

Scarto e fuori campo. Eredità e sperimentazione videoartistica tra segno, disegno e azione

ANDREINA DI BRINO

Sintesi

Nell'orizzonte della sperimentazione delle immagini in movimento lo «scarto» e il «fuori campo» sono stati più volte presi in esame come un vuoto produttivo in bilico tra una dimensione immaginativa posta altrove e il concetto di «intervallo». Uno spazio collocato al di là dei limiti del quadro e sottratto alla visione al punto da poterla trascendere: attraverso un'idea, uno spunto di riflessione, un riferimento di senso; oppure un disegno.

Nell'arte elettronica, in particolare nelle opere videoinstallate, capita con frequenza che scarto e fuori campo si identifichino proprio con un disegno. Ma oltre ad avere una valenza generativa specifica e a intervenire come *studium* più volte all'interno del processo creativo, a realizzazione compiuta hanno anche un ruolo primario nell'azione e nella fruizione soggettiva.

A partire da artisti e teorici delle Avanguardie storiche, attraverso il segno e il disegno il saggio si propone di percorrere i sentieri del fuori campo e dello scarto nel lavoro di due pionieri della sperimentazione videoartistica internazionale: Wolf Vostell e Bruce Nauman.

Scarto e fuori campo. Alcune riflessioni

Nel 1916, in un testo dal titolo *Dal cubismo e dal futurismo al suprematismo. Il nuovo realismo pittorico*, Malevič scrive: «mi sono trasfigurato nello zero delle forme e sono andato al di là dello 0-1» (Covre 2004, p. 23). Il pensiero segue di poco *Ultima esposizione futurista. 0,10 (Ibidem)*, mostra dove lo stesso Malevič, sullo scadere dell'anno precedente, aveva esposto quella che sarebbe diventata l'opera icona del suprematismo: *Quadrato nero su fondo bianco*.

Siamo nel bel mezzo del secondo decennio del Novecento, momento in cui cominciano a fare capolino i primi lungometraggi narrativi, ma già si sente anche l'esigenza di contrastare la narrazione tradizionale - il "Manifesto della cinematografia futurista" è del 1916.

Nel contesto delle arti visive, l'entrata in scena, nel 1915, di *Quadrato nero su fondo bianco*, azzerando ogni forma di narrazione va in questa direzione. Sebbene l'atto riguardi nello specifico il piano pittorico, influisce anche sul futuro delle immagini in movimento, con delle ripercussioni sulla poetica e le implicazioni del fuori campo; concetto che terrà assai occupato il pensiero di artisti e teorici e tra questi, Ejzenštejn, nel 1929, pubblicherà uno scritto proprio dal titolo omonimo. La nascita del dipinto si colloca all'interno di un'ottica «non-oggettiva» che nell'opera di Malevič si fa strada tra il 1911 e il 1913, anni in cui gli ambienti moscoviti e Pietroburghesi si schiudono alle novità apportate dal cubismo e dal futurismo, inserendole nella loro dimensione sociopolitica. Nelle opere malevičiane di questo periodo, definite «alogiche» e «trasrazionali», confluiscono principalmente due aspetti: una visione filosofica legata alle trattazioni sulla «quarta dimensione» (Ivi, p. 16) e gli incontri con il poeta Kručenyč, tra i teorici del linguaggio *zaum* (significato letterale: oltre la mente), e con il musicista-pittore Matjušin. Nel 1913, il sodalizio con Kručenyč e Matjušin culmina nella realizzazione di uno spettacolo teatrale dal titolo *Vittoria sul sole*¹, per il quale l'artista ucraino disegna costumi e scenografie. In uno dei bozzetti delle scenografie, a un certo punto compare un embrione del famoso doppio quadrato (fig. 1). Già qui è quindi custodito il primo orientamento verso quello che sarà, proprio per Malevič, un fermo rifiuto alla limitatezza fenomenologica e, contestualmente, la celebrazione di un immaginario dinamico dalle inesplorate potenzialità. Ma a differenza dell'opera, il fatto che della riflessione di Malevič e del suo dipinto esista una testimonianza grafica, di per sé non ha niente di straordinario. In fin dei conti il disegno anticipa da secoli, con schizzi e bozzetti, pitture, sculture e architetture. Il disegno del 1913, però, dà adito a più di una riflessione. Se infatti a ridosso della Prima guerra mondiale, in un contesto scientifico, tecnico e culturale in

¹ Lo spettacolo è stato presentato dal 3 al 5 dicembre 1913 al Teatro Luna Park di San Pietroburgo. «Il sole, simbolo di un mondo oggettivo che appartiene al passato, viene catturato e sconfitto e si instaura un nuovo mondo dominato da atleti futuristi. Le scene e i monologhi sono una successione di episodi sconnessi, realizzata in base al valore del puro suono nel testo poetico e nella partitura musicale» (Michelangeli 2004, p. 19).

rapida evoluzione, il *Quadrato nero su fondo bianco* appare quasi come un segnale verso un'arte volta a divenire progressivamente mobile e immateriale, col senno di poi quel bozzetto scenografico oltre a essere un testimone nevralgico dell'opera del 1915, è anche un primo ideale interlocutore di un cambiamento epocale.

