

(SUPERNOVA - VENEZIA - 2008)

Guido Sartorelli

CINQUE LUOGHI DA CUI GUARDARE

Berlino Firenze Venezia Londra Babilonia

Considerazioni illustrate di un artista viaggiatore



 Supernova

E FU VIDEO

Quel portapack che Paolo Cardazzo portò con sé a Motovun nel 1974, era comparso sulla terra già alcuni anni prima, quando la Sony lo propose al mercato americano a un prezzo accettabile per un pubblico sufficientemente numeroso. Il coreano Nam June Paik, un artista Fluxus di cultura occidentale, ne aveva compreso per primo le potenzialità artistiche. Fu il George Méliès della videoarte. Egli aveva utilizzato il portapack esattamente il 4 ottobre del 1965 quando a New York, dal finestrino di un taxi, se ne servì per registrare quanto accadeva al traffico nelle strade adiacenti alla 5th Avenue dove stava transitando il corteo di papa Paolo VI. Una specie di ready-made aggiornato, si disse. Quindi, volendo, Paik fu anche un rinnovato Duchamp. Comunque quello fu il primo celeberrimo padre di tutti i videotape.

Si è visto come quel nuovo strumento tecnico avesse attratto una grande quantità di filmmaker che passò dalla cinepresa alla videocamera portatile (vale a dire dalla pellicola al nastro magnetico), soprattutto per questioni di comodità ed economicità. Il portapack era relativamente leggero e maneggevole; sulla videocamera aveva il microfono incorporato; consentiva una buona ripresa anche in condizioni di luce precaria; la sua immagine veniva direttamente impressa sul nastro e, quindi, per apparire non aveva bisogno di un lungo e costoso processo da eseguire in laboratorio così come era necessario per la pellicola cinematografica. Infine, e questo era determinante, collegandolo al monitor con un cavo, era possibile verificare all'istante, in studio, il già registrato e, se necessario, modificarlo o rifarlo completamente e subito ripassando sul medesimo nastro. Insomma una cosa mai vista

A bilanciare tutti questi vantaggi, però, la videoregistrazione, portava con sé due svantaggi non indifferenti. Primo: l'impossibilità, agli inizi, di eseguire il montaggio e, più tardi, di poterlo fare soltanto a un costo molto sostenuto e soltanto nei pochi laboratori specializzati. Secondo: la qualità dell'immagine, a causa dei pixel da cui era formata, appariva sgranata e con i contorni poco definiti. Ma proprio questi due difetti furono in buona parte all'origine dell'interesse che anche gli artisti concettuali ebbero subito per la nuova tecnologia. Il primo difetto (l'impossibilità di eseguire il montaggio), obbligava a un unico piano-sequenza inducendo quindi l'artista a concentrarsi sulla progettazione di un'unica idea forte con la quale iniziare ed esaurire tutto il lavoro. Il secondo difetto (l'immagine scadente) assecondava perfettamente l'enunciato secondo cui l'idea è più importante del prodotto. In definitiva quella

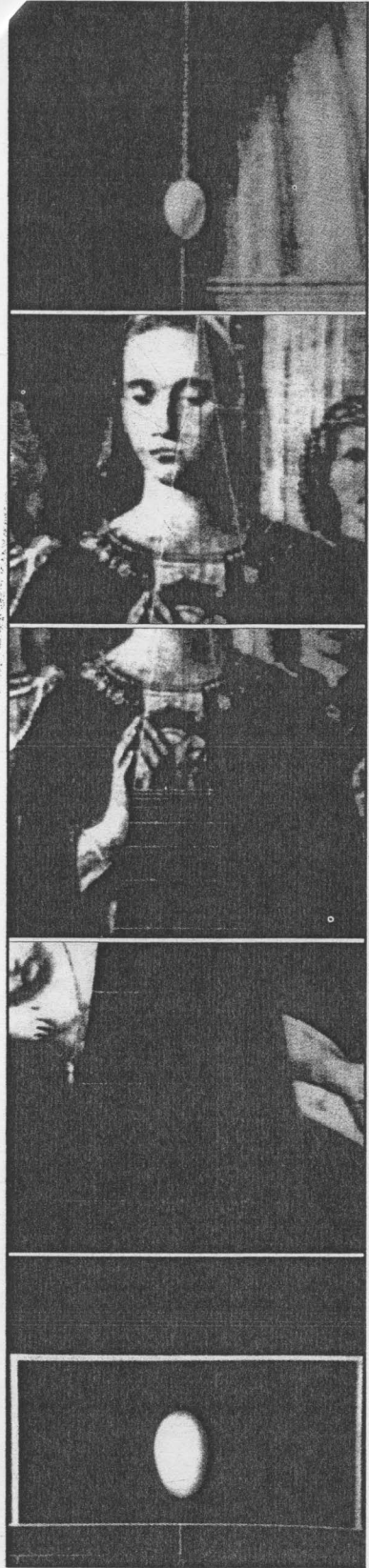
nuova tecnica, ricca di pregi e di difetti, comportò l'apparizione di un nuovo linguaggio, come sempre accade quando se ne sanno comprendere e assecondare le potenzialità.

