

Un muro di televisori perennemente accesi forma oggi il più formidabile flusso (e sbarramento) di immagini finora vissuto in un ventesimo secolo che pure sull'immagine ha creato la sua principale connotazione.

Questo "muro d'immagini" (o flusso? o...) è presente in ogni casa, in ogni città, in ogni nazione, su tutto il pianeta.

Ininterrottamente (24 ore su 24) l'emissione d'immagini consuma probabilmente in un giorno l'equivalente quantità d'immagini prodotte dall'uomo con altri mezzi in tutta la sua storia precedente.

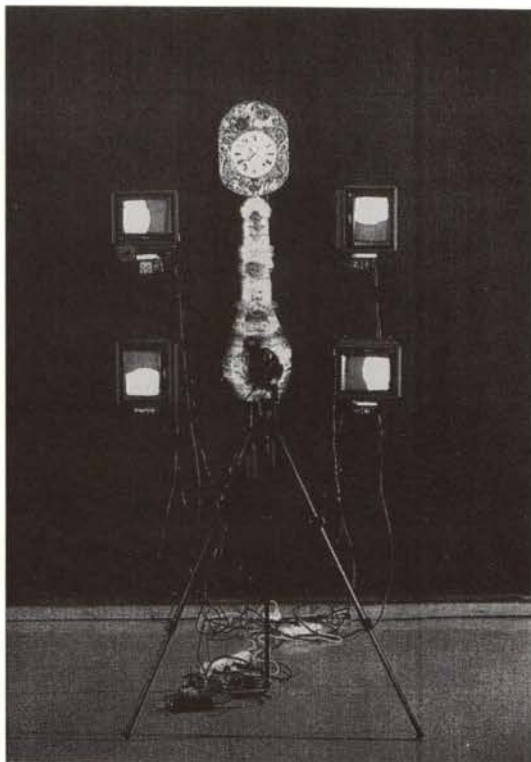
La presenza di un linguaggio di tale forza e stimolante novità tecnologica farebbe supporre un equivalente interesse ed eccitazione da parte di intellettuali ed artisti verso le possibilità espressive inedite del mezzo, verso le aperture concettuali in esso contenute, e le possibilità di applicazione sperimentali o pratiche per tutti i linguaggi delle arti visive.

Non è così.

La forza del monopolio di stato, il controllo oppressivo finora vissuto sui mezzi elettronici tende a staccare le possibilità dell'elettronica dai suoi possibili spazi e rinchiuderle nella prigione dell'elettrodomestico.

Se analizziamo ora l'atteggiamento di intellettuali ed artisti agli inizi del secolo di fronte ad un altro sconvolgimento dello scenario delle immagini, il cinema, scopriamo invece un atteggiamento diametralmente opposto.

Picasso e Braque (per non fare che due nomi) seguono appassionatamente il linguaggio del cinema e il primo progetterà, pur senza realizzarlo, un prodotto filmico. Schoenberg e Kandinskij progettarono un film (più opere) in cui concretizzare l'opera d'arte totale che percorre e stimola gli artisti delle avanguardie sulla base fondamentale del sovvertimento d'uso dell'arte e i Futuristi, i Dadaisti, Hans Richter, Eggeling, Buñuel, Duchamp, Man Ray, e tanti altri creeranno una esperienza parallela fragile e fortissima insieme che accompagnerà le arti visive attraverso il cinema sperimentale



1. Nam June Paik, Swiss Clock TV, 1988.

d'artista fino ai nostri giorni. Un'esperienza lunga, ricchissima, che va oggi valutata nella nuova prospettiva dei *linguaggi di movimento* nei nuovi e inediti aspetti delle arti elettroniche.

Ultimamente questo spazio vastissimo, (minaccioso?) scostante per l'intellettuale, rappresentato dall'elettronica, ha iniziato a emettere segnali diversi.

Il materiale elettronico inizia ad essere maggiormente manipolabile. L'immagine può essere attivamente modificata e creata. Il computer applicato all'immagine si collega e si salda con gli strumenti elettronici creando funzioni inaspettate: e conseguentemente entrando nell'uso quotidiano di una molteplicità di operatori visivi.

Questi operatori visivi sono attratti e sconcertati insieme di fronte alle aperture visive-concettuali che si definiscono.

Se il computer porta a compimento nel campo delle applicazioni scientifiche una pratica della serializzazione, della miniaturizzazione, della compressione, si scontra invece nel campo delle arti visive con una rete di idee e contenuti di segno assai diverso.

O forse solo apparentemente diverso?

Nella recente mostra su Piero della Francesca il quadro famoso della "Città ideale", ricreato in computer animazione si muove verso lo spettatore utilizzando le "ottiche" moderniste del volo e della ripresa dall'alto. Si compie così il primo e più grave "tradimento" alla prospettiva centrale e quindi all'ideologia stessa del dipinto. Altre ne seguono: il quadro viene "percorso" ad una velocità artificiale e seguito nel suo sviluppo di linee urbanistiche. Ma la velocità dell'occhio è quella del moderno mezzo locomotorio e il delimitarsi delle strade e dello sviluppo cittadino è quello arbitrario di una ricostruzione basata sulla moltiplicazione-serializzazione di un dato (il frammento di edificio).

È una ricostruzione o una percezione ingrandita?

Nel film "Blade Runner" l'investigatore ingrandisce con il computer parte di un interno fotografico fino a scoprire il "replicante" riflesso in uno specchio.

Lo specchio è (convenientemente) rotondo come lo specchio dei coniugi Arnolfini. Il computer si presta quindi al gravissimo "tradimento" (la distruzione della prospettiva centrale, simbolica e mitica) ma anche a inaspettati ritorni iconografici: l'immagine nello specchio rotondo che attraverso l'ingrandimento (la "ricerca") ripropone un universo brulicante d'immagini come un quadro di Bosch.

Abbiamo accennato in precedenza alle grandi accensioni storiche sulle tecnologie nuove (il cinema), accensioni che si ripresentano in quel percorso accidentato che è l'arte contemporanea nelle sue frange più turbolente operanti nei campi tradizionalmente definiti della pittura e della scultura.

Campi che escono dalla seconda guerra mondiale con un rifiuto deciso delle tecnologie implicitamente ritenute complici dei massacri e dei disastri e con un ritirarsi nel segno primario del colore, nella materia organica delle terre e delle sabbie, nel gesto individuale che risponde alla logica dell'uomo, al suo spazio esistenziale, prima della storia e al di



2. Nam June Paik. TV Candle, 1992.

fuori della società.

È solo negli anni '50 che riprendono corpo gli esperimenti di arte programmata con le sue ipotesi scientifiche, i suoi oggetti-macchina per percezioni visive che ridanno credito alla scienza ed alla macchina. E riprendono corpo in una forma che avrà molto spazio e peso culturale e infiniti sviluppi riproponendo il problema delle pratiche dadaiste, nella doppia accezione di un'arte di impassibile ironia e di un'arte di aggressiva distruttività di linguaggio che rimette in questione lo stesso istituto dell'arte, delle sue funzioni, delle sue materie o materiali.

Ed è in quest'ambito, e nel movimento che si darà il nome di Fluxus, che si sviluppano i primi esperimenti con i materiali elettronici.

All'interno di "Fluxus" è Nam June Paik a porre per primo le problematiche video partendo dalla pratica musicale da lui condotta fra il '58 e il '61 a Colonia, in anni fecondi di sperimentazione e, soprattutto, nell'ottica della forma d'arte, la musica, più adatta alle pratiche "smaterializzanti".

"Guardando dei quadri del 600 nel