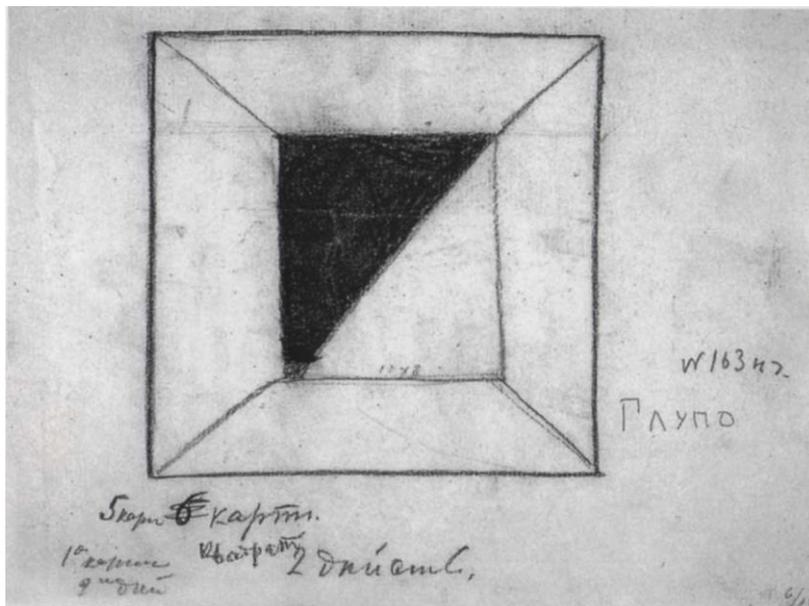


Fig. 1 Kasimir Malevič, *La vittoria sul sole* (atto II, scena V), 1913

Il disegno in questione è costituito solo da due forme quadrangolari poste l'una all'interno dell'altra, con il quadrato più piccolo tagliato in senso diagonale in due metà, una bianca e una nera. Rappresenta il sipario, diventato nell'ultima scena dello spettacolo «uno sfondo nero che risaltava sulla superficie bianca» (Michelangeli 2004, p. 54); uno sfondo metafora della *Vittoria*, ovvero di un futuro capace di superare i limiti della comprensione umana. Peraltro, questi sono gli anni di Einstein e sono in corso le ricerche che apriranno le porte alla rivoluzione di Heisenberg, nonché di tutto il mondo della fisica quantistica. In breve, tutto ciò che è assimilabile a un'idea di rigidità e compattezza sta cominciando a sgretolarsi. I nuovi protagonisti saranno, entro poco, gli universi particellari e alterneranno in una rete a maglie sempre più fitte, frammenti visibili e invisibili, tra loro in un equilibrio sinergico. Un'idea del pieno inscindibile dall'idea del vuoto, che è poi il concetto della parola *zaum*, nonché la di-

mensione da cui scaturisce nel 1918, e di nuovo con Malevič, quel *Quadrato bianco su fondo bianco* che determina una cesura definitiva col passato e la nascita di un fare artistico nuovo in cui le immagini in movimento rientrano a pieno titolo. «La sua ultima opera [di Malevič, n.d.a] – scrive Somaini (2010) – un quadrato bianco su una tela quadrata bianca, costituisce chiaramente il simbolo dello schermo cinematografico, il simbolo della transizione dalla pittura di pigmento alla pura configurazione della luce. Sulla superficie bianca può essere proiettata direttamente la luce in movimento» (p. XXVI). Nel giro di pochi anni l'arte di Malevič aveva dato luogo a una «*ek-stasis*» (Montani 1993, p. 51) moltiplicata. La «rappresentazione» era uscita «fuori di sé», fuori, cioè, dal disegno del 1913: prima attraverso la chiusura del sipario di *Vittoria sul sole*, successivamente con *Quadrato nero su fondo bianco* e infine con *Quadrato bianco su fondo bianco*, opera che, veicolando il piano della discussione verso un altrove dalle ampie potenzialità, aveva compiuto una piena «espulsione» del «senso della rappresentazione stessa» (Ivi, p. 53). Un altrove, a ben vedere, reversibile, abitato, da un lato, da un'arte e una tecnica in rapida evoluzione e, dall'altro, dal disegno da cui tutto è partito. Se quindi per «fuori campo» si intende «lo spazio di riflessione che l'opera dispiega attorno a sé» (Ivi, p. 5), l'altrove del disegno non può essere altro che considerato tale. Ma il «fuori campo», nell'essere anche un procedimento tecnico e stilistico, contemplato dalle dinamiche dello sguardo che si compiono dentro e intorno a ciò che è «visibile» (Merleau-Ponty 1969), nella poetica delle immagini in movimento viene a trovarsi, anche all'interno dell'opera, in uno spazio che si pone «tra». La tensione verso un'epifania, non speculativa, dell'«invisibile» (*Ibidem*), in cui rientra anche l'arte elettronica, dove il «vuoto», la dimensione immateriale, l'«invisibile» è l'anticamera del visibile, implica dunque per il «fuori campo» un oscillare tra una capacità percettivo-immaginativa pressoché infinita e un intervallo, «uno scarto tra l'azione e la reazione», come scrive Deleuze (1983, p. 80), trovando nella definizione un momento di incontro tra le posizioni distanti di Bergson e Vertov. Come si cercherà di sintetizzare di seguito, nell'ambito delle Avanguardie storiche il concetto di intervallo ha di fatto sollecitato più di una riflessione, ma è il filosofo francese ad occuparsene per primo. Per Henri Bergson (2012) l'intervallo è uno stato in divenire e in quanto tale muta nel tempo. La nozione rientra nel quadro di una riflessione più ampia sulla «durata», intesa in termini organici come un irreversibile e incessante fluire in avanti. Da qui la contrapposizione della durata e dell'intervallo, il cui tempo è quello della

realtà, del vissuto, a un'idea di tempo spazializzato, quale è il tempo matematico e impersonale dell'orologio; fatto cioè di unità misurabili, istanti uguali gli uni agli altri posti in successione. Oppure, il tempo del cinematografo, per eccellenza l'«illusione della mobilità» (Ivi, p. 292), ottenuta allineando uno dopo l'altro dei fotogrammi, di per sé immobili. Il movimento è più di singole posizioni allineate colte dall'occhio; «il flusso del tempo è la realtà stessa, anche se ci limitiamo a prenderne delle istantanee» (Ivi, p. 380). E in essa, sostiene Bergson, bisognerebbe ricollocarsi. A partire dagli anni Venti, in particolare dal manifesto "Noi", pubblicato nel 1922 sulla rivista del costruttivismo "Kinoft" (Montani 1975, p. 63), a integrazione del proprio pensiero sul montaggio cinematografico il concetto di «intervallo» compare anche in Vertov (2011).

