluppo, che il libro proverà a percorrere, in crescita continua.

I nuovi processi creativi: grafica computerizzata, elaborazione digitale di immagini, montaggio digitale e, quindi, videoarte e

multimedia, generano nuove realizzazioni che hanno come caratteristica distintiva quella di essere prodotto di tecnologie informatiche, caratteristica che porta ad altri due elementi distintivi: l'estrema accessibilità e l'estrema riproducibilità. L'estrema accessibilità è da intendersi, oltre che nella ricezione, anche nella produzione: la videoarte, infatti, è stata ed è un quartiere delle arti espressive assai popolato, stratonato da qualsiasi parte e, in quanto riproducibile, facilmente diffondibile grazie alla sua resa immediata. Questi cambiamenti portano a ripensare il senso e la forma dell'opera d'arte rispetto a quella tradizionale così lontana dal concetto di accessibilità e da quello di facile riproducibilità. Com'è cambiata e come sta cambiando l'opera d'arte nell'era del digitale e del multimediale, ovvero nell'era della sua producibilità tecnologica? La risposta è probabilmente già in quelle ricerche artistiche che si propongono di andare oltre i mezzi tradizionali dell'arte e oltre la realizzazione di oggetti, sperimentazioni che ampliano indefinitamente lo spazio dell'esperienza estetica.

[1] Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo*, Torino, Einaudi, 2002, p. 8.

1. Artisti e Tecnologia

Vi è, nella relazione fra arte e tecnica, qualcosa di costitutivo che ne fonda in qualche modo il contrassegno di reciprocità. Nell'antichità greca, del resto, la parola *téchne* copriva entrambi i concetti. I Greci non possedevano, infatti, un termine che comprendesse esclusivamente le Belle Arti, cioè architettura, scultura e pittura. Il loro ampio concetto di arte, a cui sostituiremmo oggi forse quello di abilità, sopravvisse all'antichità e persistette a lungo nelle lingue europee, le quali, volendo mettere in rilievo le speciali caratteristiche della pittura o dell'architettura, non poterono usare semplicemente il termine "arte", ma dovettero definirle Belle Arti. Il termine *téchne*, che noi traduciamo arte, comprendeva quindi ogni prodotto dell'abilità tecnica e ciò attribuiva importanza alle conoscenze e non all'ispirazione[1]. Se la *téchne*, nella sua originaria accezione, indicava le abilità tecnico-pratiche necessarie a produrre un'opera, la *poiesis* indicava la creazione artistica. Ma nel pensiero estetico della Grecia antica l'aspetto poetico[2] della creatività umana, ciò che nel mondo

moderno sarebbe diventato *Ars*[3], andava ad identificarsi solo nella poesia, mentre quello tecnico si conformò alle molteplici forme della prassi teorico-metodica.

Nel rapporto con la *téchne*, l'arte moderna ha sviluppato direttrici opposte in quanto da un lato essa ha sancito un'autentica presa di distanza dalla tecnica: basti pensare ai ready made di Duchamp e ai risvolti critici connessi; dall'altro ha guardato alla tecnica come a una fonte diretta di opportunità espressive: fotografia, cinema, fino alle attuali esperienze in campo elettronico e multimediale. Analizzando gli attuali rapporti fra arte e tecnica appare evidente che, con l'affermarsi dei mezzi digitali, non si può prescindere da una conoscenza dell'aspetto tecnologico degli stessi. Oggi la figura del *poietés* e la figura del *technités* sono più vicine e tendono alla contiguità ed è quest'ultima quella a essere maggiormente sconvolta e rivalutata. Il *technités* è in grado di svolgere un'azione di valore estetico, universalmente riconosciuta, disponendosi secondo principi e regole razionalmente posseduti, al fine di creare un'opera, nel nostro caso, d'arte visiva.

Come la tecnica/tecnologia possa sovvertire il tradizionale approccio dell'artista con la sua opera è ben definito dall'antropologia filosofica di Gehlen nel cui ambito la tecnica si lascia integralmente comprendere nella sua funzione di supplenza. L'oggetto tecnico sostituisce organi che l'uomo non possiede, potenza ed espande facoltà esistenti o addirittura esonera[4] la prestazione dell'organo consentendo un decisivo risparmio di lavoro. La tecnica è dunque un'integrazione dell'inorganico nell'ambito dell'organico[5], un'integrazione crescente che resta subordinata alla progettualità dell'uomo e da questa guidata, anche se per Gehlen quest'ultima non potrebbe essere ricondotta soltanto all'elemento di una razionalità volta al conseguimento di fini, sussistendo nell'atteggiamento tecnico un'altrettanta decisiva componente inconscia o istintiva. Per quanto possa rendersi

responsabile di trasformazioni decisive nel modo in cui l'uomo abita il mondo, la tecnica è comunque riconducibile a un fondamento antropologico in quanto è tratto distintivo dell'uomo la volontà di farsi surrogare o supplire da qualcos'altro.

La maturazione del rapporto fra arte e tecnica, sviluppatosi nel contesto di talune avanguardie, ha naturalmente ricevuto l'impulso maggiore dall'espansione dei processi di comunicazione elettronica. Il nuovo rapporto fra arte e tecnologia, a causa dei recenti sviluppi delle tecnologie comunicazionali, ha necessariamente innescato un discorso metatecnologico e si vedrà, inoltre, come, nell'attuale dibattito, la riproducibilità tecnologica, tediosamente ostentata, sia in taluni casi producibilità tecnologica e, a partire da Moholy-Nagy, condizione e strumento dell'operare.

Tale rinnovata dialettica fra arte e tecnologia può fornire, anche sul versante artistico, un rilevante contributo operativo e metodologico per un'analisi dello statuto d'immagine e di opera d'arte. Lo sperimentalismo che ha caratterizzato tutte le avanguardie del secolo passato è destinato ad esasperarsi in quanto il digitale consente di attuare con estrema facilità contaminazioni culturali e formali tra linguaggi diversi, di produrre un'arte di frontiera, sempre al limite fra simulacro e realtà, grazie anche alle possibilità virtuali e interattive che la nuova tecnologia fornisce.

* * *

Data cruciale per questo discorso è il 1839 quando a Parigi, con la presentazione ufficiale della dagherrotipia, il 19 agosto 1839 all'Académie des Sciences e all'Académie des beaux-arts di Parigi riunite, prende avvio il cammino della fotografia. Dovranno però trascorrere quasi un centinaio d'anni dalla sua invenzione prima che essa venga percepita nel suo valore di *medium* artistico capace

di modificare radicalmente il concetto e la sfera applicativa dell'arte. Ciò avviene grazie a due vigorosi contributi: quello analitico di Walter Benjamin e quello teorico-pratico di László Moholy-Nagy, ambedue, non a caso, collocabili proprio nel terzo decennio del Novecento. Nel corso di questi cento anni le relazioni fra pittura e fotografia non mancheranno certo e si può rilevare come già all'indomani dall'invenzione di Daguerre si siano instaurate reciproche influenze fra queste due tecniche. Il loro rapporto fu però, per l'appunto, di natura metodica: concentrato in special modo sugli apporti innovativi che il procedimento fotografico produceva sul piano delle ricerche sul movimento, su quello della resa dell'immagine e sull'uso della luce. La stessa sperimentazione futurista, il cosiddetto fotodinamismo dei fratelli Bragaglia, risulta più un assecondamento all'estetica del dinamismo che non un approccio indirizzato a chiarire la struttura del nuovo *medium*. Un esplicito e diretto riferimento alla ricerca fotografica sul movimento giunge da Eadweard Muybridge ed Etienne-Jules Marey e conduce la successiva pittura futurista a forti e profonde innovazioni del linguaggio figurativo. Grazie alle sperimentazioni artistiche di Alvin Langdon Coburn, Christian Schad, dello stesso Moholy-Nagy e, soprattutto, grazie al movimento Photo-Secession, la fotografia diventa forma d'arte autonoma. Membri del movimento erano, tra gli altri, Gertrude Käsebier, Edward Steichen e Clarence White. Pubblicata dal 1902 al 1917, "Camera Work", la rivista del movimento Photo-Secession, diede visibilità a questi artisti. Prima della Grande Guerra fotografi come Stieglitz, Strand e lo stesso Steichen usarono tecniche di stampa su carta con grana particolare, al fine di produrre effetti impressionistici che ricordavano le antiche stampe giapponesi o le atmosfere dei dipinti di J.A. Whistler. Negli anni Venti, tuttavia, il loro stile mutò e i foto-secessionisti si concentrarono su immagini che, astraendosi dalla forma del soggetto, si concentravano sulla

cattura dei più piccoli dettagli: in questo modo, sostenevano, si riusciva a suscitare un intenso e preciso effetto emotivo rimanendo comunque liberi dall'influenza della pittura.

“*Oggi la pittura è morta*” fu la profezia di Paul Delaroche riferendosi all'invenzione della dagherrotipia, un'affermazione che entra unanimemente a pieno merito fra le *gaffe* più vistose della storia dell'arte. Di una cosa si può essere però sicuri: da quel lontano 1839 la pittura non potrà fare a meno di guardare con interesse alla fotografia. La luce della fotografia è ora, per l'artista, un elemento intrigante da esplorare, da dipingere. Viceversa, già intorno al 1870, si iniziò a ritoccare le tinte fotografiche per ottenere effetti simili a quelli della pittura. Non che per tutto il XIX secolo il problema della tecnica fosse stato limitato ad un mero interscambio fra i linguaggi della pittura e della fotografia. Walter Benjamin ricorda come l'avvento di quest'ultima vada, non casualmente, a coincidere con l'emergere della dottrina dell'*Art pour l'art*. Una reazione che il filosofo tedesco definisce teologica: “*con la nascita del primo mezzo di riproduzione veramente rivoluzionario, la fotografia (contemporaneamente al delinearsi del socialismo), l'arte avvertì l'approssimarsi di quella crisi che passati altri cento anni è diventata innegabile, essa reagì con la dottrina dell'arte per l'arte, che costituisce una teologia dell'arte*”[6]. L'arte, nel respingere qualsiasi funzione sociale all'atto creativo, rifiuta ogni possibile determinazione da parte di elementi oggettivi.

Anche l'esperienza impressionista può essere letta come precoce testimonianza di un'acquisita consapevolezza dei limiti del linguaggio figurativo nei confronti delle istanze rappresentative-oggettive del mezzo fotografico. Causa di ciò, com'è noto, è qualcosa di esterno agli effetti puramente tecnici commisurabili sul piano della produzione dell'immagine: “*Con la fotografia, nel processo della riproduzione figurativa, la mano si vide per la prima volta scaricata dalle più importanti incombenze*

artistiche, che ormai venivano ad essere di spettanza dell'occhio che guardava dentro l'obiettivo". La mano è per la prima volta esonerata[7] dalle tradizionali funzioni artistiche, e poi: "Poiché l'occhio è più rapido ad afferrare che non la mano a disegnare, il processo della riproduzione figurativa venne accelerato al punto da essere in grado di star dietro all'eloquio. L'operatore cinematografico nel suo studio, manovrando la sua manovella, riesce a fissare le immagini alla stessa velocità con cui l'interprete parla. Se nella litografia era virtualmente contenuto il giornale illustrato, nella fotografia si nascondeva il film sonoro"[8].

Il cinema è ancora fotografia, è una successione regolare di fotogrammi che grazie al fenomeno della persistenza retinica danno l'impressione del movimento. Anch'esso altamente reiterabile, il cinema irrompe e influenza lo sviluppo delle arti visive ed è capace di contagiare molta della ricerca artistica d'avanguardia. L'interesse degli artisti nei confronti delle immagini in movimento risale ai primi decenni del Novecento e coinvolge tutti i maggiori esponenti delle avanguardie storiche. Man Ray, che ha utilizzato ampiamente la fotografia e il cinema per la sua ricerca d'avanguardia scrive in una nota degli anni venti: *"Ogni forma d'espressione ha i suoi puristi. Ci sono fotografi che sostengono che il loro mezzo non ha alcun rapporto con la pittura. Ci sono dei pittori che disprezzano la fotografia, per quanto molti, nell'ultimo secolo, si siano ispirati ad essa e l'abbiano utilizzata. Ci sono architetti che rifiutano di appendere un quadro nei loro palazzi affermando che la loro opera è un'espressione in sé completa. Nel medesimo spirito, quando è arrivata l'automobile, qualcuno avrebbe dovuto dichiarare che il cavallo è la perfetta forma di locomozione. Tutti questi atteggiamenti derivano dal timore che l'una soppianti l'altra. Niente del genere è successo. Nessuno cerca di abolire l'automobile col pretesto che abbiamo l'aeroplano."*[9]

Il rifiuto di modalità espressive correnti ed il desiderio di dare voce alle pulsioni dell'inconscio sono motivi che accomunano artisti dadaisti, surrealisti e futuristi. Essi operano su un sistema formale giovane ma già definito, il cinema ufficiale, negandone le strutture linguistiche già definite all'inizio degli anni Venti[10]. L'allontanamento dalla cultura tradizionale e dal cinema conforme ad essa viene manifestato attraverso nuove simbologie visive e differenti criteri di lettura dell'immagine: dinamizzazione di forme geometriche, tecniche di montaggio antinarrative, sinfonie visive basate sul ritmo, sono le caratteristiche delle ricerche filmiche delle avanguardie.

La cinematografia tedesca si muove in questa direzione; il risultato è l'*Absolute Film*, dal quale parte la sperimentazione del tedesco Hans Richter. Nato come pittore legato al dada zurighese, Richter si avvicina alla cinematografia intorno al 1920, realizzando una ricerca sui ritmi visivi delle forme geometriche. Sviluppa un ciclo di opere astratte: *Rhythmus 21*, *Rhythmus 23*, in cui dinamizza forme quadrate e rettangolari di diverse dimensioni o le alterna a linee mobili[11]. Tali opere risentono fortemente dell'influsso della poetica Bauhaus e delle ricerche del Costruttivismo e del Suprematismo sovietico. Successivo, d'impronta surrealista è *Dreams that Money Can Buy*, realizzato nel 1946 dopo il trasferimento dell'artista negli Stati Uniti. Si tratta di un film composto da sei episodi, ciascuno firmato da un famoso artista: Fernand Léger, Max Ernst, Marcel Duchamp, Man Ray, Alexander Calder ed infine da Richter stesso. Hans Richter è considerato un regista a tutti gli effetti, ma per altri esponenti dell'avanguardia il rapporto con il cinema assume un valore diverso, più legato alla volontà di destituire lo statuto dell'arte che all'elaborazione di un linguaggio cinematografico. Man Ray, in *Le retour à la raison* del 1923, associa in modo casuale spezzoni di immagini, *readies made* variamente ripresi, ma anche rayogrammi e puntine da disegno

col solo intento di spiazzare e disturbare il fruitore[12]. Marcel Duchamp, fra il 1925 e il '26, realizza *Anémic Cinéma*[13], opera emblema di una visione concettuale del cinema che, basandosi su un puro effetto ottico, finisce per annullare qualsiasi struttura riconoscibile. Opere filmiche come *Ballet Mecanique* del 1924 di Fernand Léger o *Emak Bakia* del 1927 e *Etoile du Mar* del 1928 di Man Ray invertono il senso illusivo che questo *medium* va accrescendo con la nascente industria cinematografica, cercando di mettere in luce la continua alienazione dell'uomo nell'ambiente dominato dalle logiche meccanicistiche.

Più connesso alla dialettica fra artisti tradizionali e cinema è il proficuo rapporto di collaborazione che lega Salvador Dalí e Luis Buñuel. Lo scenario è quello della poetica surrealista che raccoglie l'eredità destrutturante del movimento Dada e la incanala verso lo psicologismo e verso la libera espressione di pulsioni inconscie. *Un chien andalou*, scritto da entrambi e realizzato dal regista spagnolo nel 1929, ha una carica di aggressività che lo differenzia dalle altre opere dell'avanguardia. Le ossessioni psichiche dominano la scena, il fulcro centrale intorno a cui si sviluppa la narrazione è l'identità sessuale del giovane protagonista e il suo rapporto ossessivo con una donna. Il montaggio, pur seguendo le regole cinematografiche tradizionali, si sviluppa come libera associazione ed allude alle tecniche del metodo psicoanalitico[14]. L'artista si cimenta col nuovo mezzo tecnico decostruendo la continuità omogenea della realtà.

Uno dei contributi più significativi al formarsi di un approccio estetico al cinema, concernente le condizioni di percezione del nuovo mezzo tecnico, è ancora benjaminiano: “*Mentre il cinema, mediante i primi piani di certi elementi dell'inventario, mediante l'accentuazione di certi particolari nascosti di sfondi per noi abituali, mediante l'analisi di ambienti banali, grazie alla guida geniale dell'obiettivo, aumenta da un lato la comprensione degli elementi*

costrittivi che governano la nostra esistenza, riesce dall'altro anche a garantirci un margine di libertà enorme e impreveduto. Le nostre bettole e le vie delle nostre metropoli, i nostri uffici e le nostre camere ammobiliate, le nostre stazioni e le nostre fabbriche sembravano chiuderci irrimediabilmente. Poi è venuto il cinema e con la dinamite dei decimi di secondo ha fatto saltare questo mondo simile ad un carcere; così noi siamo ormai in grado di intraprendere tranquillamente avventurosi viaggi in mezzo alle sue sparse rovine”[15]. Le sparse rovine alle quali Benjamin metaforicamente allude sono state in effetti un dato reale e tragico, maturato di lì a poco con l'avvento dei regimi totalitari europei e culminato nel secondo conflitto mondiale. È forse a partire da questi eventi che l'indefettibile immagine simbolica della tecnologia, su cui molti artisti e movimenti avevano fatto confidente affidamento per i primi tre o quattro decenni del secolo, comincia ad offuscarsi.

La riflessione filosofica che ne scaturirà è nelle acute analisi di filosofi come Max Horkheimer e Theodor Wiesengrund Adorno, i quali condividono molti spunti di riflessione con Benjamin. Il loro pensiero contribuirà a disegnare del mondo tecnologico un'immagine meno utopica, in alcuni casi fortemente critica, poiché si scopre che quel modello di riferimento creativo che per molti artisti era stata la razionalità tecnica è in realtà strutturalmente corresponsabile di ogni sistema totalitario del Novecento e quindi alla base dei suoi meccanismi di oppressione. *“La razionalità tecnica, oggi, è la razionalità del dominio stesso. È il carattere coatto della società estraniata a se stessa. Automobili, bombe e film tengono insieme il tutto finché il loro elemento livellatore si ripercuote sull'ingiustizia stessa a cui serviva”[16].*

Il rapporto fra artisti e cinema ricorre con la produzione cinematografica underground. Tendenzialmente non industriale, visionario, assolutamente personale, il cinema underground è un cinema che privilegia l'elemento soggettivistico, poetico e

rappresenta, tra gli anni Cinquanta e Sessanta, la più vasta e articolata esperienza di cinema d'avanguardia[17]. La personalità che è riuscita a superare la marginalità dello sperimentalismo è quella di Andy Warhol il quale, paradossalmente, si libera da ogni elemento soggettivo annullandosi nichilisticamente nell'obbiettivo della macchina da presa. Lascia parlare il mondo oggettivo, rifiuta una diegesi e concentra il proprio interesse verso gesti apparentemente insignificanti, quotidiani, come mangiare e dormire: nascono così nel 1963 *Sleep* ed *Eat*.