Ma l'immagine televisiva, e dunque anche quella dei videotape, possedeva altre peculiarità: i pixel di cui era costituita la facevano assomigliare a un mosaico, a una maglia discontinua che, a differenza dell'immagine compatta della pellicola, ostacolava la percezione della profondità. Infine, la ridotta dimensione dello schermo obbligava alla registrazione di immagini semplici e in primo piano (la videoproiezione su grande schermo sarà possibile soltanto dopo alcuni anni). Tutto ciò mi faceva apparire il lavoro sul video come quello che si esegue su un block-notes di appunti chiari e semplici. Insomma, pressapoco, il video stava al cinema come lo schizzo stava al quadro dipinto e ben rifinito. Ma lo schizzo è progetto e nel progetto sta soprattutto la fase critico-ideativa che avvia l'esecuzione; quindi il lavoro sul video sembrava molto pertinente alla mia vecchia convinzione che l'operazione artistica dovesse contenere una forte componente critica e progettuale. Tuttavia in quei primi anni le peculiarità del video mi sembravano piuttosto disattese. La difficoltà a recepirle, da parte di un buon numero di artisti, appariva evidente.

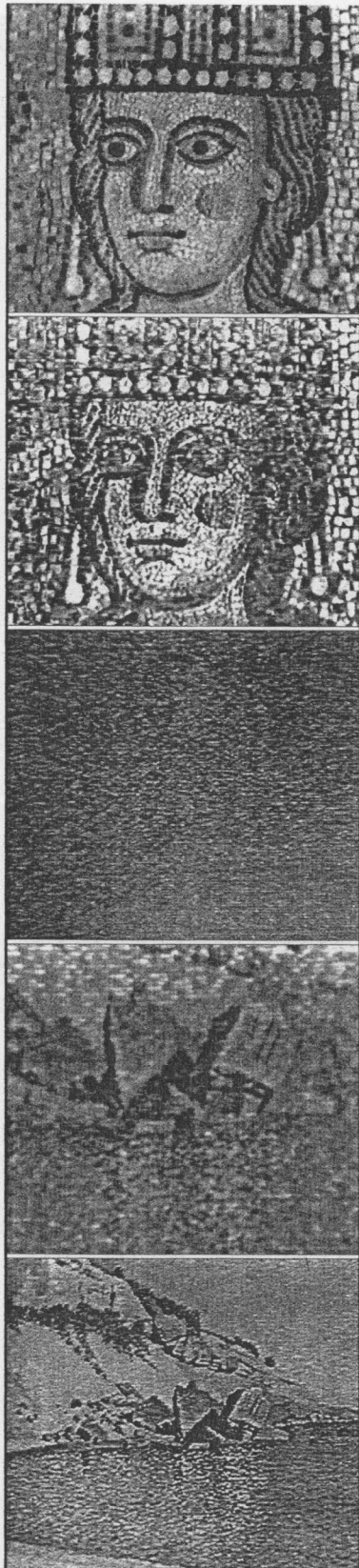
L'uso improprio dell'immagine TV unitamente all'eccessivo numero di videonastri presenti alle numerose rassegne internazionali organizzate a quel tempo un po' all'ingrosso, ostacolava la nascita di una vera utenza specifica e impediva un proficuo scambio di esperienze e conoscenze tra i videomaker. Nei miei ricordi soltanto l'incontro alla Galleria d'Arte Moderna di Zagabria, curato da Ziva Kraus, mi appare ancora come quello più produttivo perché il numero relativamente basso di partecipanti consentì a tutti una attenzione più approfondita. Ma se si pensa che agli incontri di Ferrara e di Anversa eravamo stati invitati a partecipare in duecento e a quello di Barcellona in quasi trecento (appartenenti comunque sia a Paesi europei che ad asiatici e americani) si può capire come la videoarte andasse incontro a quella crisi degli anni Ottanta dalla quale si risolleverà, sotto diverse spoglie, soltanto nel decennio successivo.