Noi chiediamo al montaggio di concentrare la geometria del movimento attraverso una convincente alternanza delle inquadrature. Il *kinokismo* è l'arte di organizzare i movimenti necessari delle cose nello spazio grazie all'utilizzazione di un insieme artistico-ritmico conforme alle proprietà del materiale e al ritmo di ogni cosa. Sono gli intervalli (passaggi da un movimento all'altro), e in nessun caso i movimenti stessi, a costituire il materiale (gli elementi dell'arte del movimento). Sono gli intervalli che conducono l'azione fino alla qualità cinetica (p. 31).

L'intervallo dunque è il passaggio da un'inquadratura all'altra e, come scrive Montani (1975), «il compito del montaggio non consiste nel ricostruire "il movimento" ma un "concentrato", una trascrizione del movimento. E ciò sarà possibile a patto di organizzare la sequenza in modo che il rapporto con cui un'inquadratura si coordina con un'altra diventi un elemento percettibile» (p. 68). L'accento non è né sull'«immagine in sé» né «sul movimento in sé» (*Ibidem*), ma sulla «alternanza» e quindi su una "organizzazione" e una riscrittura del movimento ottenuta attraverso la gestione «percettibile» degli intervalli.

Il «cinema non recitato» di Vertov invita ad appropriarsi delle «cose» – «gli oggetti della realtà storica» (Ivi, p. 69), cioè del presente socio-politico di una Urss proletaria e contadina – per poi comunicarle con un sistema «artistico-ritmico» adeguato a coglierne e potenziare le specificità in modo nuovo e «produttivo»; in grado di rispondere alle sollecitazioni sensoriali, coeve e future, e farsi, allo stesso tempo, portavoce di crescita sociale.

Da qui la sua esigenza di affrontare e mostrare «la verità del reale» (Ivi, p. 20), con «tutti i mezzi [di ripresa e di riproduzione, *n.d.a.*] a [...] disposizione» (Ivi, p. 22), raccontandola non secondo le modalità tradizionali

della «cine-mistificazione», ma utilizzando, e nobilitando, la peculiarità del linguaggio cinematografico, del linguaggio della “macchina”. Fuori dalla mimesi, la «verità» in oggetto è come se venisse vista per la prima volta. «L’intervallo, il momento in cui la continuità del movimento si trasforma nella ‘discontinuità’ del discorso diventa in tal modo la figura decisiva del linguaggio cinematografico, il tramite che permette all’immagine di uscire dal suo isolamento e al movimento dalla sua indeterminatezza» (Ivi, p. 69).

È forse così che Vertov sembra andare a ricollocarsi all’interno della realtà auspicata da Bergson e «costruire un rapporto fra verità delle cose e cineverità» (Lischi 1996, p. 40).

Durante il corso degli anni Venti, la concezione del «montaggio come organizzazione di ‘intervalli’» (Somaini 2011, p. 71) si rafforzerà affiancando costantemente l’attività del *Kinoglaz*, «il cine-occhio», l’occhio appunto del “mezzo”, della «macchina da presa». Un occhio «molto più perfetto di quello umano» (Vertov 2011, p. 37), in grado di vedere – *L’uomo con la macchina da presa* (1929) ne è un esempio – quanto a condizioni normali non si può vedere, per la capacità, sua propria, di rompere la linearità temporale, di scardinare lo spazio e stravolgere, grazie a un’ampia rosa di «procedimenti», l’ordinarietà dell’esperienza. Il che vuol dire anche contemplare l’imprevisto e, nel montaggio, aprire lo spazio filmico all’interpretazione e ad aggiuntive investigazioni. Pensieri che producono pensieri; o, con le parole di Vertov: «film che producono film» (Montani 1975, p. 8).

Sull’idea di intervallo, come regolatore dei rapporti tra le inquadrature e «momento essenziale» del montaggio, converge anche Ejzenštejn. Nello stesso anno in cui esce *L’uomo con la macchina da presa*, all’interno dei ragionamenti sulla «drammaturgia della forma» Ejzenštejn definisce l’intervallo, come cita Somaini (2011), «la quantità di distanza [che] determina l’intensità della tensione» (Ivi, p. 72). È qui, infatti, che si «fonda - ancora Somaini - il suo potere “dinamizzante” la sua capacità di creare tensione e di trasmetterla allo spettatore» (*Ibidem*).

A distanza di alcune decadi, le riflessioni sulle nozioni e sui territori del fuori campo, dell’intervallo, o dello scarto portate avanti da Malevič, Bergson, Vertov e Ejzenštejn, ma anche da Moholy-Nagy e altri teorici e artisti delle Avanguardie storiche, si ritrovano declinate come aspetti costitutivi dell’arte elettronica, con tutte le implicazioni che riguardano la visione, la temporalità e lo spazio altrove dislocato. Peraltro, sull’esempio di Malevič, il ruolo del disegno come interfaccia preliminare verso l’uscita

dell'opera da sé, nel rapporto più specifico con le videoinstallazioni amplifica sia la portata del fuori campo che dello scarto.