Un anno dopo, in *Empire*, l'obbiettivo riprende la sommità dell'Empire State Building di New York dall'alba fino a notte fonda, otto ore in cui non accade nulla[18]. Questa fissità racchiude quell'aspetto voyeristico che lo spettatore assume nei confronti della realtà e ne sottolinea il ruolo passivo. La riflessione sull'atto stesso del vedere e l'indagine su una rappresentazione non descrittiva e non narrativa saranno recuperate dalla videoarte che si richiama proprio alle sperimentazioni compiute dal cinema delle avanguardie storiche e dal cinema underground americano.

* * *

La situazione, per quanto riguarda la televisione è legata alla tardiva affermazione del nuovo mezzo elettronico che si ha solo agli inizi degli anni Cinquanta. Una caratteristica che marca profondamente la televisione, distinguendola dal cinema è la diretta: si trasmette simultaneamente allo svolgersi dell'evento ripreso, grazie ad un rapidissimo processo di trasformazione elettronica. *“Troppo spesso si dimentica che il registratore video, la conservazione su nastro magnetico, è un'invenzione assai tarda (1960), di molto posteriore a quella della telecamera (1936); e che da allora, prima cioè di tale invenzione, la Tv riprendeva e trasmetteva solo in diretta, senza però serbare alcuna traccia delle proprie*

immagini”[19]. La diretta, quindi, apparenta tecnicamente la televisione alla famiglia dei media della simultaneità e della distanza come il telefono e la radio.

L’interesse del mondo dell’arte per la televisione è immediato: il Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione[20] redatto nel 1952 da Lucio Fontana, in collaborazione con altri esponenti dello Spazialismo, teorizza un’arte capace di rinnovarsi e proiettarsi nello spazio attraverso i nuovi mezzi tecnologici fra i quali indica la televisione. Lo Spazialismo di Lucio Fontana rappresenta uno squarcio di consapevolezza scientifico-tecnologica all’interno di una congiuntura artistica fortemente motivata da spinte irrazionalistiche e da un’aperta sfiducia nei valori conoscitivi. Gli spazialisti intendono assorbire nella loro opera le scoperte tecnologiche e scientifiche per farla apparire in una dimensione dinamica ed eterna, in sintonia con le nuove tecnologie della comunicazione.

Come vedremo, il rapporto fra televisione e arti visuali presenta alcune situazioni paradossali in quanto dovremo distinguere fra televisione come organismo di comunicazione di massa e televisione come supporto video. Probabilmente inadeguata nella prima accezione giacché, la Tv, non aveva voluto perseguire quella comunicazione in senso proprio (in cui il fruitore non sia un passivo ricettore di messaggi), volendosi ancorare ai vecchi media, come la radio, già usurati dalla logica dell’intrattenimento e dal profitto. Non a caso le prime sperimentazioni artistiche sono caratterizzate da un’attitudine critica ai modelli culturali che presiedono all’uso massificante della televisione. La televisione diventa così per l’artista un elemento scultoreo, destinato a denunciarsi all’interno di installazioni che sono manifestazioni di una critica sociale più ampia. Nel 1958 Wolf Vostell inserisce il televisore fra i suoi *dé-coll/ages*, opera presentata compiutamente nel 63, con l’intento,

esplicito, di denunciare l'ottusità ipocrita e condizionante dell'uso omologante del mezzo televisivo da parte della struttura sociale contemporanea. Secondo Adorno, contemporaneo di Vostell, tale struttura, giovandosi proprio di quelle scoperte tecnologiche che fanno l'orgoglio dell'individuo borghese, si è trasformata in un sistema. Si è trasformata, cioè, in un aggregato che offre tutti i beni necessari e tutte le superfluità, purché gli sia affidato in esclusiva il compito di determinare questi beni. Ognuno è racchiuso fin dall'inizio in un sistema di istituzioni e relazioni, che formano uno strumento ipersensibile di controllo sociale[21]. Il sistema sociale ha dovuto indebolire l'individuo per svuotarlo della propria capacità di giudizio e di critica e il principale meccanismo con cui il sistema consegue tale scopo è quella che Adorno chiama *Industria culturale*. Adorno e Horkheimer in *Dialettica dell'Illuminismo*[22] intendono per industria culturale quegli strumenti con i quali il sistema inganna l'individuo inondandolo di futili valori e modelli di comportamento prestabiliti. Tali strumenti sono essenzialmente i mass media, tra i quali il mezzo televisivo è quello più capillare ed invasivo. La Scuola di Francoforte fu la prima ad indicare i canali di comunicazione di massa come strumenti non neutri e ben lungi dall'essere imparziali, tali canali, non solo trasmettono, ma sono ideologia. La riproduzione meccanica dell'esistente, la ripetizione sempre più standardizzata delle proprie creazioni, l'esaltazione del sempre più perfezionato efficientismo tecnico sono elementi costitutivi dei mass media, strutture che, secondo Adorno, esercitano una potente e nefasta influenza sull'individuo. L'industria culturale abitua l'individuo ad una ricezione passiva, introiettando un'immagine univoca e asettica della realtà, lo persuadono ad adottare costumi e comportamenti stereotipati inibendo le funzioni immaginative e critico riflessive.

Vostell si muove nella stessa area concettuale adorniana: la televisione viene incastonata tra le memorie e i lacerti dei campi di sterminio nazisti *Schwarzes Zimmer*[23], Berlino 1958-59; viene distrutta simbolicamente negli happening o ne vengono deformate le trasmissioni *Sun in Your Head* 1963. La televisione, per ragioni tecnico commerciali, deve trasmettere un'immagine del mondo accettabile da parte di tutti, tende a creare un linguaggio uniforme e a ridurre qualsiasi messaggio a misure e modi prefissati. L'industria culturale, strettamente intrecciata con l'industria produttiva, nutre la pubblicità che, nella visione adorniana, è probabilmente l'aspetto più inquietante della comunicazione di massa: l'individuo crede di poter scegliere liberamente e di riflettere su prodotti reali, ma non si accorge di essere davanti a meri simulacri. L'immaginario acquista nel simulacro una dimensione sociale, non perché i suoi contenuti ricevano l'adesione, l'approvazione, il consenso dei soggetti, ma perché la società stessa si è derealizzata, ha acquistato una dimensione immaginaria la quale si impone ai soggetti. Il simulacro si schiera, secondo quei principi compresi da Adorno, dalla parte della società. Cioè non sono le immaginazioni dei soggetti a diventare sociali e quindi effettuali, ma al contrario sono i simulacri della società che impongono la propria effettività ai soggetti, dissolvendo la loro realtà. *“Nel simulacro la dimensione immaginaria non sta dalla parte dei soggetti, ma al contrario dalla parte della società: il simulacro è una effettività sociale, il cui statuto è quello di un'immagine priva di originale. L'immagine sociale non è il prodotto dell'iniziativa dell'individuo, ma qualcosa che è già data in partenza e a cui è impossibile sottrarsi, se non ricadendo nella marginalità, nel periferico, nel resto”*[24].

Tutt'oggi i contributi diretti e creativi degli artisti al mezzo televisivo vengono esclusi perché considerati incapaci di sostenere la larga udienza televisiva[25]. Già nel 1955 Ragghianti scriveva:

“sarebbe [...] assai utile se la televisione lasciasse a se stessa, pur nel pieno e anzi nella ressa delle ragioni e delle esigenze di ogni genere a cui essa vuole rispondere, un settore, e chiamiamolo pure sperimentale, un settore nell’ambito del quale persone munite della speciale attitudine dello spettacolo visuale e con capacità creative fossero libere di realizzare in quei termini le loro immagini. [...] Auspicio [...] la costituzione di un laboratorio sperimentale di televisione”[26] Ma la televisione non ha voluto scoprire la “dinamite” per riutilizzare l’espressione usata da Benjamin a proposito del cinema. Anche secondo l’impostazione di Vittorio Fagone la videoarte riguarda il rapporto fra le arti visuali e la televisione intesa non come “organismo di comunicazione di massa”, ma come *medium* video. È, infatti, nell’accezione di supporto video che le relazioni fra artisti e televisione si possono definire forti[27]: il coreano Nam June Paik ne è un esempio. Egli utilizza un tipo di decostruzione diversa dal diretto attacco ideologico di Vostell. Paik usa il dispositivo video mettendo in discussione la capacità stessa della televisione di poter riprodurre la realtà con creazioni spiazzanti. Nel 1963 presentò all’Exposition of Music Electronic Television di Wuppertal, considerata la prima esposizione di videoarte, un assemblaggio di media diversi con 13 televisori, 3 pianoforti e altre fonti sonore. Paik, musicista di formazione, fu uno dei primi artisti a lavorare sul mezzo in sé e non soltanto con esso: manipola il tubo catodico o, più semplicemente, aggiunge calamite e materiale elettrico atto a produrre campi magnetici che confondono le immagini trasmesse dallo schermo. La televisione non è più soltanto un oggetto, ma diventa un nuovo *medium* per produrre immagini eccentriche e depistanti. Altri tentativi concreti di utilizzare in modo artistico il mezzo televisivo risalgono alla seconda metà degli anni Sessanta intrapresi dallo stesso Paik con il giapponese Shuya Abe, esperto di elettronica, e con la violoncellista Charlotte Moorman. Con il

primo realizza *k546*: un robot ispirato al tema dell'uomo-macchina; con la Moorman, invece, l'artista mette in scena alcune performances in cui la musicista indossa un corpetto composto da due monitor televisivi collegati ad un violoncello[28]. I monitor trasmettono l'immagine della donna deformata dall'interferenza elettrica provocata dal suono dello strumento. Con questi lavori Nam June Paik è anticipatore di alcune tematiche, come la contaminazione corpo-metallo, che diventeranno parte integrante dell'immaginario collettivo. Questa ricerca dei primi anni Sessanta, collocandosi ai margini delle arti visive, esamina le possibilità di stabilire un originale linguaggio espressivo utilizzando il nuovo *medium* elettronico. Ma è nel decennio successivo che il video si rivolge alla complessa dimensione temporale del mezzo televisivo analizzandone criticamente l'ambigua verità. Wolf Vostell, infatti, preferisce ricoprire televisori funzionanti col calcestruzzo *Beton TV Paris* [29], 1974 – 1981. Gli anni Ottanta si caratterizzano per una certa curiosità da parte dei creativi per la valenza eminentemente comunicativa del mezzo televisivo, la quale non assopisce comunque quell'attitudine destrutturante tipica di Vostell *Tv Cubisme*, 1985 e Paik *Tv Buddha* 1989, opera presentata in diverse versioni, la quale vitupera il narcisismo e il nichilismo dello spettatore che si annulla davanti ad un monitor[30].

Queste sono alcune tematiche che costituiscono le premesse concettuali dell'odierna arte elettronica e del multimediale propriamente detto che, per definizione, nell'odierna accezione, si attesta con l'affermarsi delle tecnologie informatiche che saranno trattate compiutamente in seguito.

* * *

Il Video si colloca in questa breve cronologia come ulteriore strumento nella catena di scoperte e dispositivi legati alla producibilità e riproducibilità tecnica dell'immagine. Il videotape da un punto di vista tecnico, non ha nulla di radicalmente nuovo rispetto alla sua progenitrice, la Tv. Se la televisione appariva agli occhi degli artisti legata al potere economico e politico, diversamente il video si apriva a possibilità culturali e artistiche volte alla sperimentazione e allo scambio comunicativo. Il video si dimostra quindi immediatamente un mezzo duttile e potente, in grado di stimolare la creatività e l'espressione.

La videoarte affonda le proprie radici nel clima di apertura verso l'extra-artistico che muta le coordinate del panorama artistico internazionale. Gli esponenti delle neoavanguardie, spinti dall'esigenza di sperimentare nuovi modelli espressivi, non identificano più l'opera d'arte con l'oggetto inteso in senso tradizionale. Essi spostano il proprio campo di azione verso il corpo, conquistano spazio e tempo, coinvolgono in maniera attiva lo spettatore mettendo in discussione le abituali categorie di percezione spazio-temporali. A battezzare i primi esperimenti di videoarte furono i membri del Fluxus, un movimento che radicalmente coinvolse nuclei d'artisti in diversi paesi, in primis gli Stati Uniti e la Germania. Erano gli anni Cinquanta, il decennio delle performances, degli happenings, anni in cui si esplora lo spazio della comunicazione e della dissipazione dei codici tradizionali con nuove proposte di comportamenti non finalizzati e liberatori. È da quest'area che nasce la dimensione complessa, non formalistica, della ricerca artistica della fine degli anni Sessanta, protesa al recupero dello spirito dadaista ma, soprattutto, protesa ad un nuovo scambio sociale. Membri del Fluxus e pionieri indiscussi della videoarte sono i già citati Wolf Vostell e Nam June

Paik i quali influenzarono molti dei più autorevoli rappresentanti dell'arte concettuale che non di rado utilizzavano il proprio corpo come mezzo di espressione, oppure inscenavano e documentavano, mediante video e filmati, spettacoli temporanei, talvolta volutamente ripetitivi, in cui confluivano il teatro, la musica, la danza e la partecipazione del pubblico.

La ricerca artistica degli anni Sessanta genera forme espressive che trascendono i confini tradizionali, che sfuggono alle classificazioni riconosciute, generando forme ibride e nuovi linguaggi per derivazione culturale e territorio di appartenenza. L'aspetto più generale che percorre parte di questa ricerca artistica consiste nel voler attingere ad una **dimensione temporale** che permetta all'opera d'arte di avere una durata, uno sviluppo nel tempo, cercando per questa via di stabilire un legame con la contemporaneità basato in gran parte sul potere comunicazionale del mezzo prescelto: l'happening è infatti per definizione un'arte che accade. L'opera non tende più ad identificarsi con un oggetto compiuto e imm modificabile, ma con un'azione compiuta nello spazio e nel tempo. Il video svolge inizialmente la funzione elementare di riprendere le performances ideate ed eseguite appostimene per la ripresa. Si dimostra immediatamente un mezzo espressivo estremamente poetico in cui sussiste ancora una vivida e convinta resistenza, irriducibilità al *medium* televisivo inteso come mezzo di comunicazione di massa, verso il quale la videoarte si pone in radicale alternativa, richiamandosi, inconsapevolmente, a quell'istanza eminentemente produttiva che animava a suo tempo le sperimentazioni ottiche di László Moholy-Nagy. Quest'ultimo, teorico fra i maggiori del Bauhaus, offre un contributo essenziale nello scindere l'apparato produttivo dall'apparato riproduttivo. In un suo saggio comparso in prima edizione nel 1925 scrive: *“Poiché la produzione serve soprattutto allo sviluppo dell'uomo, noi dobbiamo cercare di estendere a scopi*

produttivi quegli apparati finora usati solo a fini riproduttivi”[31]. Produzione qui intesa quindi come creatività produttiva atta allo sviluppo dell’uomo: un invito ad usare, di conseguenza, quei mezzi finora usati unicamente a fini riproduttivi per produrre qualcosa che prima non c’era, *poiesis* quindi. Moholy articola la propria posizione ricorrendo ad un esempio: il grammofono, il quale “*ha avuto sinora il compito di riprodurre effetti acustici preesistenti [...]. Un’estensione dell’apparecchio a scopi produttivi potrebbe avvenire in questo modo, che le scalfitture vengano praticate nel disco di cera dall’uomo stesso, senza l’intervento di una azione meccanica esterna, e producano, all’atto della riproduzione, un effetto sonoro, così da rendere possibile, senza nuovi strumenti e senza orchestra, un rinnovamento nella produzione sonora e con ciò contribuire alla trasformazione delle concezioni musicali e delle possibilità compositive*”[32]. Rovesciare di segno l’impiego degli “apparati tecnici”, portarli cioè dal semplice utilizzo riproduttivo a quello produttivo, ha implicazioni forti sulla creatività. Ancor più, significa, piegare l’apparato tecnico verso l’elaborazione di “nuovi esperimenti creativi”, di nuovi linguaggi, lontani da ogni orizzonte mimetico e/o rappresentativo. Fondamentale è ovviamente l’apporto tecnologico: la videocamera comincia ad essere disponibile proprio nel momento in cui si affermavano gli happening e le performances. A metà degli anni Sessanta la Sony mette a disposizione del pubblico una videocamera portatile: il *port-pack* con cui lavorò lo stesso Paik. La videocamera di massa apre agli artisti prospettive inedite, e furono in molti ad esplorarne le potenzialità. Dal 1969 il video comincia ad ancorarsi all’universo delle gallerie d’arte grazie, soprattutto, alla Howard Wise Gallery di New York che organizzò la prima mostra interamente dedicata al tema della *TV as Creative Medium*. L’anno successivo anche i musei iniziarono a presentare manifestazioni dedicate alla videoarte e ad acquisirne le opere. Oltre a New York, Colonia e

Wuppertal vanno ricordate come le prime città ad avere ospitato opere in video.

Gli anni Settanta si caratterizzano come il decennio della creatività diffusa che ha permesso, come prefigurato da Benjamin, di trasformare da passiva in attiva la massa dei fruitori integrandola nel momento produttivo, permettendo allo spettatore di diventare operatore. La ricerca cinematografica d'avanguardia influenzerà sicuramente molta della sperimentazione video ma rispetto al cinema, che richiede una sala di proiezione, il monitor trasmettente le immagini video è facilmente collocabile in una qualsiasi sala o installazione. Il videotape si conferma come mezzo poco ingombrante capace di penetrare nella realtà con occhio critico. La diffusione degli strumenti adatti alla libera realizzazione di video prodotti ha favorito la videoarte, la cui dilatazione è strettamente legata ai mezzi tecnici disponibili. Altrettanto fondamentale è l'apporto di quei laboratori, come l'Art/Tapes/22 di Firenze, che svolsero un ruolo propulsivo, mossi da un mecenatismo tutto contemporaneo ad indagare le possibilità del mezzo. Proprio con l'Art/Tapes/22 collaborò, dal '74 al '76, una figura centrale che verrà approfondita in seguito: Bill Viola. Esaurito il fenomeno avanguardistico, a metà degli anni Settanta si pone il problema di un approccio meno soggettivo. Tale significativo passaggio verso un uso più professionale del *medium* elettronico è espresso dal tentativo di concepire opere video autonome svincolate da ogni funzione socializzante. Il video, insomma, proliferò reinventando un nuovo modo di raccontare svincolato da funzioni descrittive e narrative. Tuttavia, all'inizio degli anni Ottanta sembra affermarsi gradualmente, anche negli artisti video più irriducibili, un interesse per la narrazione, seppure rivisitata in virtù del *medium* stesso. Probabilmente il naturale esaurirsi della fase metalinguistica porta al desiderio di sperimentare le articolazioni del nuovo linguaggio riferendosi ad

altri territori come il cinema e la televisione. Fra gli anni Ottanta e Novanta la platea di artisti che utilizzano il video si amplia notevolmente poiché le possibilità fornite da quest'ultimo decennio sono un produttivo terreno di ricerca per gli artisti in quanto le nuove tecnologie multimediali, che il video inglobano, si sono costituite in modo sempre più pervasivo come il terreno sperimentale prioritario delle arti. Mentre vengono anche indagati i rischi di una perdita di tatto e di contatto con un mondo sempre più virtualizzato, argomento su cui intervengono artisticamente le opere interattive di Studio Azzurro, le opere cinematografiche di Spike Jonze, regista di *Being John Malkovich*, e le opere di artisti totali come Peter Greenaway che ha coniugato, più di altri, cinema, letteratura, teatro, danza, musica e videoarte.