A prescindere, naturalmente, dalla qualità dei risultati, dei quali non sta a me parlare, credo di aver percorso uno dei possibili itinerari consentiti alla videoarte degli inizi. Vale a dire quella dell'analisi del mezzo a cominciare dalla sua dimensione temporale che, secondo me, avrebbe dovuto emergere come la protagonista dell'opera, come, cioè, l'elemento che ne ordinava la forma e che possedeva la chiave per comprenderla. L'atteggiamento critico-analitico con il quale mi avvicinai al video per sondarne le future potenzialità era in tutto simile a quello con cui ero

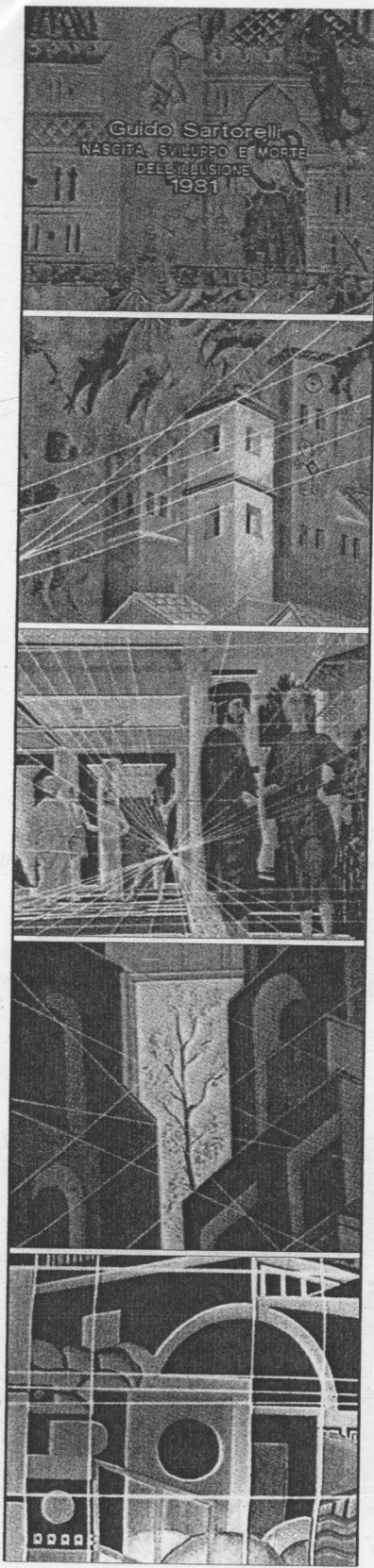
mass-medium. Più precisamente mi sembrava che ciò potesse accadere utilizzando proprio la stessa tecnica e lo stesso strumento, ma, diciamo così, in una versione artistica, con tutto il peso della trasgressione mentale, dello spiazzamento e dello spirito critico che l'arte porta con sé. VTR (VideoTapeRecorder) contro TV, si diceva. Ma era davvero possibile? Tutto sommato pensavo e penso di sì pur nella consapevolezza dell'enorme differenza delle forze in campo. Fatto sta che, come ricordato, al ritorno dall'Istria in quell'autunno del 1974, mi avviai in questa direzione ricominciando proprio dall'analisi della grande pittura storica, questa volta confortato dal reale possesso del tempo. Ed è così che a sorpresa mi ritrovai sullo schermo televisivo in compagnia di Sisley, De Chirico, Leger, ma soprattutto dei "fiorentini" Giotto, Raffaello, Piero e Leonardo, cioè degli illustri cittadini di quella città da cui ho iniziato questo secondo viaggio. Precisamente da sotto la Loggia dell'Orcagna presso la testa della Medusa recisa dall'affilata spada di Perseo, geniale origine della città di Firenze.