Il disegno è lo spazio da cui spesso nasce e si muove il confronto con la sfera pubblica e con un immaginario non soltanto autoriale. Nello spazio "fuori" dislocato i passaggi verso la realizzazione prendono corpo lungo un asse che unisce per più ragioni la dimensione personale a quella collettiva. Qui si determina il processo creativo, si elaborano i pensieri, si mettono in atto i *feedback* tra *medium* e *medium* e si prefigura la dimensione partecipativa soggettiva, si pongono gli interrogativi sugli spazi e i tempi della rappresentazione, si sviluppa e si può ricostruire proprio la dinamicità della grammatica spazio-temporale. Il disegno quindi oltre ad avere una valenza generativa è anche il luogo della regolamentazione e «organizzazione dei rapporti» tra le immagini, e spesso mette in luce i fertili vuoti «produttivi» disseminati sia nel processo creativo dell'opera, che all'interno di quello percettivo-esperienziale.

Nella trattazione tali aspetti saranno esplorati attraverso due protagonisti della sperimentazione videoartistica internazionale: Wolf Vostell e Bruce Nauman. Di ognuno è stato preso a paradigma un lavoro ed è stato analizzato nel confronto con il relativo disegno.

*Wolf Vostell, Omaggio a Venezia, Electronic de-coll-age-happening.
Room 1959-1968*

Nel corso delle sue teorizzazioni sull'universo della visione László Moholy-Nagy (1925) scrive:

L'arte cerca di stabilire relazioni nuove e più ampie tra fenomeni ottici, acustici e altri fenomeni funzionali noti e quelli ancora sconosciuti, così da promuovere poi l'acquisizione da parte degli apparati funzionali, in via di costante miglioramento. È nell'indole umana che a ogni nuova acquisizione l'apparato funzionale solleciti ulteriori nuove impressioni. Questo è uno dei motivi dell'insopprimibile necessità di nuovi esperimenti creativi. Sotto questo punto di vista, le creazioni sono valide solamente qualora producano nuove relazioni, fino ad allora sconosciute. [...] Poiché la produzione (creatività produttiva) serve soprattutto allo sviluppo dell'uomo, noi dobbiamo cercare di estendere a scopi produttivi quegli apparati (mezzi) finora usati solo a fini riproduttivi (p. 28).

Nel 1968, con un'opera-evento dal titolo *Omaggio a Venezia, Electronic de-coll-age-happening. Room 1959-1968*, Wolf Vostell, inaugurando l'ingresso dell'arte elettronica nella storia della *Biennale d'Arte di Venezia* (XXXIV

Biennale Internazionale d'Arte, 1968), pare mettere a frutto quanto scritto da Moholy-Nagy più di quarant'anni prima. L'allestimento (fig. 2) è costituito da cinque dispositivi elettronici di varie dimensioni. I protagonisti sono degli apparecchi televisivi in funzione, collegati a dei motori elettrici – a loro volta collegati ad alcuni oggetti posti sopra, sotto e intorno ad essi – che determinano il movimento complessivo di ogni singolo congegno. Su un pavimento cosparso di vetri rotti, i dispositivi elettronici sono posizionati al di qua e al di là di un corridoio, costituito da sette pannelli rettangolari in rigida pellicola trasparente; sono schierati parallelamente e a misura degradante dal centro verso le estremità della stanza. La distanza che li separa l'uno dall'altro è pari a un metro, spazio sufficiente per poter stazionare anche in mezzo ad essi e osservare da vicino la riproduzione di precedenti lavori fotografici (realizzati da Vostell in spazi e momenti diversi) che chiamano in causa la dimensione dell'altrove. Pagine di memoria catapultate con tutto il loro carico nel presente. Inoltre, in ragione della natura lucida e trasparente dei pannelli, le immagini fissate su ognuno di essi si contaminano, per riflesso o per «compenetrazione ottica», dando luogo a un paesaggio storico simultaneo. La presenza di un proiettore di diapositive nello spazio così allestito ne amplifica ulteriormente la portata, aumentando il numero delle opere antecedenti con la proiezione di altre immagini sull'intero ambiente.

Al tutto si somma un'orchestrazione di rumori ambientali che determina, insieme alle immagini, configurazioni multi-stratificate. Il tutto risuona come un sistema «artistico-ritmico» di stampo vertoviano. Distruzione e vita si alternano senza soluzione di continuità tra passato e presente. Lo sguardo di chi si muove nello spazio installato corre tra luci intermittenti, dirette e riflesse, foto di guerra, disastri, immagini pornografiche, oggetti di varia natura - quali sci, pale per la raccolta del carbone, un rastrello, delle falci, scarpe accatastate, lenzuola macchiate, stoffe da paracadute che battono contro i monitor. Tutto si muove di continuo, in avanti e indietro, usurandosi ulteriormente, agendo sul tempo interno all'opera e sul punto di vista, immersivamente frammentato e dilatato. Alla panoramica appena esposta, va aggiunto che il *Dé-coll'age* elettronico, potendo rilevare la posizione del pubblico nello spazio sotto forma di impulsi elettrici, si modifica in conseguenza al numero delle persone presenti e, attraverso un sistema di fotocellule, durante l'assenza dei visitatori si mantiene autoeccitato. Se la stanza è affollata il sistema interattivo va temporaneamente fuori controllo e sovverte l'acquisizione lineare nella ricezione degli impulsi (ZKM 2016).

Dell'*Electronic de-coll-age-happening* sono rimaste alcune fotografie ed è stato rintracciato il disegno del terzo dispositivo, in grossomodo grande quanto un A4² (fig. 3).