[1] Wladyslaw Tatarkiewicz, *Storia dell'estetica. L'estetica antica*, Torino, Einaudi, 1978, pp. 45-46.

[2] Da *Póiesis* derivante da *poiéin* fare, era impiegato originariamente per ogni tipo di produzione, e *poiētēs* significava ogni genere di artefice.

[3] Si sono succedute le seguenti accezioni per Ars/Arte: *qualità* nel periodo arcaico romano; *abilità tecnica* nel periodo greco-romano; *arte bella* nel mondo moderno come somma di abilità e qualità. Il concetto di arte che più si è inserito nella nostra cultura è quello di abilità, ma l'accezione più usata è quella di arte bella che sottende la dimensione estetica.

[4] Arnold Gehlen, *L'uomo nell'era della tecnica*, Roma, Armando, 2003, pp. 42-43.

[5] *Ivi*, pp. 31-36.

- [6] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000, p. 26.
- [7] Arnold Gehlen, *op cit.*, p. 42-43.
- [8] Walter Benjamin, *op cit.*, p. 21.
- [9] Man Ray, *La fotografia può essere arte*, in *Tutti gli scritti*, Milano, Feltrinelli, 1981.
- [10] Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema*, Torino, UTET, 2002, p. 67.
- [11] *Ivi*, p. 69.
- [12] *Ivi*, p. 70.
- [13] Si tratta di un esperimento sulla visione realizzato da Duchamp mediante un sistema di macchine rotanti, i *rotoréliefs*, costituiti da dieci dischi con spirali e nove dischi con giochi di parole. La rotazione alternata crea un effetto di movimento spiraliforme che produce una visione tridimensionale.
- [14] Paolo Bertetto, *op. cit.*, p. 72.
- [15] Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 41.
- [16] Th. W. Adorno e M. Horkheimer, *Dialettica dell'Illuminismo*, pp. 131-132.
- [17] Paolo Bertetto, *op. cit.*, p. 303.
- [18] *Ivi*, p. 307.

[19] Philippe Dubois, Marc-Emmanuel Mélon, Colette Dubois, *Cinema e Video: compenetrazioni*, in Sandra Lischi (a cura di), *Cinema video*, Pisa, ETS, 1996, p. 106.

[20] <http://www.hackerart.org/corsi/aba01/capuzzi/manifestomovspazialecentro.htm>

[21] Adorno, *Dialettica e positivismo in Sociologia*, Torino, Einaudi, 1972.

[22] L'opera è del 1947.

[23] <http://www.medienkunstnetz.de/werke/deutscher-ausblick/>

[24] Mario Perniola, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980, pp. 52-53.

[25] Vittorio Fagone, in *Le arti visuali e il ruolo della Televisione*, p. 43.

[26] Carlo L. Ragghianti, *La televisione come fatto artistico*, in Sandra Lischi, *Visioni Elettroniche, L'oltre del cinema e l'arte del video*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 6.

[27] Vittorio Fagone distingue fra rapporti forti e rapporti deboli, *In Video*, p. 35.

[28] <http://www.medienkunstnetz.de/werke/tv-bra/>

[29] <http://www.medienkunstnetz.de/werke/beton-v-paris/>

[30] <http://www.medienkunstnetz.de/werke/buddha/>

[31] László Moholy-Nagy, *Pittura, fotografia, film*, Torino, Einaudi, 1987, p. 28.

[32] *Ivi*, pp. 28-29.

2. Tecnologia e Filosofia

Uno degli argomenti basilari del discorso fin qui intrapreso è il rapporto fra tecnica e arte. Quest'ultima, fin dalle sue origini, intrattiene con la tecnica un rapporto di intensa ambiguità, espresso dall'etimologia stessa del termine tecnica: *téchne*, che indicava esattamente quelle tecniche che nella cultura latina e medievale sarebbero diventate *artes*. Molto di ciò che noi oggi chiamiamo arte, nel mondo greco, è stato chiamato tecnica. Le ragioni storico culturali e naturalmente linguistiche che portano a tale ambiguità sono ovvie, ma parte di questa confusione permane ancora oggi, soprattutto a causa della recente invasività tecnologica nel mondo delle arti. Partendo da questo residuo di ambiguità è quindi necessario formulare una teoria che tenti non di spiegare l'attuale dualità e/o l'antitesi fra arte e tecnologia ma la sua dialettica. Per comprendere il punto di partenza di questo rapporto è opportuno riferirsi al pensiero di Martin Heidegger grazie al quale la riflessione teoretica sulla tecnica raggiunge una matura consapevolezza di concetto e di visione. Egli intende la

tecnica, respingendo ogni comprensione strumentale, come un modo essenziale di orientarsi nel mondo e di incontrare le cose. *“La tecnica, dunque, non è semplicemente un mezzo. La tecnica è un modo del disvelamento. Se facciamo attenzione a questo fatto, ci si apre davanti un ambito completamente diverso per l’essenza della tecnica. È l’ambito del disvelamento, cioè della verità”*[1]

Ciò significa che la *téchne* fu originariamente compresa come un disvelamento dell’esistente, un modo di darsi alla verità, la quale richiede però una *poiesis* ovvero un coinvolgimento produttivo dell’uomo il quale disponeva di questi processi creativi per sussistere in armonia con la natura intesa come spontaneità creatrice e capacità autogenerativa, esattamente ciò che i greci chiamarono *physis*. Per questa via egli è in grado di individuare il legame costitutivo fra il concetto di natura e il concetto di tecnica e perché la *questione della tecnica* sia emersa solo nel pensiero moderno. Per Heidegger l’arte funge da termine sovraordinato rispetto alla tecnica nel senso che all’arte è riconosciuta la capacità di salvaguardare la memoria dell’essenza della tecnica stessa. L’arte ha per molti secoli assolto il compito di preservare la memoria del fondamento poietico della tecnica, ma è ancora possibile attribuirle questa definizione nel mondo totalmente tecnicizzato dalla modernità? *“Che cos’è la tecnica moderna? Anch’essa è disvelamento.[...]. Il disvelamento che governa la tecnica moderna, tuttavia, non si dispiega in un pro-durre nel senso della poiesis. Il disvelamento che vince nella tecnica moderna è una provocazione (Herausfordern) la quale pretende dalla natura che essa fornisca energia che possa come tale essere estratta (herausgefördert) e accumulata”*[2]

Heidegger pone particolare enfasi anche sulla nozione d’origine che dà il titolo al suo scritto di filosofia dell’arte più noto, *L’origine dell’opera d’arte*. Il carattere originario dell’arte non vuol dire che qualcosa dà origine all’arte, né che l’arte sorga da un nulla

assoluto. Per Heidegger l'arte non ha origine, ma è origine la sua essenza stessa. Il nuovo paradigma del rapporto fra arte e tecnica si profila proprio dall'incompletezza della tesi heideggeriana che non si cimenta con i mezzi di riproduzione tecnica. Il riferimento è ovviamente alle tesi avanzate da Walter Benjamin nel saggio sulla riproducibilità tecnica dell'arte nel 1936[3] che sarà compiutamente trattato nel prossimo capitolo. Il pensiero heideggeriano influenzerà senz'altro Benjamin e gli altri maggiori teorici della Scuola di Francoforte, Max Horkheimer, Herbert Marcuse e Theodor Wieselgrund Adorno i quali sosterranno, grazie ad una più approfondita consapevolezza sociologica, il tema della tecnica come seconda natura. In questa prospettiva Horkheimer collega heideggerianamente la tecnica al destino storico di oggettivazione della natura, mentre Marcuse, sottolineando il carattere puramente strumentale della razionalità moderna, rivela l'incapace di soddisfare le istanze libertarie del progetto illuminista, pone la tecnica come soggetto attraverso cui si realizza la subordinazione della ragione teoretica alla ragione pratica. Ma è in *Dialettica dell'Illuminismo* scritto dallo stesso Horkheimer in collaborazione con Adorno che emerge il dato interpretativo più significativo: la tecnica viene annoverata tra le forme di dominio borghese e capitalistico e quindi al modello di una società industriale di massa. È contemporaneo all'avvento della tecnica, insomma, il problema della società di massa, in cui è possibile riscontrare operante il modello di una standardizzazione sistematica. Tale uniformazione alla prassi, secondo i due autori, non va comunque imputata unicamente ad un'istanza tecnologica forgiante ma, semmai, alla funzione che questa stessa istanza assolve nell'economia attuale. Il problema verte quindi sulla tecnica come modello attraverso il quale il dominio assolve la sua funzione sulla massa e non nel capire se la tecnica sia in sé dominio. È chiaro che i processi tecnologici di standardizzazione

non rispondono tanto alle richieste della massa dei destinatari, quanto alla struttura economica. In questo caso, la tecnica, rappresenta qualcosa di più di un mero strumento atto a conseguire determinati effetti; al contrario, essa si rivela come una forma di schematismo atto a collegare l'indispensabilità di quegli effetti alle cause che li richiedono. La tecnica svolge, in definitiva, una funzione mediatrice all'interno di un sistema, quello capitalistico, in cui è l'offerta a determinare la domanda e non viceversa[4]. Anche il successivo pensiero postmoderno punta a porre in evidenza quegli aspetti della problematica tecnologica collegati alle modificazioni che l'espansione globale dei processi comunicazionali introduce nella concezione del sapere. Per questo fenomeno sembra valere, insomma, il destino già indicato da Benjamin per l'opera d'arte, ovvero la transizione verso l'anauratico.

* * *

Il saggio di Walter Benjamin su *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* è, degli scritti del filosofo tedesco, senza dubbio il più citato ed essendo punto di partenza di molte considerazioni svolte durante questa trattazione si approfondirà qui la riflessione estetica in esso contenuta. Grande è la predisposizione di Benjamin al nuovo, precoce l'attenzione per l'avvento delle nuove tecniche considerate in relazione alla società di massa. Benjamin ritiene che la riproducibilità abbia introdotto profonde modifiche nella natura dell'esperienza estetica non solo nel senso che è diventata un'esperienza di massa, ma anche nel senso che i valori di culto tradizionalmente connessi all'arte sono decaduti lasciando il posto a nuovi valori che il filosofo definisce espositivi: la fruizione distratta, l'esteticità diffusa, il carattere effimero e sempre disponibile dell'evento estetico. Il saggio è il

punto di partenza problematico dell'arte contemporanea in quanto il rapporto fra originalità e copia diventa ora un elemento ineludibile.

Benjamin parte da dove Heidegger lascia l'opera d'arte. Il tema è per entrambi il paradigma filosofico che definisce l'opera d'arte nell'età della tecnica. Entrambi distanti dal risolverla meramente nello spazio interiore dell'esperienza e in un'ingenua produttività creatività soggettiva, trovano il loro punto di partenza nella hegeliana morte dell'arte: l'arte non è più "il modo più alto in cui la verità si procura esistenza". Per Heidegger l'arte è la "messa in opera della verità", nell'opera la verità appare fissandosi come *Gestalt*, ma la *Forma* ha bisogno di una sua struttura, di un'intelaiatura che dà il caposaldo ad ogni arte: quello di essere costruzione. L'*Intelaiatura* heideggeriana atta a reggere la forma diventa in Benjamin *Apparecchiatura* che, nell'epoca della riproducibilità tecnica, getta una nuova luce sull'opera d'arte, sulla sua originalità e sulla sua messa in opera della verità. Il saggio benjaminiano va oltre l'eterna diatriba fra filotecnica e misotecnica in quanto percepisce la tecnica non come un feticcio del tramonto, ma bensì come una chiave per la felicità, tuttavia la sua non è di certo un'enfaticizzazione utopica dello sviluppo tecnologico. Come il *pharmakon* greco che è veleno e rimedio nello stesso tempo, la tecnica, può significare distruzione o potenziamento[5].

Benjamin insiste su due temi destinati ad assumere sempre, maggiore rilievo: la tecnica e la fruizione che considera elemento costitutivo dell'esistenza stessa dell'opera d'arte. L'elemento tecnico riguarda il principio della costruzione dell'opera ma anche la natura stessa del proprio generarsi, il suo essere essenzialmente riproducibile, riproducibile dall'origine. Ma cosa s'intende per autenticità dell'opera d'arte? Il suo carattere d'originalità, opera unica e irripetibile, è dato dal suo *hic et nunc*, il *qui e ora* costitutivo dell'opera autentica, che consiste nel carattere di testimonianza

storica dell'opera d'arte. Il valore rituale e quello espositivo sono serrati in un unico simbolo[6]. L'aura diventa sotto la penna di Benjamin un concetto estetico. L'aura di un'opera è quell'elemento che le appartiene propriamente ed esclusivamente, in quanto traccia irripetibile di una storia sedimentatasi con il tempo nel fondo della sua struttura e materialità. L'aura, apparizione unica di una lontananza, rappresenta una lacuna irrimediabile per le riproduzioni. Inoltre, l'opera d'arte riprodotta, diviene in sempre maggiore misura la riproduzione di un'opera disposta alla riproducibilità. Questo radicale cambiamento priva l'opera d'arte del suo valore culturale/rituale mentre si dilata fortemente il suo valore di esponibilità. Il senso dell'esporre è quello di rendere accessibile, pubblico e ciò deprime l'aspetto rituale e culturale dell'opera d'arte. Il carattere di originalità dell'opera è sradicato dalla stesa idea di tradizione e questo fa vacillare la sua stessa qualità di testimonianza storica. Le opere d'arte, osserva Benjamin, sono state sempre riproducibili, basta pensare ai copisti, ma l'opera autentica rimane salvaguardata nella sua unicità. Quello che muta con l'invenzione della fotografia e quella del cinema è proprio l'idea di autenticità e di originalità, ma ciò che interessa a questa trattazione sono soprattutto le modificazioni nell'ambito produttivo e ricettivo. La riproducibilità tecnica bandisce *“l'hic et nunc dell'opera d'arte, la sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova”*[7]. Questo processo riguarda lo stesso momento produttivo che si emancipa dall'orizzonte autoriale. Opporsi a questi sconvolgimenti introdotti dall'opera d'arte *“riproducibile nella sua stessa origine”*, mettendo ad argine categorie tradizionali quali la creatività e il genio, è inutile, in quanto queste giungono ormai al loro compimento. Per esempio categorie solidificate da secoli quali autore e pubblico si avviano a perdere il loro carattere sostanziale in quanto il lettore, oggi più che mai, *“è sempre pronto a diventare autore”*[8]. Le riflessioni benjaminiane in merito all'atto

creativo, mettono in luce i cambiamenti avvenuti rispetto alle arti tradizionali. Si può partire dalle differenze individuate da Benjamin fra pittura e cinema: *“L’atteggiamento del mago, che guarisce un ammalato mediante imposizione delle mani, è diverso da quello del chirurgo, il quale intraprende invece un intervento sull’ammalato. Il mago conserva la distanza tra sé e il paziente; [...] il chirurgo rinuncia a porsi di fronte all’ammalato da uomo a uomo; piuttosto, penetra nel suo interno operativamente. Il mago e il chirurgo si comportano rispettivamente come il pittore e l’operatore. Nel suo lavoro, il pittore osserva una distanza naturale da ciò che gli è dato, l’operatore invece penetra profondamente nel tessuto dei dati”*[9]. Il pittore osserva una distanza naturale dal dato su cui lavora nella sua interezza, l’operatore invece penetra profondamente nel tessuto immaginale, la stessa pellicola cinematografica è una vivisezione della realtà, il dato è scomposto. Le immagini che entrambi ottengono sono enormemente diverse. Quella del pittore è totale, quella dell’operatore è frammentata, e le sue parti si compongono secondo una legge nuova. Frammentazione, ma anche dilatazione del tessuto spazio temporale: concetto che ritroveremo affrontando l’opera di Bill Viola. L’operatore agisce e procede come un *“chirurgo”* che seziona il dato, penetra negli anfratti della materia, gioca con la lentezza e la velocità: *“Col primo piano si dilata lo spazio, con la ripresa al rallentatore si dilata il movimento*, scrive ancora Benjamin, *E come l’ingrandimento non costituisce semplicemente chiarificazione di ciò che si vede comunque, benchè indistintamente, poiché esso porta in luce formazioni strutturali della materia completamente nuove, così il rallentatore non fa apparire soltanto motivi del movimento già noti: in questi motivi noti ne scopre di completamente ignoti, che non fanno affatto l’effetto di un rallentamento di movimenti più rapidi, bensì quello di movimenti propriamente scivolanti, plananti, sovranaturali. Si capisce così come la natura che parla alla*

cinepresa sia diversa da quella che parla all'occhio. Diversa specialmente per il fatto che al posto di uno spazio elaborato dalla coscienza dell'uomo interviene uno spazio elaborato inconsciamente"[10].