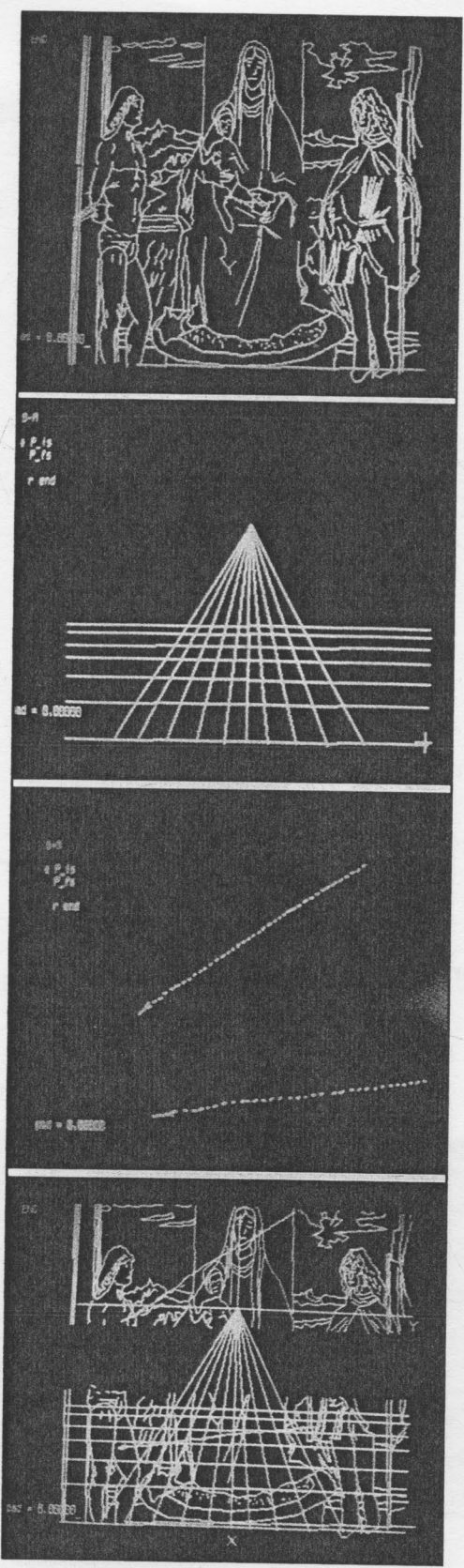
Tempo-spazio-superficie,
videotape, 1974
Produzione Galleria del Cavallino



Analogie,
videotape, 1978
Produzione Galleria del Cavallino



Nascita, sviluppo e morte dell'illusione. Videotape, 1981
 Produzione Galleria del Cavallino



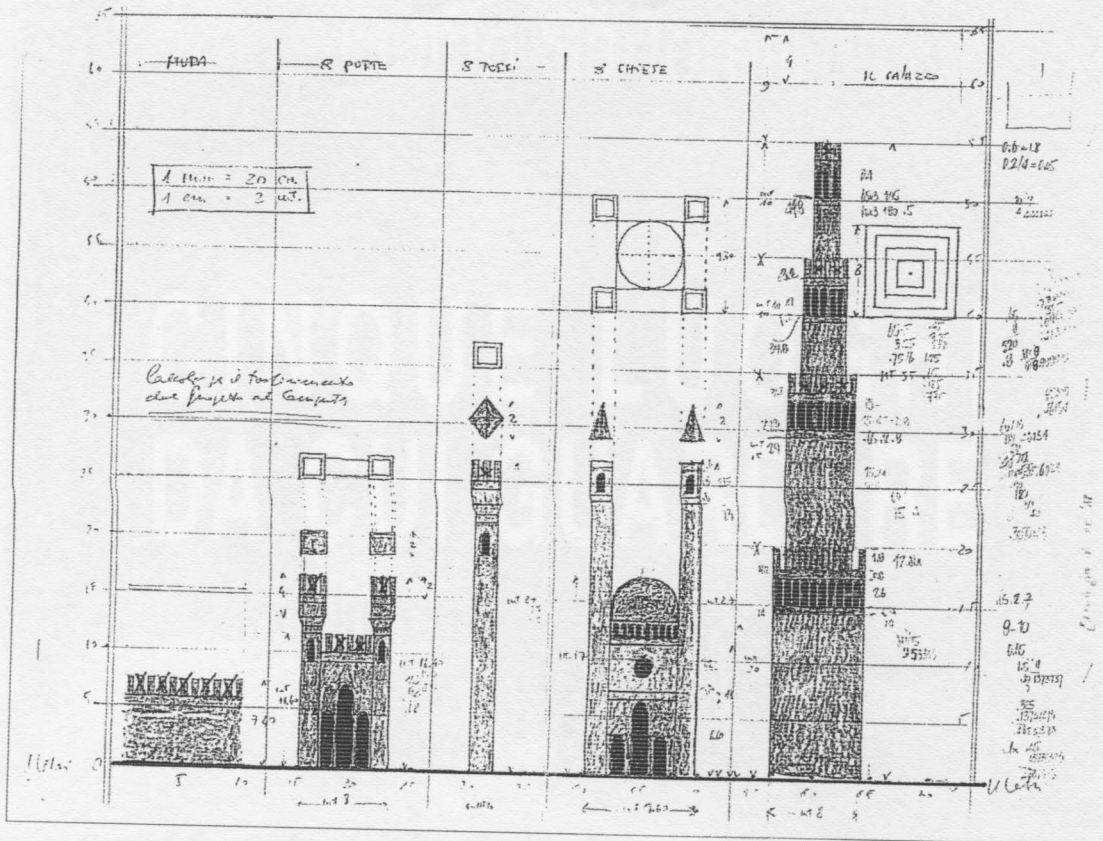
Archiviare per tramandare. Computer graphic, 1984
 Produzione Bit Computers