Fig. 2 Wolf Vostell, *Omaggio a Venezia, Electronic de-coll-age-happening. Room 1959-1968*, veduta dell'installazione

All'interno del foglio, in posizione quasi centrale, l'intera stesura grafica è dominata da uno strano assemblaggio, tracciato a matita e a pennarello, con rapidi e insistenti movimenti di mano. Vi si riconoscono un monitor sormontato da un'insolita combinazione fatta di ruote di dimensioni variabili, due sci e una forma somigliante alla nuvoletta di un fumetto dai tratti antropomorfi, posta a capo del tutto. Sempre sopra al monitor, inserito tra questo e gli sci, si trova un insieme articolato e confuso di linee, in cui sono ravvisabili un paio di gambe che scivolano di lato, in una postura afflosciata e disarticolata. Lo sviluppo del resto del disegno si compie in prevalenza verso la destra del foglio, dove si trovano una figura annullata da una "x" (in basso), un'altra connessa a dei cavi che dal basso raggiungono gli sci, simboli tecnici (che rappresentano l'uscita di suoni e luci), numeri, parole in tedesco e alcuni nomi.

Ispiratosi «ai futuristi italiani, a Russolo, alle macchine musicali, alla tra-

² Il disegno è pubblicato privo di informazioni dettagliate (Wolf Vostell 1970, s.p.).

dizione russa, ai fotomontaggi di derivazione dadaista, a Schwitters, ai Dada berlinesi» (Politi 1977, 2010, p. 197), Vostell è la personificazione artistica delle utopie di tutti coloro che sognavano la fusione delle arti. Pittore, sperimentatore talentuoso di immagini e suoni, coprotagonista del movimento *Fluxus*, sostenitore e fondatore dell' *Happening* di strada, è per eccellenza il pioniere dell'arte elettronica nel significato più esteso. Nel suo percorso, ha abbracciato il lavoro degli affiscisti, incontrati a Parigi nella seconda metà degli anni Cinquanta. Sono stati i primi, con Rottella, a praticare il *décollage*. Le loro azioni sono una fusione di arte e vita e Wolf Vostell ne condivide la filosofia; anche se nel 1954, quando la sua storia ha inizio, in realtà non li conosce ancora. All'epoca ha 22 anni, studia all'École des Beaux Arts di Parigi e si mantiene lavorando come calligrafo. Fin dal 1954 è però per lui chiaro - sono sue parole - che il *décollage* è «un processo, non un'opera statica». Il termine fa capolino nel vocabolario artistico Vostelliano proprio in quell'anno, dopo una notizia di cronaca apparsa su «Le Figaro», nel settembre del 1954.

'Peu après son décollage un superconstellation tombe et s'engloutit dans la rivière...'. Il fatto che un aereo cadesse appena alzatosi in volo [ricorda Vostell, n.d.a.] mi sembrava una contraddizione dialettica. Consultai il dizionario e notai che in senso stretto il termine significava distaccare e morire. Mi parve una rappresentazione esatta del processo distruttivo della vita. Quella notizia ha scatenato in me l'interesse per la realtà, per i fenomeni complessi del tempo e dell'ambiente in cui vivo. Nacque in me la necessità impellente di includere nella mia arte tutto quello che vedevo e ascoltavo, sentivo e apprendevo e, partendo dal significato lessicale della parola *dé-coll/age*, di applicarne il concetto alle forme aperte e scardinate di frammenti mobili della realtà, cioè agli avvenimenti. *Coll/age* in movimento = *dé-coll/age*. *Dé-coll/age* = collage mobile. I collage in movimento sono trasformazioni (Agundez Garcia 1999, p. 39).

L'operazione è opposta al *collage* e produce nuovo senso. *Dé-coll/age* è movimento incessante, attraverso la giustapposizione di elementi di realtà tra loro distaccati e distrutti dalla vita stessa. Vita come integrazione, sovrapposizione tragica, provocatrice e pornografica (la guerra, il nazismo, la violenza sono una forma di pornografia), percezione non pulita, transitorietà continua. Vita contraddittoria per natura e come tale capace di creare, dalla rottura, dalla sedimentazione differenziata e simultanea, e dalla dissoluzione del reale, processi sempre nuovi e dinamici.

Al *Dé-coll/age*, che nel frattempo diventa anche rivista³, segue l'anticonformismo *Fluxus* dove, in una visione costituita dal principio della coesistenza, tutto e il contrario di tutto può accadere. L'*happening* di strada è in quest'ottica un'ulteriore e naturale conseguenza, perché è coesistenza allo stato puro di affermazioni, imprevisti e negazioni tipici della complessità urbana, umana e quotidiana; nella loro valenza visibile, invisibile e provvisoria – motivo per cui va condiviso con l'uomo della strada. È di fatto sull'uomo comune che incidono gli accadimenti, nella loro voracità. L'aereo che decolla e cade subito dopo è la «sintesi estrema della drammaturgia sociale» (Vostell 1982, p. 24). Abilità, raffinatezza ingegneristica e passività: summa sintomatica dell'equazione accelerazione=annientamento.

Per affinità concettuale, dall'apparecchio aereo a quello televisivo, anch'esso espressione di avanzata ingegneria e mezzo che tende a essere passivante, il salto non può che essere breve. Ed ecco che, nel 1958, Vostell comincia emblematicamente a utilizzare televisori e trame elettroniche, allora a bassa definizione e soltanto in diretta, in maniera evocativa e autoreferenziale, inserendoli dietro, davanti, dentro a "tagli" diventati ormai squarci. Nell'arco di dieci anni il *TV-Dé-coll/age* sfonda del tutto lo spazio e si trasforma nell'*Electronic de-coll-age-happening*.