In quanto al momento fruitivo/percettivo Walter Benjamin aveva contrapposto il modo di ricezione proprio della pittura a quello prodotto dal flusso delle immagini cinematografiche: [il dipinto] *"invita l'osservatore alla contemplazione; di fronte ad esso lo spettatore può abbandonarsi al flusso delle sue associazioni. Di fronte all'immagine filmica non può farlo. Non appena la coglie visivamente, essa si è modificata. Non può venir fissata"*[11]. L'analisi di Benjamin sottolinea la differenza tra l'immagine pittorica e quella cinematografica. Il filosofo ha come modello, per quanto riguarda la pittura, l'opera d'arte dadaista che *"diventò un proiettile. Venne proiettata contro l'osservatore. Assunse una qualità tattile. In questo modo ha favorito l'esigenza di cinema, il cui elemento diversivo è appunto in primo luogo di ordine tattile, si fonda cioè sul mutamento dei luoghi dell'azione e delle inquadrature, che investono lo spettatore a scatti"* [12]. Il dipinto dada, quindi, rinnega lo spettacolo gradevole alla vista e rinnega ogni contemplazione, shocka l'opinione pubblica: ha un potere traumatizzante e, proprio come il cinema quindi, ricorre ad un'estetica fondata sullo shock fisico. Un elemento ancora presente in molta dell'attuale ricerca video. Le opere d'arte antecedenti alla loro riproducibilità tecnica, sono state sempre disposte con estrema cura in quanto la coscienza estetica tradizionale fa sì che l'opera debba imporsi allo sguardo che la contempla. *"Il dipinto ha sempre affacciato la pretesa peculiare di venir osservato da uno o da pochi. L'osservazione simultanea da parte di un vasto pubblico, quale si delinea nel secolo XIX, è un primo sintomo della crisi della pittura, crisi che non è stata affatto suscitata dalla fotografia soltanto, bensì, in modo relativamente autonomo, attraverso la pretesa dell'opera d'arte di*

trovare un accesso alle masse. Il fatto è appunto questo, che la pittura non è in grado di proporre l'oggetto alla ricezione collettiva simultanea"[13]. Benjamin individua, riferendosi alla cinematografia, una nuova "appercezione del mondo" propria dell'età delle masse. La nozione di *Ricezione distratta* preme proprio in questa direzione: ogni spettatore, anche distaccato da ogni assorbimento, può esercitare la funzione di critico. Il risveglio percettivo è annunciato dal riso che si libera nella percezione filmica come un riso arcaico. Questa fruibilità dell'arte da parte del grande pubblico rivela quindi potenzialità liberatorie che possono stimolare la critica dell'esistente. L'immagine filmica provoca un'essenziale appiattirsi, un distendersi della stessa idea di verità che induce a considerare la sua immagine come una mera astrazione. Nel film l'immagine isolata è solo un fotogramma estraibile da un'apparenza di continuità, da un flusso temporale di immagini. La contemplazione del quadro, attraverso la riorganizzazione percettiva indotta dal *medium* tecnico, diviene contemplazione distratta, il quadro stesso viene contemplato come un ritaglio di tempo, un astratto della temporalità. La *technische Apparatur* sradica l'idea di origine dell'opera d'arte e con questa l'idea stessa di verità, ma libera l'immagine estetica alla pura percezione. Nel saggio Benjamin insiste molto sulla natura di secondo grado che produce il film come risultato del montaggio. In esso scompare il luogo da cui si può percepire la natura illusoria di quanto viene rappresentato. L'apparato tecnico, nella cinematografia, è penetrato così profondamente nella realtà che quest'ultima è divenuta nient'altro che il risultato di una particolare procedura. La realtà viene così prodotta come seconda natura che nel film è una natura riflessa.

Nell'era elettronica assistiamo ad un'ulteriore rottura in quanto l'immagine elettronica è una produzione di immagini senza copia, senza copia perché manca l'originale. L'immagine

elettronica è, infatti, conversione di informazione in forma visiva e la digitalizzazione, nello scavalcare l'ordine analogico, tratta, come afferma Virilio “*la visione come materia prima*”, come qualcosa di plasmabile. E pare profetico Benjamin quando scrive: “*Così come nelle età primitive, attraverso il peso assoluto del suo valore culturale, l'opera d'arte era diventata uno strumento della magia, che in certo modo soltanto più tardi venne riconosciuto quale opera d'arte, oggi, attraverso il peso assoluto assunto dal suo valore di esponibilità, l'opera d'arte diventa una formazione con funzioni completamente nuove, delle quali quella di cui siamo consapevoli, cioè quella artistica, si profila come quella che in futuro potrà venir riconosciuta marginale*”[14].

* * *

La fotografia nasce come tecnica e strumento per una riproduzione oggettiva della realtà, come mezzo per registrarla e produrre una prova documentale di tutto ciò che è visibile, dimostrazione concreta della vera esistenza di ciò che è riprodotto, dell'indubbio e reale accadimento di un evento, della genuina credibilità di una testimonianza. Il contributo più significativo sulla via di una definizione teorica della fotografia viene proprio da Benjamin nel 1931, non lontano dalle sperimentazioni di Moholy-Nagy sui media ottici. Nella sua *Breve storia della fotografia*, evitando ogni concetto preconstituito d'arte, osserva come il vero problema sollevato dall'avvento del nuovo *medium* non sia quello di porre in discussione la propria artisticità ma, piuttosto, se attraverso la scoperta della fotografia non si sia modificato il carattere complessivo dell'arte. Questa impostazione del problema è estremamente innovativa: in quanto antiaccademica non mira a privilegiare alcuna tradizione artistica preesistente ricercando la soluzione del problema non a partire da principi assunti a priori.

Benjamin, infatti, parte da una data situazione storica e culturale dove la diffusione della fotografia è strettamente connessa all'ascesa della borghesia: *“Quelle immagini sono nate in ambienti in cui, per il cliente, la persona del fotografo incarnava un tecnico di recentissima scuola, e per il fotografo, d'altra parte, il cliente era un appartenente a una classe in ascesa”*[15]. Benjamin era del resto ben consapevole della dimensione sociale entro cui i fenomeni dell'arte vanno ad articolarsi e riteneva quindi che il fattore essenziale della svolta artistica determinata dalla fotografia risiedesse nel *medium* e nella sua caratteristica principale: essere collegamento fra il momento produttivo e quello fruitivo, individuando nella fotografia la capacità di porsi come *“inconscio ottico”*, ovvero quella capacità di registrare fenomeni inaccessibili all'occhio umano. Nella riproducibilità tecnica si identifica l'essenza stessa del *medium* fotografico, la cui capacità riproduttiva conduce ad un fondamentale cambiamento di funzione dell'opera d'arte: *“Nella fotografia il valore di esponibilità comincia a sostituire su tutta la linea il valore culturale. Ma quest'ultimo non si ritira senza opporre resistenza. Occupa un'ultima trincea, che è costituita dal volto dell'uomo”*[16]. Il valore *“culturale”*, legato all'unicità dell'opera, scema mentre quello *“espositivo”*, direttamente legato al grado di diffusione dell'immagine, aumenta. Solo il volto dell'uomo, protagonista delle prime lastre d'argento, mantiene una parvenza d'aura. L'aspetto più significativo resta comunque la possibilità del *medium* fotografico di riprodurre e diffondere le opere d'arte che la loro immobilità culturale aveva finora reso accessibili a pochi. Questa sua peculiarità colloca integralmente l'azione più importante della fotografia nel momento fruitivo del processo comunicazionale: *“Nonostante l'abilità del fotografo, nonostante il calcolo nell'atteggiamento del suo modello, l'osservatore sente il bisogno irresistibile di cercare nell'immagine quella scintilla magari*

minima di caso, di hic et nunc, con cui la realtà ha folgorato il carattere dell'immagine"[17].

Il mezzo fotografico influenzerà profondamente i modelli di crescita e di collocazione in campo sociale di ogni opera d'arte visiva. Benjamin sposta, inoltre, il concetto dalla *fotografia in quanto arte* all'*arte in quanto fotografia* poiché "l'effetto della riproduzione fotografica delle opere d'arte riveste per la funzione dell'arte un'importanza molto maggiore dell'elaborazione più o meno artistica di una fotografia, per la quale l'esperienza vissuta diventa una sorta di bottino dell'apparecchio"[18]. Ciò precisa il carattere essenzialmente strumentale che il pensatore tedesco attribuisce alla fotografia e ne sottolinea il carattere essenzialmente comunicazionale.

È significativo notare come gli sviluppi della fotografia successivi al saggio benjaminiano si siano indirizzati verso una direzione documentaria: fotografia scientifica, fotografia sociale, ritrattistica, come a realizzarne l'essenza fondamentalmente comunicazionale teorizzata da Benjamin.

* * *

La riproduzione delle opere d'arte non è un fatto recente: è dal Rinascimento, infatti, che gli artisti raccolgono, in una sorta di album, gli elementi visivi della cultura artistica in cui erano immersi. Paradigmatico è quell'atteggiamento settecentesco che vedeva l'artista al seguito di nobili viaggiatori per i quali riproduceva, o meglio dipingeva o disegnava, le bellezze paesaggistiche e le grandi architetture di quel determinato luogo. Basta pensare a Jean-Honoré Fragonard che accompagna in Italia un intellettuale francese, l'abbé Saint-Non, intento a compiere, com'era uso, il suo *tour*. Un intellettuale scettico, infatti, affianca al suo pittore Robert e fa rappresentare ad entrambi la villa d'Este

a Tivoli: uno stesso soggetto per due atteggiamenti. Queste rappresentazioni possono offrire un quadro di cosa in quell'epoca era considerato degno di attenzione e costituivano una sorta di museo portatile. L'invenzione della fotografia sconvolse tutto. Oltre ad essere un elemento di democratizzazione in quanto permette di accedere con facilità alle bellezze del patrimonio artistico, la fotografia, è in grado di riprodurre il reale con una fedeltà mai raggiunta fino ad allora.

Questa fusione fra *Ars* e nuova *Téchné* ha elevato la simulazione oltre i problemi tecnologici fino al campo della filosofia. Già nel 1931 Paul Valéry osserva come in tutte le arti si dà una parte fisica che non può più venir considerata e trattata come un tempo a causa dello stupefacente aumento dei mezzi tecnici che introducono cambiamenti molto profondi nell'antica industria del bello. Successivamente lo stesso Benjamin osserva come né i teorici della fotografia, né quelli della cinematografia, si posero la domanda preliminare e fondamentale: “*se attraverso queste scoperte non si fosse modificato il carattere complessivo dell'arte*”[19].

È nel corso degli anni Cinquanta e nella prima metà degli anni Sessanta che risultano evidenti le premesse per un profondo rivolgimento dei rapporti tra reale e immaginario. Tale rivolgimento, che è strettamente connesso alle conseguenze sociali e psicologiche dei mass media, dell'industria culturale, della nuova pubblicità, si manifesta in primo luogo con la *derealizzazione* della società, per cui in tutti gli aspetti dell'attività sociale l'immagine sembra avere la meglio sulla realtà al punto da dissolverla, in secondo luogo con la sua *culturalizzazione*, mediante la quale ovunque i significanti prevalgono sui significati, i referenti sui referenti, le mediazioni sull'immediato[20].

Si può parlare di una crisi della rappresentazione *ante litteram*, la troviamo in alcuni semiotici francesi: negli anni Sessanta Jacques Derrida, partendo dal lavoro pionieristico di

Ferdinand de Saussure, aveva sostenuto che ogni testo dato può riferirsi solo ad altri testi, così che rimane solo il significante poiché il significato, il mondo afferente, si è perso nell'universale rumore di fondo del già scritto, del già detto. Il merito di aver applicato questi pensieri agli audiovisivi è di Jean Baudrillard che affronta la questione soffermandosi sulla perdita dell'autenticità. Platonicamente realtà e verità si smarriscono in quanto si smarrisce l'originale, ciò che ci rimane è il simulacro e, probabilmente, ciò a cui anela Baudrillard è proprio il recupero dell'aura decantata da Benjamin. Quest'ultimo sostiene, infatti, che gli artefatti storici di preziosa singolarità e i fenomeni naturali possiedono per l'osservatore un'aura di autenticità che non può essere riprodotta; una qualità trascendentale che viene irrimediabilmente perduta nell'atto della riproduzione.

Il simulacro non è un'immagine pittorica che riproduce un prototipo esterno ma un'immagine effettiva che dissolve l'originale[21]. In questo processo di dissoluzione ha giocato un ruolo fondamentale l'*industria culturale* che riducendo la cultura a merce e la socialità a consumo ha corroso le basi di ogni acculturazione sociale[22]. La funzione socializzante non è più svolta oggi dal pensiero, ma dall'immaginario. “*Se l'Illuminismo è stato la socializzazione del pensiero, la direzione verso cui è orientato il movimento contemporaneo è la socializzazione dell'immaginario*”[23]. Qui Perniola non si riferisce alla socializzazione intesa come mera diffusione dell'arte mediante gli strumenti di comunicazione, ma al fenomeno rilevato da Benjamin dell'ineffabile perdita dell'aura nella riproduzione tecnica delle immagini. Che senso ha andare in cerca di una stampa fotografica autentica? Benjamin definisce l'aura *qualità della distanza* che rimane tale per quanto da vicino si possa osservare l'oggetto che la possiede. Per Baudrillard l'aura d'autenticità è perduta per sempre in un mondo, quello dei media, simulato, che si definisce come il

prodotto di un iperreale autoreferenziale che non ha né origine né realtà. Feuerbach scriveva che la nostra epoca preferisce l'immagine alla cosa, la copia all'originale, la rappresentazione alla realtà, l'apparenza all'essenza. L'apparenza come piaga sociale, come disturbo narcisistico, ricorda il borghese che si specchia nei benjaminiani *Passages* parigini: “*città degli specchi dove l'uomo più velocemente che altrove conquista la sua immagine*”[24] e dove l'esposizione della merce si presenta nell'apparenza feticistica della moda e della pubblicità.

Tutto ciò implica la fine dell'opera d'arte conforme alla tradizione e l'avvento di un nuovo statuto sociale dell'immaginario che ha in sé la dissoluzione del soggetto, sia di quello individuale che di quello collettivo. La socializzazione dell'immaginario non è quindi un processo di identificazione, ma al contrario, racchiude una spersonalizzazione. Nella cultura dei media la verità ha lasciato spazio ad un universo autoreferenziale fatto di simulacri, di simulazioni che si contrappongono agli apparati concettuali estetici che si fondano sulla presenza. Questa secessione richiede una nuova epistemologia e quindi, ciò di cui abbiamo bisogno oggi, è di una filosofia dei fantasmi[25].

“Non sono più i principi, le idee, le rappresentazioni a garantire l'integrazione tra società e cultura, ma i simulacri, le immagini, le copie prive di originale: mentre i primi presupponevano ancora l'esistenza dei soggetti (se non di persone), i secondi si muovono in uno spazio che annulla per definizione ogni originarietà, autenticità, soggettività”[26].

Tocca a Deleuze redimere il simulacro: l'effigie ha il merito di eludere ogni autorità in quanto include lo spettatore e il suo angolo visuale, l'illusione è prodotta nel punto in cui è collocato l'osservatore. Secondo Deleuze il simulacro rifiuta i punti di vista privilegiati e l'idea di presentarsi come platoniano inganno. Questi simulacri, oggi prevalentemente digitali, possiedono un'aura?

Sono la vivida chimera di un nuovo tipo di visione eidetica. Sicuramente possiedono quella *qualità della distanza* che vanifica ogni nostro tentativo di manipolazione semplicemente perché esistono solo nell'immateriale virtualità. Per altro verso, il potente processo di riduzione concettualistica dell'arte innescato da Duchamp ci ha condotti, come Baudrillard rilevava nel 1988 con ironico distacco, ad un agnosticismo estetico che ci permette di parlare di arte senza peraltro interrogarci sulla sua autenticità di prodotto intellettuale, sulla possibilità insomma che essa esista davvero, a prescindere dal convenzionalismo che anima tutto il suo sistema. A questo stato agnostico si contrappone peraltro solo la stentorea, spesso ottusa, desuetudine di una "normalità" artistica che proprio per le temperie immateriali di oggi crede di poter accedere ad ulteriori rivitalizzazioni e questo rende la situazione ancora più difficile da districare.

* * *

È necessario ora, per arrivare a comprendere i termini in cui l'opera d'arte elettronica muta rispetto alla grande arte del passato, anche in virtù del virtuale confronto che verrà presentato nell'ultimo capitolo, indugiare brevemente sul rapporto che alcuni grandi maestri dell'Umanesimo intrattenevano con la tecnica. Nella cultura rinascimentale si possono distinguere due indirizzi predominanti: da un lato l'orientamento dei filosofi e degli artisti che rivolgono la loro attenzione a Platone, contrastando l'egemonia culturale aristotelica; dall'altro l'indirizzo di quei pensatori che riscoprono il "genuino" Aristotele, andando oltre l'interpretazione che del suo pensiero era stata data dalla filosofia scolastica medievale.

Nel pensiero greco arcaico la *téchne* era relegata all'ambito della materia priva di funzione conoscitiva. Platone, fra il V ed il

IV secolo a.C. riscatta la *téchne* dall'ambito puramente materiale e servile. Egli svolge la sua riflessione nello *Ione*, opera in cui argomenta la sua dottrina sull'ispirazione poetica: puntualizzando comunque la superiorità del *poietés*, dell'artista inteso qui come poeta, sul *technités*; rivaluta quest'ultimo e la funzione tecnica la cui azione si ordina a “*principi e regole razionalmente posseduti, dimostrabili e discutibili*”[27]. La *téchne* entra qui in relazione con l'episteme, ovvero con la conoscenza di quei principi e di quelle regole tecnicamente applicabili. Suddetta relazione rimane molto forte anche nel pensiero aristotelico, nel cui ambito essa si sviluppa ulteriormente come legame fra conoscenza e metodo, fra speculazione e prassi. Aristotele definisce arte non solo la produzione artistica, ma anche l'abilità, fondata sulle conoscenze, nel produrre. Aristotele precisa che: “*ogni arte (téchne) riguarda la produzione e il cercare con l'abilità e la teoria come possa prodursi qualcosa [...] il cui principio è in chi produce e non in ciò che è prodotto*”[28]. Quest'ultima puntualizzazione individua nella *téchne* un principio di causa efficiente che rimarrà pressoché inalterato nelle successive accezioni del termine tecnica[29]. Il suo concetto dell'arte come abilità e conoscenza rese labili i confini tra arte e scienza[30]. L'essenza metodica e pratica della *téchne* e la sua applicabilità a diverse sfere disciplinari, sarà sostanzialmente ereditata dal mondo latino comunque più propenso ad accogliere le teorie aristoteliche piuttosto che quelle dell'estetica speculativa platonica. L'ambiguità del termine greco *téchne* fu ereditata dal latino *ars*. Per Aristotele però il significato principale di *téchne* era quello di “abilità del produttore”, ma nel medioevo l'*ars* diventò il bagaglio di conoscenze proprie dell'artista[31]. È con l'Umanesimo che la relazione fra artisti e tecnica si accosta alle nostre attuali concezioni in quanto il concetto di arte e la figura dell'artista vengono ricollocati nella società. È grazie a questo vasto processo di ricollocazione che nasce l'immagine moderna dell'artista e

sempre grazie a questo processo che matura quella consapevolezza tecnica delle arti figurative, che proprio per la loro riconosciuta peculiarità, cominciano ad essere considerate come un insieme unitario di discipline, separate dalle tecniche e dai mestieri. La figura dell'artista acquisisce un ruolo proprio nel contesto sociale e culturale e tende ora a distinguersi da quella del tecnico e dell'artigiano. Fondamentale per l'artista rinascimentale platonico sono due testi il *Fedro* e il *Simposio*, in quest'ultimo prende la parola Socrate distinguendo tra amore generativo e amore contemplativo, due modi diversi per arrivare alla bellezza. Nel *Fedro* la bellezza è descritta come valore che in terra porta al cielo, l'amore per le cose terrene rimanda l'uomo verso la bellezza ideale. Platone riteneva che i pensieri e le azioni fossero superiori alla bellezza del corpo. La bellezza spirituale è una bellezza più alta. Un ruolo importante nella formazione di una teoria filosofica della bellezza spetta al filosofo neoplatonico del III secolo Plotino, per il quale la contemplazione del bello sensibile è un primo gradino della scala che l'anima deve percorrere per ricongiungersi all'Uno, cioè al principio assolutamente trascendente di tutte le cose. Il genio di Michelangelo, che partecipa pienamente a questi concetti platonici, così scrive nelle sue Rime:

*“Mentre ch'alla beltà ch'i vidi in prima
appresso l'alma che per gli occhi vede,
l'imagin dentro cresce, e quella cede
quasi vilmente e senza alcuna stima”*[32]

Alla bellezza sensibile succede una crescita interiore, la beltà visiva cede: ciò significa una scala di valori e come nel *Simposio* vi è una risalita verso la bellezza. Anche Ficino commentando le *Enneadi* di Plotino, secondo cui l'irrazionale è il senso superiore e il razionale quello inferiore, si accostò a questo tema. Quindi l'immaginazione sensibile deve essere sopravanzata da una bellezza superiore. La tecnica dell'artista umanista è totalmente

assoggettata ad una bellezza superiore, irrazionale e inafferrabile. Anche il Tribolo, ammirato dallo stesso Michelangelo, è scultore unitario, proporzionale, assorbito nella contemplazione. In lui troviamo quel concetto cristiano di grazia che andrà crescendo nel XVI secolo, concetto soprattutto platonico: “quel certo non so che”, qualcosa di inesprimibile quindi, una bellezza impalpabile ed ulteriore. Idee pienamente platoniche anche in pieno Seicento con il Volterrano che nel 1644, nella chiesa di Santissima Annunziata dipinge la Cappella Grazzi con concerti angelici[33] che rappresentano il potere elevativo della musica, concetto questo pienamente platonico. Egli rappresenta la pura grazia che è il mistero dell’angelica bellezza: qui gli angeli che si protendono verso il basso, verso la terra, sopra quei marmi della cappella splendono di una bellezza che non ha bisogno di commenti[34]. Il cuore innamorato dell’artista dipinge questi angeli e la loro musica con suprema libertà espressiva. Di tali idee neoplatoniche partecipano gli artisti? Nel caso del Buonarroti ovviamente sì, le opere dei grandi artisti dell’umanesimo sono ben diverse, ma la folta varietà percepibile è sovrastata da un ordine intellettuale misterioso e puro.

