

VIDEO, declinazione infinita

Raccontare cosa sia la dimensione del "video" oggi significa occuparsi di una galassia complessa e strutturata, caratterizzata da una continua evoluzione accelerata, dove convergono, e da cui partono, molteplici fiumi e strade. Video è pittura, installazione, scultura, performance, fotografia, documento, teatro e, naturalmente, cinema. Ma è soprattutto dialogo vivo, possibilità di plasmare un linguaggio che abbia tratti identitari del reale e della finzione.

È un mondo magico, a disposizione di tutti, con una facilità di accesso tecnologico ed economico che lo rende unico. Tutto ha diritto ad essere filmato e fissato, tutti hanno il diritto di farlo. Nell'ambito artistico questo ha permesso un'espansione senza controllo e canoni di giudizio, che ha zone di luce e altre di ombra. La libertà è assoluta, così come il proliferare infestante di una quantità di "opere" inesistenti nella loro inconsistenza. Il progetto della rassegna di Video Dia Loghi 2007, di cui questo catalogo vuol essere una documentazione, ha cercato di prendere in considerazione punti che aiutino a dare letture di ciò che il video ha rappresentato, rappresenta e rappresenterà nella storia dell'arte, della comunicazione e della società. Piccoli approfondimenti che si sono mossi con uno sguardo verticale, cercando di non scorrere semplicemente sulla superficie.

La rassegna è stata articolata insieme a Willy Darko in montaggi loop di selezioni diverse di lavori video, serate monografiche e mostre installative. Nelle serate d'autore si è messo al centro un artista, con alle spalle un percorso ormai maturo legato al linguaggio video. Ogni sera ci si è preso del tempo per conoscerne il lavoro e la persona che gli sta dietro, andando a ritroso negli anni per capirne fasi e passaggi, ascoltando dalla sua voce racconti e commenti, insieme ai video che scorrevano.

Si è partiti con **Enore Zaffiri**, artista torinese storico ma anche studioso e soprattutto musicista, protagonista delle avanguardie anni Sessanta, che ha immaginato la creazione artistica come mescolanza tra suono e visione. Nel 1968 aprì la seconda cattedra italiana di musica elettronica al Conservatorio di Torino; i suoi nuovi lavori stupiscono per freschezza, innovazione ed energia. Tutta la sua riflessione è sempre ruotata attorno all'idea del "tema con variazioni", di matrice musicale, che però è diventato poi il dna della sua produzione visiva. Musica e arte visiva, ma anche performance, poesia visiva, animazione. L'uso dell'immagine parte come la visualizzazione del suono e della sua possibile variazione infinita. Quarant'anni fa Zaffiri si costruiva oscillatori, filtri e modulati, mentre faceva musica a mano tagliando e incollando pezzetti di nastro, suono dopo suono. Lavorava con un mixer a due piste, con la telecamera, prima con immagini prese dal reale e poi rielaborate; in seguito passò alle immagini geometriche direttamente create da lui, entrando in un mondo di astrazione che vibrava cromaticamente. Negli anni Settanta arriva il sintetizzatore portatile, che cambiò la vita dell'arte, perché immagini e suoni passavano dal laboratorio alla dimensione "live". Iniziarono le creazioni all'insegna della più pura psichedelia, in un continuo processo di sovrapposizioni, che l'artista ha portato fino a sei, dove ogni immagine rimane come un'eco, fondendosi in maniera unica con quella successiva. Sovrapposizioni e successioni di colori sonori. Poi arrivano anche i frattali. Per Zaffiri prende forma cangiante e caleidoscopica una musica elettronica e reticolare. Negli anni è stato maestro e modello per molti giovani artisti, non solo musicisti, che hanno imparato tecnica, teoria, ma soprattutto la libertà creativa che rende lo sguardo e il lavoro infiniti.