Il disegno (fig. 3), per quanto offra soltanto una visione parziale, ne è un saggio. L'intera composizione campeggia al centro del foglio, priva di cornici delimitanti. Sulla carta la televisione appare come un flusso incessante (la parola Niagara di fianco ad essa è sintomatica) che scorre indipendentemente dal resto, tanto che lo sguardo del volto-feticcio-palloncino non gli è rivolto e l'apparecchio è trattato come una seduta: sopra ci sono le gambe posticce. Il tutto è illustrato senza quasi profondità e appare come una costruzione instabile, momentaneamente sospesa, connessa qua e là, fisicamente e concettualmente, con altri elementi dello spazio. Le linee, le figure, le parole e i nomi restituiscono il quadro di ciò che dovrà far parte dell'*electronic happening* (o che non ci dovrà essere, come dicono le cancellature), ma contestualmente rinviano anche ad altro. Al di là della consonanza con l'allestimento (fig. 4), in *3.Gerat* che vuol dire terzo dispositivo (Vostell & Schilling 1987, p. 97), esplicita indicazione al contenuto della carta, può essere interessante soffermarsi proprio sulle parole e i nomi, rivelatori di inaspettati fuori campo. Nel caso, per esempio, di *luftballon* – che significa sia palloncino, che paracadu-

3 Rivista di immagini e suoni uscita dal 1962 al 1969.

te – l'uso della parola rinvia all'incidente aereo, con il suo carico umano, di voci, di oggetti, di cibi e bevande finiti nel fiume e trasformati in un ammasso di macerie. All'epoca vennero a galla anche degli sci, che ritroviamo sia qui che nel dispositivo. In corrispondenza del titolo si leggono due nomi: Heubach e Dr. Glaser. Nel contesto Vostelliano rappresentano rapporti, collegamenti con il mondo della produzione artistica e della comunicazione. Bruce Glaser è direttore, in questo periodo, di una galleria d'arte newyorkese; Friedrich Wolfram Heubach è lo studioso e curatore del periodico "Interfunktionen" a cui Vostell collabora.

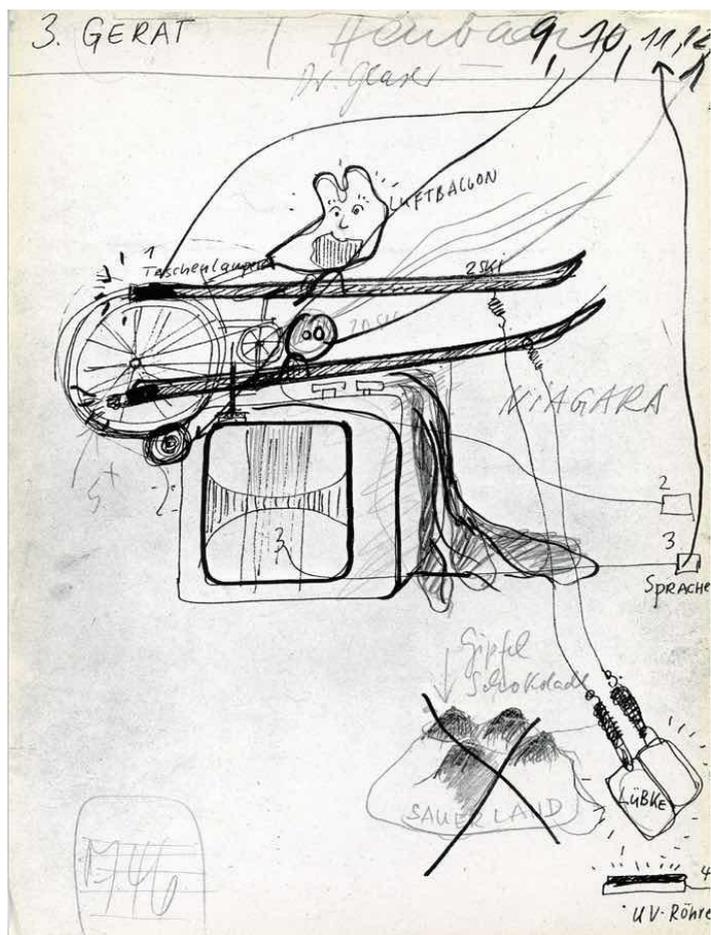


Fig. 3 Wolf Vostell, *Omaggio a Venezia, Electronic de-coll-age-happening. Room 1959-1968, Environment/Happening*, disegno.

I nomi compaiono al margine del foglio, ma sono sullo stesso piano del titolo e insieme a questo sottolineati, come a evidenziare una possibile relazione, una continuità tra le due realtà. Sulla carta la parola *Luftballon*, il disegno degli sci e della ruota mettono in campo il passato, citando anche un immaginario di matrice futurista, dadaista e al tempo stesso metaforico.