È evidente che nel pensiero postmoderno, intrinsecamente, si agita una sostanziale svalutazione di quei valori umanistici verso cui molti pensatori fanno peraltro forte riferimento in vista di una possibile “umanizzazione” della tecnica. La causa di tale svalutazione è il ruolo che proprio questi valori hanno svolto nello sviluppo del pensiero razionalistico moderno partendo dalla teoria della Pura visibilità, e dalla sua impresa di rappresentazione od oggettivazione della realtà culminata nella civiltà tecnologica. La demitizzazione postmoderna tocca pienamente l’arte, e ciò non solo perché le condizioni stabilite dalla riproducibilità e dalla producibilità tecnologica ne minacciano l’esistenza, ma soprattutto perché l’arte non può più fare appello a quei valori umanistici

che tradizionalmente hanno fondato l'essenza dell'opera e la sua autenticità. Tale demitizzazione investe in pieno l'arte attuale nella sua transizione verso lo stato di simulacro transitorio dove il contenuto lascia spesso spazio all'apparenza. Questo concetto ha le sue radici nella sofistica, l'arte del dire, scuola rivale a quella di Platone dove si ignora il contenuto, e l'effetto retorico è sottolineato dal fare artistico. Questa transizione si compie concettualmente lungo quella linea autoanalitica dell'arte postmoderna che approda alla domanda di meta-arte, in altre parole ad una forma di conoscenza autoreferenziale.

[1] Martin Heidegger, *Saggi e discorsi*, Milano, Mursia, 1976-1980, p. 9.

[2] *Ivi*, pp. 9-17.

[3] Coevo quindi al saggio heideggeriano sull'opera d'arte.

[4] Th. W. Adorno e M. Horkheimer, *Dialettica dell'Illuminismo*, Torino, Einaudi, 1980.

[5] Fabrizio Desideri, *Il fantasma dell'opera*, Genova, Il Nuovo Melangolo, 2002, pp. 134-135.

[6] Cfr. Ontologia del simulacro.

[7] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000, p. 22.

[8] Walter Benjamin, *L'autore come produttore*, Torino, Einaudi, 1973.

- [9] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000, 37-38.
- [10] *Ivi*, p. 41.
- [11] *Ivi*, p. 43.
- [12] *Ibidem*.
- [13] *Ivi*, p. 39.
- [14] *Ivi*, p. 28.
- [15] *Breve storia della fotografia*, Walter Benjamin, in *op. cit.*, p. 68.
- [16] Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 28.
- [17] *Breve storia della fotografia*, Walter Benjamin, in *op. cit.* p. 62.
- [18] *Ivi*, p. 73.
- [19] Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 28.
- [20] Mario Perniola, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980, p. 8.
- [21] *Ivi*, p. 20.
- [22] *Ivi*, p. 47.
- [23] *Ivi*, p. 51.
- [24] Walter Benjamin, *Parigi, capitale del XIX secolo*, Torino, Einaudi, 1986, p. 139.

[25] M. Foucault, *Theatrum philosophicum*, in D. F. Bouchard (ed.), *Language, Counter-Memory, Practice*.

[26] Mario Perniola, *op cit.*, p. 52.

[27] G. Vattimo, *Estetica*, in *Dizionario di filosofia*, Milano, Garzanti, 1993.

[28] Cit. in M. Modica, *Che cos'è l'estetica*, Roma, Editori riuniti, 1987.

[29] Alessandro Tempi, *Il nome e la cosa. Per una genealogia del rapporto Arte-Tecnologia*, in "XÀOS, Giornale di confine", Anno II, N. 3, Novembre-Giugno 2003/2004.

[30] Wladyslaw Tatarkiewicz, *L'estetica antica*, Torino, Einaudi, 1979, pp. 168-170.

[31] *Ibidem*.

[32] Michelangelo Buonarroti, *Rime*, Rima 44, Milano, Rizzoli, 1998.

[33] Fig. 1.

[34] Fig. 2.

3. **Virtualità e interattività**

Nell'arte multimediale possiamo distinguere due ambienti tecnologici: il primo è la *realtà virtuale* grazie alla quale è possibile interagire con un ambiente artificiale modificabile attraverso stimolazioni. L'interazione può essere non immersiva o immersiva, ovvero quando è provocata dall'uso di strumenti che il fruitore deve indossare. Il concetto di esperienza multisensoriale entra così, prepotentemente, nell'attuale ricerca artistica. L'opera viene totalmente affidata al fruitore come processo e non più come una realtà compiuta e immutabile. Tale rivoluzione è accostabile alla teoria dell'opera aperta, formulata in un saggio del 1962 da Umberto Eco[1]. Secondo Eco l'opera appare sempre diversamente in quanto non compiuta e necessita dell'apporto (emotivo, intellettuale, creativo) di colui che la osserva per essere portata a compimento. Al concetto benjaminiano che vedeva nelle nuove tecnologie un fattore di democratizzazione per l'arte, si affianca, grazie alla virtualità, quello di opera d'arte aperta.

Il secondo ambiente tecnologico è quello delle *reti telematiche* e lo spazio di comunicazione in cui i fruitori possono interagire viene definito cyberspazio. Utilizzare la rete per creare arte, elaborando percorsi ipertestuali e multimediali, in cui vari individui possano interagire tra loro in tempo reale è un aspetto del cyberspazio. Roy Ascott, pioniere della cibernetica, della telematica e dell'interattività nell'arte, è autore di alcuni dei più importanti progetti di questo tipo per la rete. Per questo artista e per altri come lui il museo e la galleria d'arte hanno ormai lasciato il posto all'universo informatico di internet. Il passaggio da un universo naturale ad un universo tecnico è evidente. Ciò che interessa non è più l'opera compiuta, ma il processo, in una concezione più antropologica e sociologica che riporta all'attualità la poetica Fluxus di creatività come fatto sociale. La rivoluzione apportata dal digitale ha ovviamente favorito tutto ciò. Fa riaffiorare anche in questo ambito il sogno dell'opera d'arte totale, ovvero un'esperienza perennemente modificabile dall'artista e dal fruitore. Il rischio di questa prospettiva è paradossalmente una contrazione esponenziale di opportunità che trasforma il cyberspazio in *“un universo chiuso e autoreferenziale che sbarra l'orizzonte del possibile restituendocelo sempre meno come una sfida della libertà, un'esposizione all'evento, e sempre più come qualcosa che coincide con l'innovazione tecnica della Tecnica”*[2]. Un ulteriore rischio di questa prospettiva è comunque quella di una ipervalutazione di questo *medium* promosso a strumento per un'immediata autolegittimazione dell'opera, un pericolo che rischia di trasformare l'esperienza artistica nel regno della mediocrità socialmente condivisa[3].

* * *

Le sperimentazioni in campo artistico adoperanti il computer hanno inizio nei tardi anni Sessanta e si sviluppano in particolar modo nella computer grafica e nell'animazione, ma è grazie agli sviluppi della tecnologia digitale nell'ultimo decennio del Novecento che il computer si attesta come insostituibile strumento creativo. Il discorso sul trattamento digitale può portare molto lontano e per affrontare questa realtà in funzione di questa trattazione è opportuno ripartire dal concetto di fotografia e sottoporlo ad una nuova riflessione critica in quanto ancora anacronisticamente accostata all'ambito della verosimiglianza. Questo approccio appare oggi estremamente limitativo. È indubbio, infatti, che anche in una fotografia tradizionale intervengono una serie di scelte che prevedono una presenza autoriale. L'intervento dell'umano intelletto è, seppure in termini diversi ed in misura certamente minore, l'attuazione di una valutazione soggettiva. Un margine di intervento entro il quale il fotografo poteva personalizzare il risultato è sempre esistito ma, oggi, i mezzi digitali rendono la possibilità di manipolazione tanto ampia da giungere ad un prodotto che può trascendere radicalmente dall'originale, irrimediabilmente diverso da esso. Inoltre il digitale permette una riproducibilità immediata ed illimitata a qualità costante.

La digitalizzazione si frappone fra i nostri occhi e il reale aspetto del mondo e la veridicità fotografica viene, a causa di tale rivoluzione, a mancare. Una fotografia ottenuta con procedimento digitale non può essere considerata come evidenza di qualcosa che le è esterno. La simulazione figurativa digitale ha privato la fotografia della sua autorevolezza raffigurativa proprio come nel secolo XIX, la fotografia aveva intaccato la pittura, ma questa volta la questione della rappresentazione è completamente trascesa.

L'opinione che lega il concetto di fotografia al concetto di realtà oggettiva è rimasto immutato per anni, ed è ancora oggi strutturato nel nostro patrimonio culturale. L'avvento delle tecnologie digitali hanno minato tale fedeltà, facendo così decadere sia la veridicità dell'immagine fotografica, in quanto risultato di una serie di operazioni artificialmente influenti sull'esito finale, sia hanno nuovamente minato la paternità autoriale dell'opera, soprattutto in quanto quest'ultima non è necessariamente attribuibile ad un'unica persona. Le nostre capacità percettive si sono, di conseguenza, rapidamente modificate per adeguarsi ad un nuovo concetto di realtà a fruizione eminentemente visiva: ma è d'obbligo dubitare di ciò che si vede ed è fondamentale essere consapevoli che la realtà può essere manipolata. Perciò è indispensabile dotarsi di un nuovo atteggiamento mentale nel rapporto con i mezzi digitali: le immagini che ci vengono quotidianamente sottoposte non sono necessariamente coerenti con la realtà, non sono scontatamente vere, al contrario sono spesso radicalmente ed intenzionalmente alterate. Le tecnologie digitali, infatti, assecondano la manipolazione delle immagini di un mondo che, per ragioni varie e complesse, tende verso una progressiva perdita dei contatti con la realtà fisica. Parlando, infatti, di rivoluzione digitale è riduttivo limitarsi a considerare unicamente il campo tecnologico: tale rivoluzione sta configurando un nuovo modello sociale in cui il virtuale si sostituisce alla realtà. Un processo già denunciato da Jean Baudrillard: *Il virtuale ha ucciso la realtà. Senza lasciare tracce.*

I nuovi formati digitali si caratterizzano per l'estrema leggerezza, col chiaro obiettivo di voler ridurre l'enorme quantità di dati relativi a questo tipo di informazioni a un valore agilmente gestibile dai mezzi informatici. In quanto alla circolazione digitale il World Wide Web si attesta come il mezzo più capillare. Lungo miliardi di fili corrono le informazioni sotto forma di parole, suoni,

immagini e ora video grazie alla banda larga, alle fibre ottiche e le nuove tecnologie di trasmissione. Mentre sul piano estetico è evidente come il Web abbia imposto il documento multimedia/interattivo come nuovo standard di comunicazione e come abbia ridimensionato le prospettive spazio-temporali evitando che l'opera d'arte venga incentrata su coordinate preferenziali. Diffusi fenomeni come le gallerie d'arte digitale, per esempio, liberano gli artisti dal condizionamento dei tradizionali canali di diffusione, un fenomeno che può essere visto idealisticamente come incompatibile con l'odierna mercificazione dell'arte e, a dirla con Benjamin definito anche per questo il padre di internet, anche il web ha agevolato, democraticamente, il rapporto delle masse con l'opera d'arte. Altre esperienze, comunque alquanto autoreferenziali, come i *telematic networkings* (operazioni in rete computerizzata), eliminando la tradizionale dicotomia fra artista e spettatore, offrono mezzi ed opportunità per partecipare ad un evento creativo che implica per sua natura non solo uno scambio di comunicazioni e idee, ma il diretto coinvolgimento di più persone, da luoghi e ruoli diversi, i quali concorrono alla creazione del significato, che conseguentemente diventa un evento che accade, dissolvendo in questa empirica circostanzialità ogni residua pretesa autoriale. La dissoluzione di ogni oggettività del significato diventa, nella teoria delle "arti tecnologiche", anche un'istanza di carattere estetico. Essa conduce, come visto, in primo luogo alla dispersione della paternità autoriale, in quanto l'autore del flusso informativo-immaginale è frantumato e disperso su tutta la rete, ma ciò non implica necessariamente che esso debba trasformarsi in un'entità collettiva anonimizzante. Per i suoi sostenitori il telematic networking mira ad amplificare le istanze individuali del pensiero e dell'immaginazione, esaltando quella soggettività della percezione dal cui grado di interazione nel sistema comunicativo dipende in larga parte il processo di

formazione del significato. In secondo luogo, quella stessa dissoluzione converte l'opera in un mutevole ed immateriale "scambio creativo", ribadendo così un principio chiave di tutta la contemporaneità: l'opera è incompiuta senza l'apporto del fruitore. Esperienze di questo genere si pongono come espressioni di una certa cultura postmoderna che fa della mutevolezza e dell'immaterialità dei significati, come pure dell'inesauribile possibilità di mediare fra dati diversi, il paradigma del mutamento culturale presente, in specie della transizione verso uno stadio di ubiquità transdisciplinare che porterebbe a ridimensionare le pretese assolutistiche delle singole discipline conoscitive.

* * *

Le opere virtuali esistono in potenza ed hanno la teorica possibilità di concretizzarsi in una rappresentazione per immagini basata sulla simulazione del reale mediato da mezzi elettronici. Prodotto di una sofisticata tecnologia che sta gradatamente infiltrandosi non solo nella vita pratica ma anche nelle modalità percettive, la creazione artistica digitale, frutto dell'ibridazione uomo-macchina, deve essere fruita mettendo in atto percorsi cognitivi che, seppur nuovi nell'analisi estetica, sono tuttavia quelli che governano il nuovo sistema derealizzato di pensiero che l'uomo utilizza. I nuovi percorsi cognitivi, infatti, mettono in grado il fruitore di recepire correttamente la progressiva integrazione della tecnologia nell'opera d'arte: mezzo per favorire l'instaurarsi di nuovi processi comunicativi e culturali.

La storia dell'arte del secolo passato è, come visto, notevolmente influenzata dall'avvento delle tecnologie. La premessa di quanto oggi sta accadendo ha le sue radici concettuali in un'idea di arte che sfugge da ogni oggettualità, che richiede una partecipazione dell'osservatore per essere compresa, che identifica

il processo artistico nella decontestualizzazione dell'oggetto convertito in opera d'arte. Concetti presenti proprio a partire dalle avanguardie storiche del primo Novecento. Paradigmatica è la poetica dadaista della casualità che vincola l'osservatore ad una rilettura dell'oggetto sacralizzato dall'intervento dell'artista. Quest'ultimo sottrae l'oggetto alla banalità del quotidiano trasformandolo in opera d'arte. Il concetto si può accostare anche alla *Pop Art*, agli *Happening*, alla *Body Art* che finiscono per assottigliare il contenuto dell'opera d'arte fino ad eliminarlo del tutto. È palese come nell'arte concettuale ci fossero già indicative anticipazioni del digitale inteso come flusso comunicativo e linguaggio non oggettuale che ha bisogno di essere fruito per esistere.

Il rapporto fra realtà e apparenza non riguarda soltanto la cosiddetta realtà virtuale e gli aspetti tecnici della digitalizzazione in quanto ci si trova ad affrontare aspetti innanzitutto sociologici. L'informatizzazione di massa dei processi relazionali e le applicazioni telematiche, onnipresenti in ogni settore, portano a considerare le dimensioni di questo fenomeno e l'inarrestabile sovrapposizione di un sistema virtuale ad un sistema reale. Il concetto di simulacro, oggi strettamente connesso alle tecnologie di produzione e simulazione d'immagine, implica il rifiuto di un prototipo esterno e la tentazione di considerare l'immagine come un prototipo, e trova la sua massima realizzazione nell'esperienza virtuale. La realtà virtuale non ha bisogno di simboli per evocare significati o richiamare memorie storiche, ma di simulacri. Chiarisce bene l'antitesi Perniola spiegando come il termine tedesco *Sinnbild*, che vuol dire appunto simbolo, rimandi ad una ricchezza, ad una inesauribilità del significato (*Sinn*) a cui l'immagine (*Bild*) rinvia. Tutta l'immagine contemporanea non è più un *Sinnbild*, ma un *Trugbild*, l'immagine che rinvia ad una

simulazione, ad una mancanza di realtà, di senso, di fede, in una parola un *simulacro*[4].