impegnato ad analizzare le passate potenzialità della pittura. Mi sentivo fortunato: mi trovavo felicemente, con il mio bagaglio di opinioni personali sufficientemente definite, sul crinale di due opposti versanti; quello in discesa della pittura e quello in ascesa della videoarte. Una sorta di passaggio delle consegne.

Devo aggiungere che lo spirito analitico permeava tutto il gruppetto di giovani artisti che si trovò a lavorare sul video in quegli anni con Paolo Cardazzo, tutti tecnicamente assistiti dal mai abbastanza lodato Andrea Varisco, poi passato alla Biennale. Noi artisti si proveniva da aree disciplinari diverse: Ambrosini dalla musica, Sambin dalla musica e dal cinema, Sillani e Fassetta dalla fotografia, Luigi Viola dalla poesia e io dalla pittura. E tutti ci torneremo, più o meno modificati, dopo quella bella e comune esperienza che ci arricchì e che a qualcuno di noi consentì il raggiungimento di risultati riconosciuti in ambito nazionale e anche internazionale. E, ancora, devo aggiungere che la mia decisione di dedicarmi alla videoarte ebbe origine anche in una questione che aveva a che fare con l'etica, componente rilevante, al pari di quella critica, nella storia dell'arte contemporanea.

A cominciare infatti dagli anni Cinquanta, e via via negli anni seguenti, la televisione era diventata la protagonista della vita collettiva e individuale in tutte le società. Era il nuovo motore del mondo. Era la nuova città destinata a cambiare i costumi, i comportamenti, l'economia, la politica e gli stessi linguaggi; in una parola: la cultura. Narrazioni e concetti avevano la loro nuova dimora in quella scatola magica, la nuova "camera delle meraviglie" planetaria. La Cappella Sistina, la Cappella degli Scrovegni, il ciclo di Sant'Orsola, la Basilica di Assisi, e tutte le migliaia di altri centri di irradiazione dei saperi e delle propagande figurate dei secoli scorsi, si stavano trasferendo sui canali di RAI, Mediaset e consimili, ciascuno dotato di milioni di cittadini-utenti.

Ci si stava avviando alla globalizzazione e, di conseguenza, alla progressiva riduzione delle differenze e del confronto tra le parti e, quindi, dello spirito critico. Sempre di più la quantità stava prevalendo sulla qualità. Sempre di più avrebbe avuto ragione che gridava di più. Il luogo comune, la più feroce delle malattie dell'uomo, avrebbe presto assunto dimensioni gigantesche. Tutto ciò che di epocale stava accadendo nel mondo aveva dunque la sua origine nel senso della vista; lo stesso che soprattutto in Occidente, maggiormente alimenta l'intelligenza delle cose. Proprio l'artista visivo, quindi, doveva essere investito dalla responsabilità di restituire all'uomo una parte delle facoltà critiche ad esso sottratte dalla televisione quando questa si manifesta sotto forma di



Trinità Filarete, 1494

Calcolo per trasferimento dal progetto al computer di Paolo Magnificchi

Trinità Filarete, 1494

Computer Graphic, produzione Academy, Milano & Bit Computer, Venezia