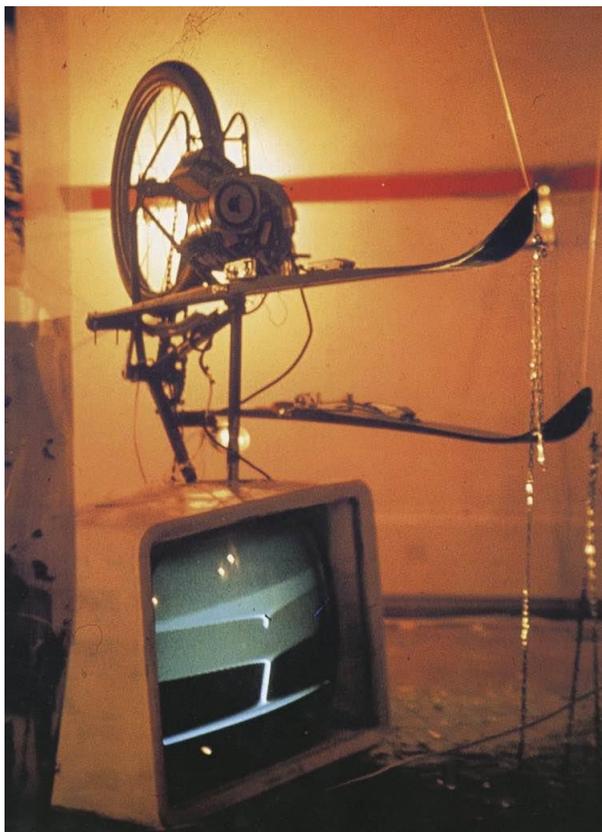


Fig. 4 Wolf Vostell, *Omaggio a Venezia, Electronic de-coll-age-happening. Room 1959-1968, dettaglio*

La ruota, il motore, la luce del dispositivo, l'assetto verticale dell'insieme rimandano pure alla riproduzione meccanica del cinema come alla realtà stessa: una ruota che gira, che compie un ciclo, ma anche un processo inarrestabile dal passato, al presente, al futuro. La televisione non è altro che una conseguenza fisiologica e media (nel senso di fare opera di mediazione) col presente; dimensione all'interno della quale rientra la

quotidianità lavorativa dell'artista tedesco, quanto la diretta della trasmissione. Nel sistema dei raccordi, il pezzo di carta che ne fotografa le dinamiche, ne è anch'esso un frammento. Uno scarto rivelatore, pieno di arte e vita.

Risonanze

L'essenza dei giochi di luce riflessa è la produzione in modo cinetico di tensioni di luce-spazio-tempo in armonie cromatiche o chiaroscurali e (o) in forme varie, in una continuità di movimento come decorso ottico del tempo in condizioni di equilibrio. Qui, il nuovo fattore temporale insorgente e il suo progressivo articolarsi generano una accresciuta disposizione attiva nello spettatore, il quale – invece di meditare sulla immagine statica e di sprofondarsi in essa, dopo di che solamente ha inizio la sua attività – viene costretto in certo qual modo a svolgere una doppia azione, per poter esercitare un controllo e contemporaneamente essere partecipe degli avvenimenti ottici (Moholy-Nagy 1925, pp. 21-22).

Il bisogno di approfondire le potenzialità del montaggio e innovare l'estetica e la fruizione cinematografica conducono Ejzenštejn, più o meno negli stessi anni, a concepire un film enucleato intorno alla medesima «doppia azione» spettatoriale prevista da László Moholy-Nagy. All'interno di una ricerca estetica tesa alla smaterializzazione, nei disegni di *Glass House* (1926-1930), mai trasformatosi in film, Ejzenštejn, progetta uno spazio architettonico trasparente, da scorrere e oltrepassare con lo sguardo in senso longitudinale, trasversale e in profondità. Un grattacielo di vetro sull'esempio di quelli americani, da poter attraversare, orizzontalmente, con una visione di tipo panottico – dall'inquietante risvolto sociale – in verticale, con l'ausilio di un mezzo, un ascensore ben visibile. Il rapporto tra interno ed esterno, tra guardati e guardanti, diventa enigmatico e spaesante. Una visione simultanea, sfondante e controllante, permessa proprio dalla trasparenza del materiale impiegato. In discussione sono uno spazio cinematografico futuribile, capace di sovvertire la visione passivante, mettendo lo sguardo in grado di cambiare continuamente il punto di vista, e la dimensione capitalistica, altamente competitiva. A tale proposito, Somaini (2011), nel descrivere *Glass House*, fa una doppia considerazione e permette di notare, da un lato, come la prima idea del film sia venuta a Ejzenštejn a Berlino - dove era andato nel 1926 per la prima della *Corazzata Potëmkin*. In quella circostanza «aveva visitato il set dove Fritz Lang stava girando *Metropolis*» (Ivi, p. 101),

simbolo di una modernità fantascientifica e apocalittica. Dall'altro, ricorda che Ejzenštejn «considera *Glass House*, sin dalle primissime note come un 'film americano'» (Ivi, p. 108). Lo sguardo rivoluzionario, quanto criticamente attento di Ejzenštejn, era insomma sollecitato da una forte componente sociologica e politica, oltre a subire il fascino della leggerezza e trasparenza, consentita da materiali quali il vetro e i moduli metallici.

Nei disegni di *Glass House* «lo spazio appare, fluttuante, sospeso» (Ivi, p. 107); i margini non sono quasi mai contemplati e, a sua volta, la centralità diventa marginale e rende superflua anche la gravità, trasformando lo scarto temporale e spaziale del fuori campo, in campo. Attraverso la proiezione su un «*écran-monstre*» (Ivi, p. 103), uno schermo di dimensioni mostruose, da percorrere con uno sguardo disturbato nella frontalità prospettica, il film avrebbe dovuto far vivere allo spettatore una sensazione immersiva.