Il percorso che porta alla dematerializzazione e alla virtualità è relazionabile all'evoluzione stessa del pensiero filosofico in quanto, la virtualità, si può intendere in continuità con tutti quei processi di astrazione che caratterizzano molto del pensiero teoretico. Il tentativo di svincolarsi dall'oggettualità e dall'empiricità significa anelare l'idea che nella virtualità diviene ombra. Il valore conoscitivo dell'ombra è dubbio in quanto il suo valore è limitato all'apparenza. Ritorna qui il concetto di *mimesis* che affonda le proprie radici nella filosofia di Platone e Aristotele. Per Platone, la mimesi è produzione di immagini, che possono avere origine divina (è il caso dei sogni) o umana. Nella *Repubblica* considera la mimesi negativamente, riferendosi alla tragedia, alla commedia e all'epica, in quanto producono pallide imitazioni di eventi e realtà del mondo sensibile, che a loro volta non sono che copie imperfette del mondo delle idee. Imitazione d'imitazione quindi. Aristotele definisce ogni forma di poesia come mimesi. Riferendosi alla mimesi drammatica della tragedia osserva il suo potere di operare similmente alla natura. La rappresentazione del conflitto quotidiano degli uomini con gli dei e con il destino produce sullo spettatore un effetto di purificazione delle passioni che normalmente condizionano la sua percezione del reale. Lo conduce a considerarle con distacco. Il piacere estetico si identifica proprio in questa liberazione dell'animo dalle passioni e dalle paure, che permette poi di osservare con sguardo critico le contraddizioni del reale. Queste considerazioni possono aiutare a considerare la virtualità come un insostituibile contributo che permette di comprendere e meglio definire non tanto la realtà, ma le immagini della realtà: il valore obiettivo delle rappresentazioni. La virtualità, non intesa come platonico inganno ma come

aristotelica catarsi, può rimettere in discussione e definire l'efficacia di ogni sistema di astrazione.

L'artista, sottraendosi al rischio di un'autocelebrazione delle proprie competenze tecnologiche può, legittimamente, figurare la sua mimesi nella virtualità. L'artista demiurgo ha la capacità, infatti, di far uso di ogni tecnica e tecnologia in totale libertà creativa in quanto possiede un'attitudine conoscitiva capace di rendere le nuove possibilità di cui dispone oggetto stesso di comunicazione. L'opera, ormai concepita come flusso comunicazionale, non ha o non ha più un'esistenza oggettuale: non può essere presentata nei luoghi tradizionalmente destinati all'esposizione e non può essere commercializzata se non nella sua riproduzione tecnica. L'opera non può essere conservata se non come traccia tecnologicamente costruita e non può essere esclusivamente posseduta perché immateriale o, meglio, inesistente. Dell'opera intesa come evento resterà solo un residuo "virtuale" da attivare all'occorrenza. Si potrebbe quindi definire virtualità anche il nuovo rapporto dematerializzato dell'uomo con la realtà.

* * *

L'interattività è una delle principali tematiche della produzione artistica contemporanea mirante al coinvolgimento dello spettatore nella genesi dell'opera. Le tecnologie interattive sono sostanzialmente basate su sistemi multimediali facenti uso di connessioni di rete che rendono disponibili fonti d'informazioni accessibili in tempo reale e/o di ambienti tridimensionali detti realtà virtuale che costruiscono una realtà artificiale sempre predisposta ad una nuova immersione da parte dell'utente. L'interattività si caratterizza innanzitutto per avere una base visiva che permette all'utente di interagire consentendogli di strutturare

molteplici percorsi che senza il suo intervento rimarrebbero potenziali. Le tecnologie interattive si qualificano, quindi, come flussi comunicativi che hanno bisogno di un fruitore attivo. Ciò li diversifica totalmente da media come cinema e televisione, anch'essi a base visiva, ma il cui utente è fondamentalmente un fruitore passivo di qualcosa che altri hanno ideato. Ma l'idea di arte interattiva può apparire ambigua soprattutto in relazione all'uso del termine "interattiva". Questo termine, usato anche in relazione alla computer art, è una tautologia in quanto qualsiasi attuale interfaccia uomo-computer è interattiva per definizione: qualsiasi moderna interfaccia permette all'utente di controllare e manipolare in tempo reale l'informazione mostrata sullo schermo. Una volta acquisita da un computer l'immagine diventa automaticamente interattiva e chiamare arte interattiva l'opera elaborata mediante computer è la semplice affermazione di una delle caratteristiche basilari del computer.

Nell'opera interattiva ritorna nuovamente, portata all'estremo, l'idea dadaista e duchampiana che vede infranta la rigida bipolarità fra artista e spettatore a favore di una continua dialettica che definisce, grazie alla partecipazione attiva di entrambi, l'opera d'arte. Quest'ultima esiste in quanto viene percepita, l'opera non risiede quindi nell'oggetto, ma nel processo dinamico che si instaura fra chi la crea e chi la fruisce. Non vi è più un'entità fisica con proprietà aspettuali, ma un contesto dinamico che si apre a partire dalla fruizione dell'opera d'arte. Questo è, tutt'oggi, ciò che avviene nell'arte elettronica: l'artista innesca processi affini a quelli teorizzati da Duchamp cimentandosi con quei linguaggi che costituiscono lo stadio più avanzato del processo tecnologico. Di particolare interesse in questo senso sono le sperimentazioni di Studio Azzurro che mirano a mettere in relazione immagine elettronica, ambiente e partecipazione dello spettatore. Quest'ultimo è invitato a scoprire, attivando un

processo che unisce al coinvolgimento un'assunzione di responsabilità di tipo nuovo nei confronti dell'opera, le regole del gioco interattivo. Oggetti e figure immateriali si animano in virtù del controllo di dispositivi che agiscono conseguentemente ai movimenti di chi si accinge all'opera: *Il soffio sull'angelo, primo naufragio del pensiero*[5]. L'interattività permette al fruitore di elevare il proprio stato, di attingere a possibilità percettive capaci di accrescere le proprie capacità sensoriali. L'ambiente elettronico, sempre disponibile all'"immersione", ha la proprietà di far riscoprire percettivamente immagini e suoni: lo spazio dell'opera si modella plasticamente, diventa acustico, tattile, l'osservatore vi si immerge, entra in uno stato alterato, sensorialmente amplificato. Ma l'opera interattiva si caratterizza soprattutto per il ricco e continuo scambio di linguaggi avvolte volutamente stridente, generando pratiche ibride, multimediali, dette *Responsive Environment*.

Nell'attuale dibattito sopra i nuovi media interattivi[6], riguardante i sistemi informatici e il loro utilizzo e le possibilità e le implicazioni dell'interattività, troviamo argomenti antitetici. Alle tendenze utopiche si contrappongono tendenze disfattiste con motivazioni che si mostrano ovviamente contrarie e irrimediabilmente inconciliabili. Da una parte si promette la possibilità di un utilizzo emancipatorio dei nuovi mezzi: paradigmatico è ciò che prefigurò, all'inizio degli anni Trenta per la radio diffusione Bertolt Brecht, per il quale la radio avrebbe dovuto trasformarsi da un apparato di distribuzione ad un apparato di comunicazione, il ricevente avrebbe dovuto trasformarsi in mittente[7]. D'altra parte la tecnologia tende verso un'automatizzazione alienante che minaccia molte sfere del lavoro umano e verso un'invasività sempre più capillare, sintomatica di una tecnologia sempre più soggiogante. Secondo quest'ultima impostazione, heideggerianamente, l'essenza della tecnica sfugge

al dominio dell'uomo e si contrappone a lui come un *Gestell*, un'imposizione.

La diatriba trova spazio anche in ambito artistico giacché la polarità fra i due approcci è mantenuta. Rivalutati concetti statici e immutabili per secoli quali artista e fruitore, l'attenzione si sposta ora su quest'ultimo che può essere utopisticamente inteso come co-creatore o, più disfattisticamente, come un fantoccio capace di mettere in atto solo le possibilità prestabilite dal mittente. Tali impostazioni non apparterrebbero però alla critica d'arte e soprattutto non servono ad una descrizione qualitativa del rapporto dialogico fra artista e fruitore. Il problema di fondo sta nel fatto che tutta l'arte elettronica non andrebbe semplicisticamente giudicata come un'interazione fra uomo e macchina. Non bisogna dimenticare come la funzione di quest'ultima sia ancora quella di *medium* e come l'interazione sia, di conseguenza, fra uomo e uomo: uno degli aspetti più importante dell'interattività. La critica d'arte dovrebbe mirare invece a comprendere la ricchezza della dialettica fra artista e fruitore, ma anche fra *téchne* e *poiesis* per evitare d'inquadrare ogni realizzazione in posizioni che riguardano più la politica dei media che non l'arte soprattutto in quanto non portano ad alcuna conclusione di tipo estetico. La base visiva di queste nuove tecnologie predisposte alla manipolazione è, infatti, fondamentale soprattutto in relazione alla comprensione e alla valutazione dell'opera.

[1] Umberto Eco, *Opera aperta*, Milano, 1962.

[2] Massimo Carboni, in *Lo stato dell'arte*, Bari, Laterza, 2005, p.109.

[3] *Ivi*, p.108.

[4] Mario Perniola, *op. cit.*, p. 15.

[5] <http://www.youtube.com/user/StudioAzzurro>.

[6] La discussione sui media interattivi è figlia del dibattito riguardante i media elettronici.

[7] Bertolt Brecht, *Scritti sulla letteratura e sull'arte*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 44-49.

4. **Due universi artistici lontani**

Il mutamento culturale del secolo scorso ha caratterizzato fortemente la percezione del mondo della tecnica da parte degli artisti influenzando certamente sulle loro opere e sul loro pensiero. L'uso di un programma di video montaggio o qualsiasi altro mezzo tecnologico non muta il lavoro dell'artista che resta comunque estetico, divenendo tale in virtù di una relazione estetica[1]. Nella continua diatriba riguardante le possibilità tecnologiche, le attitudini più disfattiste vedono nelle realizzazioni artistiche mediante tecnologia un basso indice di utilizzabilità soggettiva, ovvero un condizionamento che mina la libertà poetica dell'artista. Ma il ruolo dell'artista non è venuto meno e le nuove tecnologie hanno probabilmente solo accentuato la componente non oggettuale dell'opera d'arte. Anche il concetto di "stile", inteso come momento fondamentale di ogni singola personalità artistica non è venuto meno, ma si fa estremamente più complicato estrinsecarlo in quanto il contenuto dell'opera dipende ora, oltre che da fondamenti filosofici, da fondamenti semiotici.

Storicamente la forma video coincide con due fenomeni correlati: la smaterializzazione dei processi artistici e la nuova attenzione alle problematiche sociali. La qualificazione in termini estetici di questo fenomeno va comunque ricondotta alla maturazione in senso “ambientale” dell’opera d’arte, accostabile all’idea duchampiana d’arte come processo dinamico, ciò implica una radicale modificazione del concetto artistico di ambiente che, in quanto ricondotto alla struttura complessiva della società, diventa anche “spazio sociale” della prassi artistica. Di conseguenza l’esperienza artistica diviene fisica, ma non oggettuale. Sono numerosi i creativi che si sono cimentati col video creando, nella fisicità delle loro installazioni, il proprio spazio artistico. L’estrema quantità di queste sperimentazioni e la programmatica ricerca dello shock visivo porta però spesso a rappresentazioni di dubbio gusto che di artistico mantengono solo l’intento. Pochi, invece, sono gli artisti che si sono cimentati con le potenzialità percettive proprie del *medium* elettronico e, tra questi, nessun artista come Bill Viola ha colto così profondamente le straordinarie possibilità creative del mezzo elettronico come dispositivo per farci vedere con occhio interiore oltre l’apparenza del visibile. Bill Viola è l’artista che più di ogni altro induce nello spettatore, emotivamente coinvolto, una riflessione sulla precarietà e labilità della realtà “oggettiva” di cui sa essere parte, facendo leva sull’immediatezza della percezione prima che l’intelletto proceda a una rassicurante elaborazione logica. Prima che il fruitore si distenda davanti all’immagine simulacro a cui è abituato.

Viola appartiene alla cosiddetta seconda generazione di video artisti, realizza vari film sperimentali manifestando subito un grande interesse per le potenzialità offerte dall’elaborazione elettronica delle immagini. Si avvicina ad artisti video, tra cui Nam June Paik, Peter Campus e Bruce Nauman, con i quali presenta

le sue opere nella sua prima mostra collettiva. Dopo le iniziali esperienze degli anni Settanta negli Stati Uniti lavora a Firenze dal 1974 al '75 come direttore tecnico e responsabile della produzione con Art/Tapes/22, studio dedicato alla produzione di video d'artista. Viola comincia a dare corpo ad un proprio linguaggio assolutamente originale che unisce elementi visuali della nostra cultura occidentale ad elementi visuali di tradizione orientale. Quello praticato da Bill Viola è un modo di raccontare intriso di suggestioni che costituisce un esempio personalissimo e insieme paradigmatico delle potenzialità del *medium* elettronico. Competenze tecnologiche e contenutismo appartengono a questo artista che fa della rappresentazione del vissuto il suo contesto di riflessione sul rapporto dialettico tra naturale e spirituale. Esplora la realtà calandosi anche nell'evento abituale: il sonno di *Threshold*[2] (1992), la festa di compleanno di *Passage* (1987). Esemplare in questo senso è uno dei suoi video più famosi, *The Passing* (1991), in cui Viola evoca momenti di vita quotidiana nella scorrevole intermittenza di passaggi e attese, tra lucidità e sogno, conscio e inconscio, corpo e natura. Viola rappresenta il passaggio fra vita e morte grazie alla metaforica alternanza di immagini diurne e notturne. L'artista documenta la nascita del figlio e la morte della madre, eventi accaduti a poca distanza l'uno dall'altro. Utilizza la videocamera come un diario che gli permette di riporre le immagini di due esperienze che segnano profondamente la vita di un uomo. Il video, girato in bianco e nero, ottiene immagini volutamente sgranate o sovrapposte a seconda del grado di luminosità della scena. Il suo discorso visivo e sonoro si svolge in un'atmosfera sognante fatta di ombre e di luci. Il risultato è fortemente onirico: le forme dai contorni indefiniti e vibranti, efficaci metafore del senso di sospensione, vengono associate all'idea di "passaggio".

Rappresentativo dell'originale ricerca di Bill Viola è il video *I Don't Know What It Is I Am Like* (1986), nel quale lo spettatore è condotto in un viaggio verso le profonde radici dell'Essere. Il tema centrale è quello dell'identità, indagata attraverso il confronto con le forme archetipiche dell'immaginario collettivo. Riti iniziatici di tribù primitive, luoghi ed animali che simboleggiano l'inconscio si alternano alla figura dell'artista nel suo studio intento a guardare, attraverso un monitor, le stesse immagini che precedentemente si sono susseguite nel video. In continua dialettica fra realtà e immagine simulacro Viola cerca, attraverso l'immagine elettronica, di recuperare la sua identità primordiale, magica ed animale insieme. Più attinente alla recente ricerca poetica di Bill Viola è *The Crossing*[3] (1996): una videoinstallazione composta da un doppio schermo sul quale vengono proiettate contemporaneamente immagini diverse. Sul primo un uomo è avvolto da fiamme che salgono dai suoi piedi; nell'altro un potente getto d'acqua cade sulla testa del protagonista inghiottendolo, fino a farlo scomparire. L'opera è incentrata sull'Uomo, qui sopraffatto da due elementi contrapposti: fuoco ed acqua, mettendo in risalto gli aspetti meno rassicuranti della relazione uomo/natura. Il fuoco, emblema del furor divino, è connesso alla distruzione rigeneratrice; l'acqua, come nel rito battesimale, rappresenta purificazione, ma anche fluidità e mutamento. Entrambi gli elementi si rapportano qui al medesimo concetto: il cambiamento, quello indotto dal divino, come flusso ciclico di morte e vita, distruzione e rinascita.

Queste sono le tematiche che ricorrono nei video e nelle videoinstallazioni di Bill Viola che, liberate da ogni cornice, si espandono in contesti spaziali. Viola guarda la realtà e la trasfigura, accantona la diegesi per recuperare ciò che ritiene importante: le emozioni. Nelle sue opere costruisce ogni volta un tessuto autobiografico che si muove tra l'universale e il

contingente, tra mondo tecnologico e visione personale, tra arte e natura. Una dialettica portata ad una dimensione inconfutabile in *The Greeting*, quinto e ultimo brano di *Buried Secrets*, la sequenza di installazioni presentate nel padiglione dedicato agli Stati Uniti alla Biennale di Venezia del 1995. L'opera, ispirata alla *Visitazione* di Jacopo Pontormo, crea un ponte immaginario con un'arte ormai lontana, lontana soprattutto nei temi e nei significati.

È soprattutto grazie a questa ritrovata dialettica che si rivela allora per l'arte l'opportunità di ritrovare il suo significato e la sua natura anche all'interno del *medium* tecnologico, ma l'artista dovrà coglierne le possibilità di amplificazione percettiva e sinestetica per trascinare il fruitore nei nuovi significati dell'opera. La dialettica tra corpo e spirito, tra natura e idea presente nelle opere di Viola è il tentativo di superare l'evidente difficoltà a intendere l'uomo nella sua unità. Spirito e natura sono scissi in quanto in buona parte dell'arte contemporanea viene rappresentato o l'uno o l'altro aspetto dell'Uomo. Una dicotomia tipica di tutta l'arte del Novecento. Superando tale dicotomia l'opera di Viola non tende certamente alla tecnologia, ma all'Uomo e quindi ad un'umanizzazione della tecnica. L'opera d'arte non è qui autoreferenziale, il *medium* rimane *medium* ed è negata l'affermazione di McLuhan secondo cui "*il medium è il messaggio*". Una conclusione apocalittica, quest'ultima, per tutti i puristi credenti in un'arte che debba veicolare significati e contenuti e non autocelebrare il livello tecnico raggiunto. Probabilmente anche l'abborrita arte multimediale può anelare alla serenità del connubio tra spirito e natura, a quella grandezza e profondità dell'Uomo, inteso nella sua pienezza e unità, che la cultura umanista ben conosceva.

* * *

Una giostra di colori raggianti, di gesti conturbanti, sguardi intensi e un'architettura surreale sullo sfondo fanno della *Visitazione*[4] del Pontormo uno dei dipinti più suggestivi della storia dell'arte. Dalla sua pittura luminosa, con la sua distintiva gamma coloristica, giocata in questo caso sull'accostamento di toni leggeri: verde salvia, rosa, arancio, Jacopo Carrucci trae l'aspetto visionario della scena rappresentata. Dal 1740 l'opera si trova nella chiesa parrocchiale di Carmignano nell'altare Pinadori. I commenti relativi alla *Visitazione* nella letteratura sul Pontormo risultano brevi, ma in molti di questi viene citato come riferimento l'incisione del Dürer detta *Le quattro streghe*[5]. La ricchezza di significati caratterizza queste due opere, come anche la presenza del simbolo (*Sinnbild*) che andrà valutato in antitesi al simulacro (*Trugbild*)[6].