Il panorama storico si è poi aperto alla contemporaneità italiana con la coppia partenopea di **Bianco e Valente**, giovani pionieri negli anni Novanta con i primi video in cui indagavano la dualità corpo-mente. Centrali sono stati gli studi sulla fisiologia del cervello, l'importanza della comunicazione verbale, le ricerche sulla creazione di entità intelligenti artificiali, macchine pensanti in cui la mente si estende e potenzia. Nelle loro installazioni cominciano a parlare di "computer based", cioè di entità artificiali che producono fenomeni percepiti dalle persone come fenomeni naturali. Quali sono le relazioni fra il naturale e l'artificiale, il modo in cui la scienza pretende di definire le dinamiche complesse naturali solo mediante i numeri, le ricerche sull'evoluzione naturale, le convergenze evolutive? Dal 2001 Bianco e Valente hanno dato vita al progetto in progress "RSM", legato ai viaggi e alle influenze astrali. "Abbiamo deciso di sperimentare su noi stessi gli effetti postulati da una antichissima teoria astronomico/astrologica ricodificata negli anni Settanta da un ricercatore italiano. Essa prevede cicli annuali individuali per ogni essere vivente, così come la possibilità di cambiare il corso degli eventi che ti interesseranno nell'anno a venire,

semplicemente spostandoti sul globo terrestre in occasione del compimento di ciascun ciclo annuale. Per verificare questa teoria abbiamo viaggiato in Australia, Siberia, isole Azzorre, Brasile, Canada, Quebec India, Russia Centrale, etc. Tutti questi viaggi, spesso in posti non turistici, al di là della verifica dell'antica teoria, ci hanno definitivamente cambiato come persone, facendoci scoprire che in luoghi diversi il tempo viene percepito in maniera completamente differente”.

Con l'iraniano **Shoja Azari**, che dal 1983 vive a New York, ci si è spostati sui confini tra il territorio del video e quello del cinema. I suoi video sono, infatti, dei cortometraggi, arricchiti però da quella libera visionarietà propria del video d'arte, che vengono presentati da gallerie e musei come nei festival cinematografici in tutto il mondo. Azari ha iniziato nel 1998 con il film “The story of the Merchant and the Indian Parrot”, ispirato a una parabola di Rumi, poeta e mistico iraniano del XIII sec. Nel 2001 ha realizzato poi il suo primo lungometraggio, intitolato “K”, a cui sono seguiti “The Married Couple”, “In the Penal Colony” e “A fratricide” e “Maria De Los Angeles”. Nel 2006, invece, si è dedicato al suo lavoro più famoso, la collezione di “Windows”, un progetto di nove piccole storie, ognuna inquadrata da una finestra, sia essa lo sportello di un forno, un finestrino di un'auto, una finestra. Un motivo formale quanto concettuale, che concentra lo sguardo e lo affila, sottolineando le atmosfere in cui ci introduce. Con grande rigore e capacità registica Shoja racconta le storie di Windows con lunghi piani sequenza, dal grande respiro ed energia. Sono piccole vicende, che accadono nella casa o nella macchina di fianco. Ma la loro epicità assurge a dramma esistenziale comune. Nel 2007 arriva “Odissey” : un lungo piano sequenza girato in un mattatoio abbandonato fuori Casablanca (Marocco). L'obbiettivo esplora questo luogo abbandonato, fatiscente, dove si indovina che corpi viventi siano stati macellati. Intanto una voce recita il poema, una cantilena in farsi che avvolge come una litania rituale e magica. Racconta del grande amore che nacque tra la Terra e l'Uomo, ma poi di come l'uomo tradì, prendendo tra le mani le armi e andando in guerra con i suoi simili, ascoltando le sirene della filosofia. L'uomo ha distrutto il suo mondo e il suo ambiente, imboccando la via della morte, mentre avrebbe dovuto fidarsi della sua amata, vivendo in armonia, senza competizioni e desiderio di potere.

Al di là della traduzione, che avvolge e ci sospende mentre scorrono le immagini, c'è una percezione panica del discorso, metafora della società contemporanea.