La Visitazione è un avvenimento centrale della vita di Maria. L'evangelista Luca descrive l'incontro delle due donne in attesa: *“Ed ecco che, appena Elisabetta ebbe udito il saluto di Maria, le balzò in seno il bambino. Elisabetta fu ricolma di Spirito Santo ed esclamò a gran voce: Benedetta tu fra le donne e benedetto il frutto del tuo seno”*[7]. Nell'opera del Pontormo Maria è accolta da Elisabetta, con loro altre due figure femminili con le quali formano un gruppo di quattro caratterizzato da quieta magnificenza. Maria ed Elisabetta sono rivolte l'una verso l'altra, le altre due donne, leggermente dietro guardano innanzi a loro. Quasi trasparente il volto di Maria mentre Elisabetta è rappresentata come donna saggia e benevola. Le due figure dietro Maria ed Elisabetta sono indecifrabili in quanto manca qualsiasi ragione di carattere iconografico che giustifichi la loro presenza. Potrebbero essere il duplicato artistico delle protagoniste ritratte di profilo e rappresenterebbero, in secondo piano come un eco interno, una

variante dell'avvenimento in primo piano. Sembra che le quattro figure femminili con i loro atteggiamenti corrispondenti siano ordinate intorno ad un immaginario asse simmetrico. Le loro posizioni alternate rispondono ad un principio artistico che nella letteratura del tempo veniva espresso con il termine *varietas*, criterio fondamentale per determinare la riuscita di un'opera. Grande è la spiritualità che aleggia nella rappresentazione, l'abbraccio tra Maria ed Elisabetta nega l'iconografia tradizionale che vuole quest'ultima in ginocchio. Il confronto con altri esempi di Visitazione lascia intravedere fino a che punto Pontormo si sia allontanato dalla tradizione e perciò, secondo interpretazioni più azzardate, l'interpretazione dell'opera come visitazione apparirebbe fallace. In effetti, il tema delle quattro donne è una rarità: le quattro figure nude presenti nel *Le quattro streghe* del Dürer, di diverse età, sono rapportabili sia al tema delle tre grazie sia al tema della transitorietà del bello. Come nell'opera del Pontormo è anche qui presente il tema della gravidanza: fianchi e seni accentuati, ventri pronunciati. Un'altra traccia relativa alla fecondità e alla gravidanza si trova nell'oggetto pendente dal soffitto, munito di lettere nonché del numero 1497, che è identificabile col frutto della mandragola. La simbologia della mandragola ha radici antiche: secondo tale simbologia, se mangiata, la mandragola incentiverebbe la disposizione alla fecondità. La tematica della fecondità riconosce al foglio del Dürer un livello di significato diverso; senza dover comunque accantonare l'interpretazione, più a portata di mano, della vicinanza al tema delle tre grazie. Senza dubbio, da un punto di vista formale, l'opera del Pontormo si riallaccia alla calcografia del Dürer, ma a questa trattazione concerne maggiormente l'aspetto contenutistico che contraddistingue le due opere su un piano plurivalente in quanto queste vertono su due nuclei essenziali e misteriosi dell'esistenza umana: la fecondità e la gravidanza,

e la donna intesa come icona. Entrambe le opere celano questi significati senza rivelarli in modo appariscente.

Ancora oggi queste quattro donne affasciano per l'armonia della composizione e per la leggerezza delle vesti. Ad un osservatore del ventunesimo secolo l'opera del Pontormo appare inauditamente moderna procurandogli il più alto godimento artistico. Il Pontormo ha esercitato, infatti, un fascino particolare su molti artisti del secolo appena trascorso. La lista degli ammiratori che hanno preso spunto dal linguaggio del Pontormo va da Amedeo Modigliani a Pier Paolo Pasolini fino ai più contemporanei Georg Baselitz e, ovviamente, Bill Viola.

Come nella *Visitazione* anche in *The Greeting*[8] di Viola predominano figure fluenti e luminose presentate scorciate dal basso. Attraverso la trasposizione di questa pala d'altare di carattere sacro in un mezzo di comunicazione video, Viola, evidenzia come il movimento rappresenti un momento fondamentale della composizione del Pontormo. La maniera di raffigurare estremamente ricercata, quasi artificiosa, l'eccessivo potenziamento artistico della rappresentazione figurativa, conferiscono alla pala non solo un carattere spirituale, com'era probabilmente nelle intenzioni del Pontormo, ma permette anche una sua descrizione mediante categorie postmoderne quali la finzione, la simultaneità e l'immaterialità. A queste si aggiungono altre caratteristiche formali quali la serialità dell'ordinamento dei personaggi e le corrispondenze tra le figure. Le superfici di colore, inoltre, conferiscono al fruitore un'impressione di notevole libertà grazie alla loro originale policromia e alla perfetta corrispondenza, al limite del virtuosismo, dei toni cromatici. Infine un'architettura surreale, quasi una quinta per un film. È a questa modernità che si rifà Viola evocando l'opera, accantonando il tema biblico, i suoi significati, i suoi simboli.

* * *

The Greeting ha debuttato alla quarantaseiesima Biennale di Venezia come parte di un insieme di cinque installazioni intitolate *Buried Secrets*. L'opera contribuisce certamente ad assegnare all'artista, invitato a rappresentare il padiglione statunitense, il prestigioso riconoscimento del primo premio: leone d'oro per la scultura nel 1995.

Si tratta di una videoinstallazione ispirata alla summenzionata *Visitazione* del Pontormo di cui si è tentato di comprenderne la ricchezza dei significati e i molteplici livelli di interpretazione fornitici dal rapporto con *Le quattro streghe* del Dürer. In *The greeting* ovvero *il saluto*, Viola mette in scena due donne, una più giovane e l'altra più anziana, intente a conversare. Dopo alcuni minuti trascorsi in tale situazione, una terza donna sopraggiunge in scena e interrompe il dialogo, rivolgendo un saluto, con gesto inequivocabile, alla donna più anziana. L'espressività e le posture evidenziano che la donna più giovane conosce meglio che l'altra la donna più anziana. A quest'ultima la giovane bisbiglia qualcosa all'orecchio isolando ulteriormente la terza[9].

È importante ribadire che Viola non era interessato ad una reinterpretazione del tema della *Visitazione* ma desiderava usare l'opera come guida per fare qualcosa di nuovo. L'artista americano, infatti, cattura solo l'estetica della pittura del Pontormo eludendone i contenuti. Viola si sofferma sui colori degli indumenti delle donne e sull'ambientazione trasportandola in una visione contemporanea fatta di grigi fabbricati. Filmato in piano sequenza, senza interruzione di ripresa da una macchina fissa, il video è presentato all'osservatore come un moto lento che intensifica ogni movimento. Lavorando sul tempo, dilatandolo all'inverosimile, Viola ci fa riesaminare la *Visitazione* facendoci

entrare nella durata. Viola dilata i circa quarantacinque secondi reali fino a portarli a dieci minuti di proiezione. Ottiene ciò riprendendo le figure ad alta velocità e proiettando l'evento in modo da aumentare di circa quindici volte la lunghezza originaria. Il risultato è che ogni piccola variazione, il più fugace degli sguardi, l'arrivo improvviso di una breve folata di vento, vengono indagati ed esaminati fin nei minimi particolari moltiplicando enormemente le possibilità percettive e interpretative del fruitore. *“Se di solito ci si rende conto, sia pure approssimativamente, dell'andatura della gente, certamente non si sa nulla del suo comportamento nel frammento di secondo in cui affretta il passo”*[10]. Le emozioni delle figure sono così indagate dallo spettatore che è libero di attribuire qualsivoglia punto di vista all'opera: *“[...] le prestazioni che il film propone sono analizzabili in modo molto più esatto e da punti di vista molto più numerosi di quelle che si rappresentano in un dipinto [...]”. Rispetto alla pittura, la maggiore analizzabilità della prestazione rappresentata nel film è determinata dalla resa incomparabilmente più precisa della situazione*”[11].

L'estrema lentezza dei movimenti richiama probabilmente la fissità della grande tradizione pittorica alla quale Viola si ispira avvicinandosi così alla tavola del Pontormo ma, nel contempo, la rappresentazione video fornisce al fruitore una serie di fotogrammi che precedono e succedono all'acme emotivo che il Pontormo sintetizza nell'amorevole scambio di sguardi fra la Vergine e Santa Elisabetta. La grande umanità e religiosità del tema sta proprio nell'amore terreno di due donne consapevoli del proprio destino. Viola inserisce in un *continuum* questo tema, che trova nella produzione pittorica passata grandi interpretazioni, seziona ogni movimento e dissolve il mistero di quei gesti, di quegli sguardi in una sorta di moviola che scava nella complessità umana. La sua descrizione è intenzionalmente ambigua, le azioni

delle donne non sono mai spiegate e lasciano libero l'osservatore di attribuire un significato preciso a questo saluto. L'opera mostra una coreografia sottile, ma di grande impatto.

Viola sembra fare quindi un'operazione che si riallaccia alla teoria della Pura visibilità: dimentico dei significati si sofferma unicamente sui colori e sulle forme regalandoci la percezione e la rievocazione formale della *Visitazione* ma non i contenuti. La teoria della Pura visibilità, affermatasi nel secondo Ottocento, pone l'accento sull'atto del vedere come momento conoscitivo. L'opera d'arte è considerata fatto primariamente formale, in gran parte indipendente dal suo contenuto narrativo o espressivo. Ma non è il caso di Viola il quale va al di là dell'immediato visibile. È proprio la lentezza dell'azione che, espandendo la temporalità dell'immagine, rivela sottilmente il prima e il dopo dell'acme emotivo dipinto dal Pontormo. Viola cattura così lo sguardo del fruitore che può ora contemplare e ipotizzare su ogni minima variazione. Anche la percezione supera il mero visibile grazie a Viola che, come il chirurgo benjaminiano, scava nel flusso immaginale invitando il fruitore ad un sondaggio profondo delle sfumature emotive del linguaggio del corpo. In *The Greeting* questo concetto è portato all'estremo: l'artista/chirurgo scava con profondità nel tessuto immaginale per mezzo dell'estenuante rallentamento temporale e provoca un senso di inquieta partecipazione emotiva. L'incarnazione della durata e del moto, l'esclusività degli sguardi che creano uno spazio privilegiato immanente al video, trovano il proprio perché nel dipinto pontormiano: qui Maria ed Elisabetta scambiano i loro sguardi misteriosi abbracciandosi e chiudendosi in uno spazio esclusivo. La circolarità conferisce a tutta l'opera un moto dando ad un osservatore contemporaneo l'idea di un fotogramma arrestato. L'exasperata dilatazione del tempo in *The Greeting* è l'elemento che più ci riaccosta alle formulazioni teoriche benjaminiane: “*Col primo piano si dilata lo spazio, con la*

ripresa al rallentatore si dilata il movimento. E come l'ingrandimento non costituisce semplicemente chiarificazione di ciò che si vede comunque, benché distintamente, poiché esso porta in luce formazioni strutturali della materia completamente nuove, così il rallentatore non fa apparire soltanto motivi del movimento già noti: in questi motivi noti ne scopri di completamente ignoti, che non fanno affatto l'effetto di un rallentamento di movimenti più rapidi, bensì quello di movimenti propriamente scivolanti, plananti, sovrannaturali. Si capisce così come la natura che parla alla cinepresa sia diversa da quella che parla all'occhio"[12]. Viola mette in scena questo concetto da un punto di vista artistico e vi si accosta da un punto di vista teorico in quanto per lui: *"Il video è assai più sensibile di ciò che l'obiettivo vede e il microfono ode"*.

In *The Greeting* la staticità dell'illusione pittorica si trasforma in un luogo reale e fisico, pienamente esperibile recuperando quella peculiare dimensione di "spazio umano" che ci riconduce direttamente al carattere dinamico e sociale dell'operazione artistica contemporanea.

* * *

La tecnologia video ha rivoluzionato i processi di creazione e fruizione dell'opera d'arte. Gli approcci teorici sono numerosi ma un muro di incomunicabilità divide l'attuale critica d'arte. Chi loda la produzione video è accusato di mistificare, attraverso l'esagerata valutazione della firma, taluni artisti promossi mediante strategie che appartengono al mercato dell'informazione e non a quello dell'arte. Mentre i detrattori sono pronti ad omologare e relegare il tutto in un ambito estraneo all'arte, opponendo pedantemente categorie appartenenti all'arte dell'Umanesimo delle quali difficilmente ci si riapproprierà. Fra questi due estremi si collocano realizzazioni video di indubbia qualità che, non risolvendo certo

la diatriba e, come in *The Greeting*, non chiudendo nessun cerchio con l'arte del passato, rappresentano le potenzialità poetiche dell'elemento tecnologico.

L'attenzione dedicata costantemente, negli ultimi anni, alle arti elettroniche da parte di istituzioni di grande prestigio come la Biennale di Venezia, Documenta di Kassel o il Guggenheim di Bilbao farebbe pensare ad una certa attenzione per la videoarte. Le opere video hanno trovato posto in musei, gallerie, talvolta in centri di produzione e distribuzione, in rassegne e festival che nascevano un po' ovunque con la stessa facilità con cui sparivano. L'arte del video con tutte le sue sfaccettature, probabilmente, non ha suscitato una vera domanda nel mercato dell'arte e soprattutto non ha mai incontrato i favori del grande pubblico. Una tendenza inversamente proporzionale in quanto al moltiplicarsi del numero degli autori e delle opere è corrisposto un progressivo allontanamento del pubblico. Probabilmente perché quest'ultimo, applicando lo stesso meccanismo percettivo-cognitivo sia nell'assistere ad un video d'artista, sia nel guardare un film o una pubblicità, si aspetta di trovare nel video d'artista gli elementi base del linguaggio audiovisivo tradizionale. Soprattutto perché, come suddetto, alla grande quantità di video prodotti non corrisponde sempre un alto standard qualitativo: spesso dal punto di vista del fruitore il video d'artista presenta carenze significative dal punto di vista del linguaggio, assumendo l'aspetto di un lavoro dilettantesco, ingenuo nelle forme della rappresentazione e della narrazione, narcisista e autoreferenziale. Inoltre la dichiarata propensione dell'opera video per l'astrazione, la defigurazione, lo straniamento, mal si concilia con l'abitudine dello spettatore a un linguaggio audiovisivo ordinario di impianto fortemente diegetico. Oltre a ciò, identificare le nuove tecnologie con il dinamismo, la frantumazione: elementi tipici dei frenetici montaggi dei videoclip, è una costante ormai radicata.

Le opere video di Bill Viola e le sue installazioni si allontanano da ogni consuetudine. I suoi paesaggi mentali vanno attraversati con calma: camminando lentamente in un nuovo spazio mentale. Le sue opere diventano in tal senso l'emersione della coscienza individuale, caratterizzata da un'evanescenza naturale, da un'inconsistenza, che corrisponde all'inafferrabilità del senso della vita. Vita sempre dialetticamente riferita allo spirito, capace di provocare nel fruitore un'esperienza fisica e spaziale. Questa sensazione avvolgente e totalizzante distingue ogni sua installazione: l'impatto acustico, l'enfasi sulle immagini di grande formato, il percorso che lo spettatore deve spesso compiere all'interno di ciascuna installazione, le diverse superfici su cui vengono proiettate le immagini, tutto è attentamente studiato al fine di condurre il visitatore attraverso un viaggio multisensoriale[13]. L'attitudine al coinvolgimento dello spettatore nell'immagine video è una costante delle videoinstallazioni che inseriscono la componente temporale del video nella ristrutturazione plastica e percorribile dello spazio. Si giunge ad un'esperienza visionaria che, come le varie forme di estasi, meditazione e contemplazione, è una chiara manifestazione di stato alterato di coscienza indotto da un accrescimento delle possibilità sensoriali. La componente audio, accostata alle immagini, aumenta sensibilmente le capacità di coinvolgimento emotivo dell'opera video. L'elemento sonoro, paragonabile al segno radiofonico, di cui già Arnheim aveva rilevato la capacità di coinvolgere un'aperta, ma non dispersa, complicità fantastica[14], non è mai disgiunto dall'immagine. Come le capacità sensoriali coesistono simultaneamente nell'uomo, così il dispositivo elettronico ci fa immergere in uno spazio denso e percettivamente vibrante in cui più sensi sono coinvolti. Contrariamente alle opere tradizionali l'opera d'arte multimediale è contemporaneamente

evento ed esperienza e ciò è possibile, come si è visto, anche grazie all'intensificazione percettiva prodotta dal mezzo audiovisivo.

L'avvento di uno statuto dell'immaginario, fatto di ipertrofie sia spaziali che temporali completamente differente da quello che poteva emergere dall'esperienza dell'autore o da quella del fruitore di opere d'arte tradizionali, influisce ora oltre che sulla critica anche sull'estetica. Oggi, il nuovo oggetto dell'estetica non sarà più l'arte o il piacere, ma l'operazione culturale per cui il reale si trasforma in simulacro.

[1] Attitudine attenzionale da parte del fruitore che ridesta le proprietà aspettuali dell'opera.

[2] Fig. 3.

[3] Fig. 4.

[4] Fig. 5.

[5] Fig. 6.

[6] Cfr. Realtà virtuale.

[7] Luca, 1,41-42.

[8] Fig. 7.

[9] Fig. 7.

[10] Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 41.

[11] *Ivi*, p. 40.

[12] *Ivi*, p. 41.

[13] Fig. 8.

[14] Rudolf Arnheim, *La radio. L'arte dell'ascolto*, Roma, Editori Riuniti, 1987.

5. A Concludere

L'avvento di un nuovo statuto dell'immaginario sempre più virtualizzato porta ad una disputa sull'immagine prodotta dai nuovi media e sull'operare artistico che di questi nuovi media si serve. La critica d'arte contemporanea tenta di far fronte all'innovazione tecnologica assimilandone talvolta la logica eminentemente mediatica oppure contrapponendo categorie che possiamo ricondurre al pensiero di Martin Heidegger che vedono l'uomo perennemente incapace di comprendere l'essenza della tecnica, un'impostazione che lascia più che mai l'arte radicata nella lontananza dell'Essere. La *téchne*, concernente ogni dimensione produttiva del fare, appartiene all'ambito della *poiesis* e ciò può essere pacificamente compreso per quell'arte superiore che era l'arte dell'Umanesimo, ma questa convergenza di senso fra fare tecnico e fare poetico, per il filosofo tedesco, non può valere per la tecnica moderna. Per Heidegger, infatti, il destino della tecnica è piuttosto quello di oscurare e mascherare nel suo carattere di imposizione il senso della *poiesis*[1]. Il dubbio sulla possibilità di fare arte è ormai radicato nell'esperienza contemporanea. Una delle ultime grandi opere d'estetica, la *Teoria*

estetica di Adorno conferma così come l'arte abbia perduto ogni sua ovvietà: “È ormai ovvio che niente di ciò che concerne l'arte è ovvio né nell'arte stessa né nel suo rapporto col tutto; ovvio non è più nemmeno il suo diritto all'esistenza”[2]. Le speranze utopiche che si prefiggono la totale assunzione dell'orizzonte tecnologico come immensa possibilità poetica si confrontano con tale giustificata perplessità. Comprendere le nuove tecnologie e attingere alle nuove possibilità percettive ma soprattutto comunicative offerte, vuol dire anelare al superamento di tale disagio. Richiamare ancora Benjamin permetterà di andare oltre tale perplessità in quanto egli non riconosce hegelianamente la morte dell'arte, ma la rinuncia dell'arte ad essere deposito tradizionalmente oggettivo di verità. Le tesi benjaminiane si sono dimostrate di una straordinaria pertinenza e lungimiranza durante l'intera trattazione nel descrivere, con molti anni di anticipo, il fenomeno dell'esteticità diffusa che oggi è sotto gli occhi di tutti. La sua indagine estetica è dunque, in primo luogo, una ricognizione sullo statuto dell'immagine e sul concetto di opera che comincia a cedere il passo a fenomeni nuovi e irriducibili alle categorie dell'estetica tradizionale. Per Benjamin la riproducibilità, coinvolgendo nell'intimo il fare artistico, rivela una caratteristica essenziale della tecnica moderna, quella di saldare in un unico processo innovazione, comunicazione, riproduzione. Si potrebbe dire quindi che la *chance* tecnologica sta nel caratterizzare in senso eminentemente riproduttivo la sua produzione[3].

Fotografia, cinema, televisione, computer e reti telematiche sono tappe di una trasformazione radicale, hanno contribuito a costruire un nuovo statuto d'immagine contemporanea che si attesta come simulacro a causa del carattere scettico e nichilistico della società di massa. Il rapporto tra le arti visive e questi nuovi universi d'immagine è ovviamente molto complesso in quanto ogni *medium* possiede specifici modelli linguistici di

comunicazione. Dalla scoperta della fotografia il mondo delle immagini visuali non è più quello di prima: *“Nella fotografia il valore di esponibilità comincia a sostituire su tutta la linea il valore culturale”*[4], allontanandosi dal valore sacrale e rituale che apparteneva al simbolo. Qui sta la differenza tra simbolo e simulacro: il primo attinge il proprio potere dalla religione, dal mito; il secondo dallo scetticismo e dalla derealizzazione sociale. L’immagine contemporanea si allontana dal simbolo con la conseguenza che, in tutti gli aspetti dell’attività sociale, il simulacro sembra avere la meglio sulla realtà al punto da dissolverla. *“Ma le difficoltà che la fotografia aveva procurato all’estetica tradizionale, erano un gioco per bambini in confronto con quelle che il cinema avrebbe suscitato”*[5]. Nel cinema ufficiale lo stesso valore sacrale dell’uomo è sacrificato in quanto *“l’uomo [l’interprete] viene a trovarsi nella situazione di dover agire sì con la sua intera persona vivente, ma rinunciando all’aura. [...] L’aura che circonda l’interprete deve così venir meno, e con ciò deve venir meno anche quella che circonda il personaggio interpretato”*[6]. L’industria cinematografica ovvia a tale perdita: *“Il cinema risponde al declino dell’aura costruendo artificialmente la personalità fuori dagli studi: il culto del divo, promosso dal capitale cinematografico, cerca di conservare quella magia della personalità che da tempo è ridotta alla magia fasulla propria del suo carattere di merce”*[7]. In antitesi con tali istanze mercificanti lavora la cinematografia d’avanguardia che, come visto, entra presto in contatto con artisti visivi fra i quali Richter, Man Ray, Duchamp e Léger che si interessano al carattere visivo del cinema, più che alla sua struttura teatrale e diegesica. L’antitesi fra mercificazione mediatica e artisti visuali è mantenuta anche nel *medium* televisivo. Sia la televisione come *medium* di massa, sia il video come *medium* artistico usavano il medesimo supporto materiale, ovvero segnale elettronico che può essere trasmesso in tempo reale o registrato su un nastro, e

comprendevano le medesime condizioni di percezione, ovvero un monitor televisivo. Le uniche giustificazioni per un trattamento come media distinti erano sociologiche ed economiche e l'interesse degli artisti visivi deviò sul videotape.

L'avvento del computer in ambito artistico ha ritagliato scenari impensabili nella recente storia dell'arte. Tutto ciò che oggi chiamiamo arte elettronica passa da questo strumento e neologismi come video arte, computer arte e arte multimediale appartengono a questa macroarea. Tutta la tecnoarte trova la propria identità nella sperimentazione e nel continuo scambio di linguaggi. L'artista o il semplice creativo dà ordini ad un mezzo che è simultaneamente espressione orale e segno, immagine acustica e visuale, il tutto in uno spazio virtuale in cui interagire in itinere con tali espressioni è sempre possibile. L'arte elettronica è, dunque, un'arte differente, non solo perché strettamente connessa alle tecniche di riproduzione e produzione, ma per la capacità di essere innanzitutto una forma di comunicazione ed espressione che ha sconvolto radicalmente il concetto di creatività. Uomini e macchine si sono sempre più reciprocamente inglobati durante questi decenni di tecnocultura[8] fino al connubio espresso dalla virtualità.

Ultimo, solo in ordine di tempo, è il World Wide Web capace di stabilire sistemi di distribuzione e circolazione delle immagini inediti. Le frontiere della comunicazione si sono allargate con impressionante rapidità e si è venuto a creare un mondo parallelo a quello reale in cui si sono inserite anche le strategie artistiche. Grazie al risvolto democratico del web si possono oggi proporre al pubblico un'alternativa alle vecchie istanze critiche. Le opere si offrono all'interazione dei virtuali fruitori e si predispongono potenzialmente alla loro rielaborazione. L'opera virtuale/interattiva, in corrispondenza con la logica della rete, è sempre potenzialmente pronta ad una nuova immersione. Parallela a

Internet un'altra evoluzione, la rivoluzione digitale degli anni Novanta, ha sancito il passaggio della maggior parte dei mezzi di produzione, immagazzinamento e distribuzione alle tecnologie digitali. L'adozione di questi nuovi strumenti da parte degli artisti sconvolse le tradizionali distinzioni basate sul *medium* e le sue condizioni di percezione. La tecnologia digitale, infatti, ha reso facilmente possibile la realizzazione di versioni differenti, dello stesso progetto, per media diversi, differenti reti di distribuzione e differenti fruitori, spezzando così la secolare relazione fra l'identità di un'opera d'arte con il suo *medium*. Marshall McLuhan nell'opera *Gli strumenti del comunicare*[9] compie una svolta di enorme rilievo nella quale i problemi della forma estetica sono ripensati in rapporto con i media. Egli è l'interprete entusiasta del mondo compiutamente tecnicizzato dei nostri giorni. Per McLuhan il potere formativo del *medium* è in se stesso, da qui la celebre conclusione secondo cui "il medium è il messaggio". Egli ritiene che il requisito essenziale della tecnica moderna sia la sua tendenza ad attestarsi sul piano della comunicazione, espandendo e specializzando l'efficacia dei media. Marshall McLuhan fu il primo ad individuare la stretta connessione tra media, psiche umana e sistemi sensoriali. Le sue rivoluzionarie teorie sulla comunicazione si fondano sulla convinzione che il criterio attraverso il quale la comunicazione viene organizzata abbia sull'individuo un impatto di portata ben maggiore rispetto di quello prodotto dal contenuto stesso del messaggio veicolato. McLuhan indica i media tecnologici non più come strumenti neutri atti solo a veicolare un messaggio ma, per la loro natura specifica, sono essi stessi ad esprimere le mutazioni del nostro modo di pensare ed agire, indipendentemente dall'uso che di loro viene fatto, finendo così per imporsi come vero ed unico contenuto del messaggio. McLuhan segna così il passaggio dalla filosofia dell'arte alla filosofia dei media. Pochi sono tuttavia i pensatori

che condividano l'entusiasmo di McLuhan verso i nuovi media. La coincidenza tra il *medium* e l'opera, il tramite che diventa messaggio nella ridefinizione del concetto di arte contemporanea, è uno dei fondamenti dell'arte contemporanea e risiede nel suo rapporto con la tecnologia, nel fatto che la tecnologia sta diventando il *medium* costitutivo.

La digitalizzazione, la virtualità e l'interattività, inserendosi in quell'istanza innovativa e comunicativa prefigurata da Benjamin si immettono in quel percorso che progressivamente dematerializza e concettualizza l'opera d'arte, introducono conseguenze che hanno portato a compimento la smaterializzazione del prodotto artistico: consacrando il passaggio dall'oggetto al concetto fino a rendere l'opera effimera. Il processo ha portato verso l'assottigliamento, verso la scomparsa dell'oggettualità dell'arte, ma non di ogni forma artistica. In questo processo di dissoluzione ha giocato un ruolo fondamentale l'industria culturale e la comunicazione mediatica basata sulla simulazione che usando e abusando di sofisticate tecnologie, capaci di produrre degli effetti sempre più sensorialmente coinvolgenti, riducono la cultura a merce e la socialità a consumo, corrodendo le basi di ogni acculturazione sociale. La concettualizzazione dell'oggetto artistico non va però intesa unicamente come una contrazione ma, paradossalmente, come una dilatazione. Attraverso il digitale e alle reti telematiche, infatti, si giunge a forme e processi creativi che non hanno bisogno di un luogo fisico. L'opera pubblicata in rete scardina la cornice imposta dalla galleria, non tende all'esclusività, ma ad un'arte senza confini e proprietari, in concordia con quanto presentito da Benjamin si è concretizzato il rapporto delle masse con l'opera d'arte. La tecnologia, intesa in questo senso, diviene un'utopia.

Quelle analizzate in questa trattazione possono essere considerate come grandi tappe di una rivoluzione culturale, ma

nello specifico si può parlare di *rivoluzione comunicativa*. Il termine fu usato per la prima volta riferendosi al video ma oggi il richiamo è indiscutibilmente il computer, il web e il mondo del digitale che il video ingloba. In definitiva si può però osservare come il mito di una rivoluzione comunicativa non riguarda unicamente la tecnologia, ma riguarda soprattutto le capacità del singolo individuo di comunicare con notevoli risvolti sociologici e antropologici destinati a produrre mutamenti sulla percezione dell'immagine, del suono, dello spazio, della comunicazione. Il tutto rimanda alla poetica Fluxus esaminata nel primo capitolo e ai suoi due principali obiettivi: stabilire un nuovo ambiente sociale in cui si possa realizzare una nuova comunicazione estetica in grado di ridurre la distanza sacrale tra artista e pubblico, sollecitandone il reciproco impegno dentro un unico campo di creative relazioni linguistiche; e opporre ai canoni e alle convenzioni dell'arte istituzionale nuovi aperti modelli in grado di stabilire permutazioni fra linguaggi diversi. Interpretare la mutazione di questo inedito universo è questione che impegna sia il critico che l'artista. Quest'ultimo per cultura e statuto sociale, è chiamato ad imbastire con lo spettatore una partita aperta che ha come obiettivo la determinazione di una realtà ormai minata. Un'analisi in questo senso va compiuta in termini filosofici emancipati da ogni tentazione di conservatorismo culturale.

[1] Fabrizio Desideri, *op cit.*, p. 138.

[2] Th. W. Adorno, *Teoria estetica*, Torino, Einaudi, 1975.

[3] Fabrizio Desideri, *op cit.*, p. 140.

[4] Walter Benjamin, *op cit.*, p. 28.

[5] *Ivi*, p. 30.

[6] *Ivi*, pp. 32-33.

[7] *Ivi*, pp. 34-35.

[8] Il termine appare probabilmente per la prima volta in René Berger, *La Mutation de signes*, 1972.

[9] Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 2002.

Tavole



1. Il Volterrano, Concerto di angeli, 1644, Firenze, Santissima Annunziata.



2. Il Volterrano, Concerto di angeli, 1644, Firenze, Santissima Annunziata.



3. BILL VIOLA

Threshold, 1992

Video/sound installation

12 ft 6 in x 20 ft x 40 ft (3.8 x 6.1 x 12.2 m)

Three channels of black-and-white video projections on interior walls of small, black room; electronic scrolling sign on outside entrance wall bisected by central doorway; amplified stereo sound

Photo: Kira Perov



4. BILL VIOLA

The Crossing, 1996

Video/sound installation

490 x 840 x 1740 cm

Two channels of color video projections from opposite sides of large dark gallery onto two large back-to-back screens suspended from ceiling and mounted to floor; four channels of amplified stereo sound, four speakers

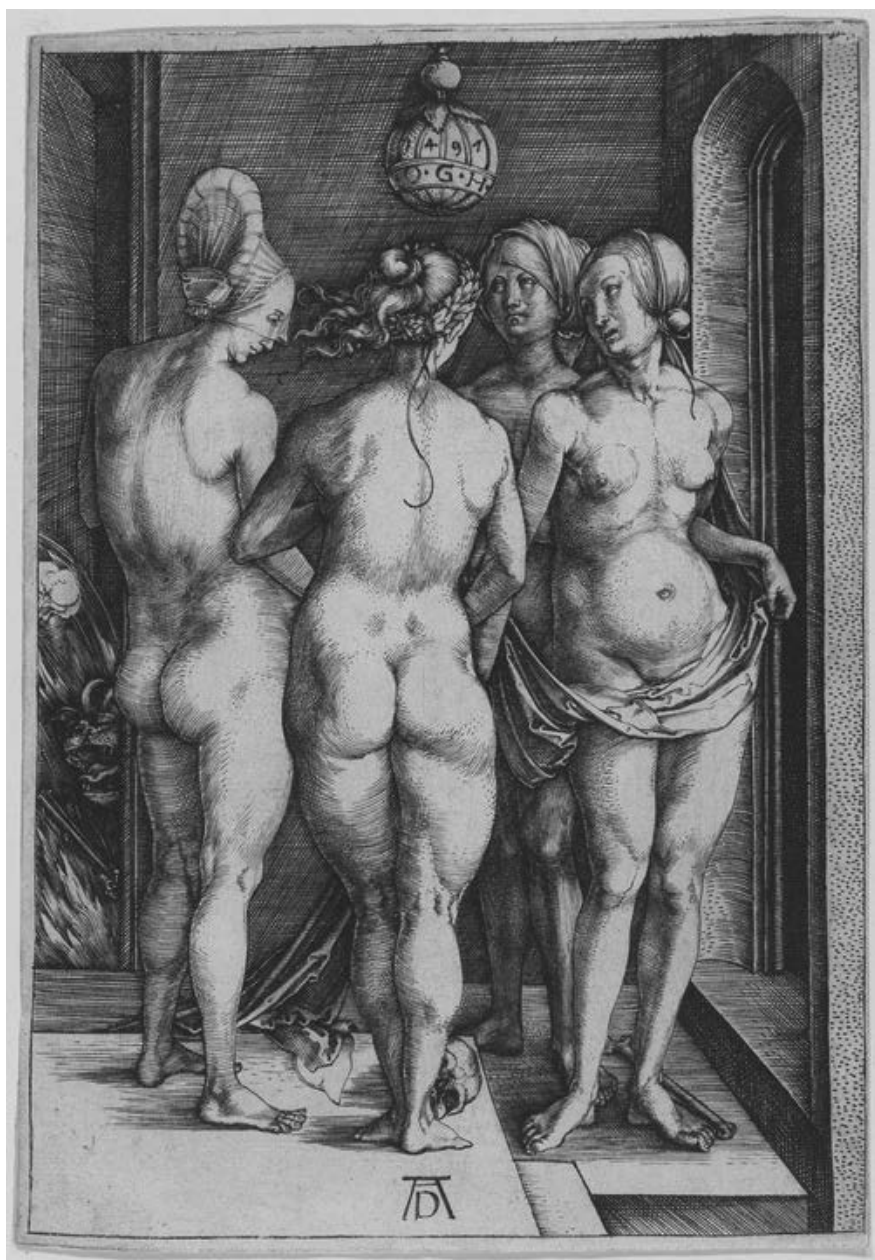
Performer: Phil Esposito

Production Still

Photo: Kira Perov



5. Il Pontormo, Visitazione, 1528-29, San Michele, Carmignano.



6. A. Dürer, Le quattro streghe, calcografia, Uffizi Firenze.



7. BILL VIOLA

The Greeting, 1995

Video/sound installation

430 x 660 x 780 cm

Color video projection on large vertical screen mounted on wall in darkened space; amplified stereo sound

Production still

Photo: Kira Perov



8. BILL VIOLA

Passage, 1987

Video/sound installation

12 x 16 x 54 ft (3.7 x 4.9 x 16.5 m)

Slow motion color videotape playback, projection on large, wall-size rear screen, built into small room with a 21-foot entrance corridor; amplified stereo sound

15:00 minutes

Photo: Kira Perov

Bibliografia

- AA. VV., *Le arti visuali e il ruolo della televisione*, Atti del convegno della XXX sessione del Prix Italia (Milano, 12-13 Settembre 1978), Torino, ERI, 1979.
- AA. VV., *Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, (a cura di M. Carboni, P. Montani), Bari, Laterza, 2005.
- THEODOR W. ADORNO, *Dialettica e positivismo in sociologia*, Torino, Einaudi, 1972.
- TH. W. ADORNO – M. HORKHEIMER, *Dialettica dell'Illuminismo*, Torino, Einaudi, 1980.
- TH. W. ADORNO – M. HORKHEIMER, *Lezioni di sociologia*, Torino, Einaudi, 1980.
- TH. W. ADORNO *et al.*, *Teoria critica della società*, Bologna, Il Mulino, 1972.
- ROSANNA ALBERTINI, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, a cura di Sandra Lischi, Pisa, ETS, 1988.
- WALTER BENJAMIN, *Parigi, capitale del XIX secolo*, Torino, Einaudi, 1986.
- WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Arte e società di massa*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2000.
- RENÉ BERGER, *Il nuovo Golem. Televisione e media tra simulacri e simulazione*, Raffaello Cortina Editore, 1992.
- CHRISTOPH BERTSCH, *Jacopo Pontormo. Le quattro donne*, Firenze, Edizioni Medicea, 1998.
- SILVIA BORDINI, *Arte elettronica*, in «Art Dossier», 156, Firenze, Giunti, 2000.
- ROSSANA BOSSAGLIA (a cura di), *Arte e Scienza*, Nuoro, Ilisso, 1993.

- FABRIZIO DESIDERI, *La porta della giustizia. Saggi su Walter Benjamin*, Firenze, Pendragon, 1995.
- FABRIZIO DESIDERI, *Il fantasma dell'opera. Benjamin, Adorno e le aporie dell'arte contemporanea*, Genova, Il Nuovo Melangolo, 2002.
- SÖKE DINKLA, *Pioniere Interaktiver Kunst*, Karlsruhe, Edition ZKM Cantz Verlag, 1997.
- VITTORIO FAGONE, *L'immagine video: Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990.
- MARTIN HEIDEGGER, *Saggi e discorsi*, Milano, Mursia, 1976-1980.
- DORIS KRYSTOF, *Pontormo*, Köln, Könnemann, 2000.
- SANDRA LISCHI (a cura di), *Cine ma video*, Pisa, ETS, 1996.
- SANDRA LISCHI, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Venezia, Marsilio Editori, 2001.
- SERGIO MORAVIA, *Adorno. Filosofia dialettico negativa e teoria critica della società*, Milano, Mimesis, 2004.
- MARIO PERNIOLA, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980.
- MARIO PERNIOLA, *L'arte e la sua ombra*, Torino, Einaudi, 2000.
- DENYS RIOUT, *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti*, Torino, Einaudi, 2002.
- WLADYSLAW TATARKIEWICZ, *Storia dell'estetica. L'estetica antica*, Torino, Einaudi, 1979.