L'ultimo ospite è stato **Paolo Piscitelli**, artista torinese attivo dagli anni Novanta, che vive da qualche tempo negli Stati Uniti, con un nomadismo esistenziale che rispecchia il suo sguardo totale verso l'arte, partendo comunque dalla “scultura”. Il suo lavoro con il video fa parte di un unico discorso sulla plasticità dell'arte visiva, fatto soprattutto di materia ma anche di suono e di movimento. Piscitelli spacca la nozione di scultura per un concetto di installazione aperto, mai definito ma in divenire. È come se ogni opera fosse una tappa di un discorso in fieri, una riflessione che si segmenta, arricchisce, estende senza fine, un passo dopo l'altro, un lavoro dopo l'altro. Nell'ultimo periodo il video ha ulteriormente ampliato il respiro identitario dell'installazione, che vive di immagini, ombre, suoni. La smaterializzazione del processo creativo e del risultato da un lato ricerca la libertà del concetto puro, dall'altro aggiunge una serie di sensazioni che lo rende fisicamente presente, in un rapporto sensoriale e personale con lo spettatore e lo spazio. La scultura è un organismo vivente che respira a livello di materia e di forma, mutevole come la vita, a ridosso del tempo che passa, delle condizioni costantemente instabili. Nei suoi video si fissa anche l'energia che riscalda il fare della scultura stessa, come esondazione della personalità fisica e mentale dell'autore, messa in atto nel plasmare una materia nello spazio. Per questo i suoi racconti sono lunghi, concentrici, in una ripetizione ipnotica che cerca di far sentire oltre che vedere, provando a portare lo spettatore sotto la pelle della superficie e del volume che prende corpo sotto i nostri occhi e dentro le nostre orecchie.

La materia non sta mai ferma, come il linguaggio video. Così, per dare il polso di ciò che accade, la rassegna di Video Dia-Loghi ha compreso anche due selezioni loop.

Una dedicata a lavori realizzati da studenti dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, laboratorio ideale di formazione e di primo approccio al video, che ha prodotto alcuni giovani artisti in erba di grande qualità, che ho scelto assolutamente in quanto tali e non per la loro condizione di studenti. Il secondo loop presentava, invece, video di artisti non esordienti e di talento ormai riconosciuto, che ho avuto modo di vedere recentemente, e che ben possono dar un'idea di come vasta sia la possibilità di narrazione con il linguaggio del video.

Infine ci sono state due mostre, che hanno fatto da corredo produttivo alla rassegna dei video. Estensioni vitali che hanno indagato quell'aspetto più legato all'installazione relativa al video,

come il suo forte legame con la fotografia. Marco Baroncelli presentava un doppio sguardo di piccole finestre sul quotidiano, collegate da affinità estetiche, geometriche e cromatiche, creando un flusso emotivo da un lato sviluppato da fotografie stampate, dall'altro da un montaggio video dialogante con la musica. Barbara Brugola su tre monitor raccontava una storia, tre percorsi paralleli dove un corpo di donna galleggia in un lago, tre voci, tre punti di vista per una storia visiva frammentata. Nordine Sajot, invece, creava uno spiazzamento spazio-temporale con un'installazione dove un trampolino si protendeva su una spiaggia filmata, un bagnasciuga dove scorreva un'umanità ripresa al contrario. Anche qui in scena la relatività del punto di vista, della direzione dello scorrere del tempo, dimensione con cui il video può giocare anche concettualmente a suo piacimento. Giorgio Cugno è, poi, un regista dell'assurdo, con la quotidianità che diventa palcoscenico, come un set cinematografico. I suoi attori hanno il candore e la forza dell'inesperienza, e danno vita a canovacci stridenti quanto poetici. Fiabe "strane", con una malia che il video riesce a tirar fuori dalla realtà. Infine Irina Gabiani, che manipola opere fatte di scultura, performance, disegno, fotografia e video. Il suo è un lungo ragionamento su forze e materie, visibili e invisibili, di cui è composta la vita e l'essere umano. Siano oggetti come rappresentazioni teatrali metaforiche, a cui il video dona i connotati di parabola demiurgica. Il progetto si concluse con due serate dedicate a Enrico Colombotto Rosso e Paolo Cotza i quali hanno spiegato come il video fosse, in origine, la risposta alle esigenze di fissare la memoria effimera di numerose installazioni e performance durante gli anni sessanta, dalla Land Art alla Body Art. Durante le serate sono stati presentati dei video di Willy Darko, opere realizzate nel corso degli anni, in cui i protagonisti sono Colombotto e Cotza e le loro opere.

Olga Gambari