L'immersività e lo spazio fluttuante; la non contemplazione dei margini e la labilità dei confini tra bidimensionalità e tridimensionalità; le dinamiche compenetranti di campo e fuori campo; la dialettica tra la fissità del formato quadrangolare dell'inquadratura/schermo e la mobilità (e presunta voracità) del punto di vista; la concezione straniante dello spazio e uno sguardo sorvegliante. In gran parte appena riscontrato anche in Vostell, tutto questo rientra ormai da tempo nella sperimentazione videorivistica. Ma molti pionieri del video, come Bruce Nauman, Bill Viola, Gary Hill e altri, hanno proprio inserito il principio delle telecamere di sorveglianza (e anche le telecamere stesse) nelle loro ricerche iniziali e hanno lavorato sulla potenza degli spazi «indecidibili», mettendo in atto lo stretto ed enigmatico rapporto tra una realtà predeterminata, studiata, e la ricostruzione soggettiva di quella stessa realtà. Di seguito, a paradigma di quanto appena sostenuto, la riflessione su uno dei capisaldi del lavoro di Nauman e sul «fuori campo» costituente del relativo disegno.

Bruce Nauman, Live-Taped Video Corridor

Di formazione matematico-scientifica oltre che artistica, Bruce Nauman appartiene al *pantheon* dei grandi artisti contemporanei. Il disegno attraversa tutta la sua arte accompagnandola, sin dagli anni Sessanta: dalla scultura alla performance, alla fotografa, all'esplorazione cinematografica e video.

Incentrata sul funzionamento del *loop* e del circuito chiuso, *Live-Taped Video Corridor* (1970) è tra le opere più note della sua produzione videoartistica e dell'arte elettronica internazionale, tanto da essere pubblicata, citata e commentata in innumerevoli cataloghi, riviste, testi specializzati e siti. È anche un'installazione matura, che compare nella produzione di Nauman dopo *Walk with Contrapposto* (1968), *Performance Corridor* (1969) e *Corridor Installation (Nick Wilder Installation)* realizzata per la Nicholas Wilder Gallery nel 1970.

Tra il 1968 e il 1970, infatti, nel lavoro di Nauman i corridoi si moltiplicano e si verificano anche dei cambiamenti rilevanti. Dal set allestito prima in studio e poi in galleria si passa ad una vera e propria spazializzazione architettonica; tanto che *Corridor Installation* è molto più imponente dei due *corridors* precedenti, realizzata com'è con delle strutture parietali che si estendono dal pavimento al soffitto per tutta la lunghezza della galleria e che delimitano più corridoi di larghezza variabile (dal metro a pochi centimetri). Qui Nauman sperimenta i primi circuiti chiusi e lo spaesamento percettivo prodotto dalla correlazione fra lo spazio, il tempo e i *feedback* elettronici. La struttura sembra mettere in pratica, in chiave tridimensionale, il concetto di intervallo come regolatore dei rapporti tra spazi inquadri e da percorrere fisicamente. Per dirla con Ejzenštejn, il vuoto costrittivo e ripetuto della struttura architettonica rappresenta di fatto, «la quantità di distanza [che] determina l'intensità della tensione» (cit.), alimentando lo spaesamento percettivo di chi è in sala, così come l'ambiguità tra ciò che è visibile e ciò che non lo è.

Sullo sfondo ci sono molti richiami. Spiccano tra questi le letture delle *Ricerche filosofiche* di Wittgenstein (Ammann 1986), gli studi di Frederick Perls sui sistemi di influenza reciproca tra individuo e ambiente (Basualdo 2009), il pensiero di Beckett, Nabokov, Alain Robbe-Grillet, La Monte Young, Yvonne Rainer (*Ibidem*) e di danzatori a Nauman contemporanei, come Ann Halprin e Merce Cunningham. L'interesse è verso un sistema procedurale elaborato su una temporalità del «qui e ora» che interviene in un rapporto spaziale considerato dicotomico – interno/esterno – e nell'ambiguità semantica dei termini pieno e vuoto, finito e infinito. Forme di *feedback*, di relazione biunivoca tra il contesto e l'individuo. Il concetto di *feedback* era entrato nel lavoro di Nauman già tra il 1965 e il 1966 ed era stato applicato alla scultura, alla fotografia, ai film e alla *performance*. È però nel momento in cui entrano in gioco i dispositivi elettronici, e ciò accade a partire dal 1968 (Rahimi 2005), che il *feedback* fa un salto di qualità. Lo spazio diventa allora la sede di accadimenti dipenden-

ti (dai mezzi) e coesistenti. Luoghi processuali dove la tecnologia (videocamera/videoregistratore/monitor) è un elemento nevralgico e potenzialmente propulsore di azioni e reazioni deduttive e consequenziali; attivate dalla presenza dello spettatore in uno «scarto» costante di spazi e trame temporali: lineari e cicliche insieme.

Live-Taped Video Corridor, dunque, arriva dopo. Dell'installazione esiste un disegno (datato 1969) che rende evidente già sulla carta la maturità dell'opera (fig. 5). Su di un foglio grande poco meno di un A1⁴ (Livingstone & Tucker 1972, p. 59), sfruttato nel taglio orizzontale, l'area di lavoro in cui è disegnata la videoinstallazione è delimitata da due linee parallele sospese nello spazio visivo (non raggiungono, cioè, né in alto e né in basso, i limiti del foglio). Al loro interno, la rappresentazione in piano di *Live-Taped Video Corridor* è affidata ad altre due linee parallele, due assi identici che a partire da destra scorrono ravvicinati verso sinistra, per quasi i tre/quarti dello spazio disponibile. Su questi, che corrispondono ai due lati del *Corridor*, sono riportate con precisione le misure; mentre alla loro base, ancorato al margine destro, un minuscolo rettangolo simboleggia un sistema costituito da due monitor sovrapposti e collegati a un videoregistratore. Sulla sinistra, posto in asse al di fuori del corridoio, il simbolo di una videocamera, a sua volta collegata via cavo con il sistema monitor/videoregistratore, indica il punto esatto dove questa debba essere collocata.

Il disegno, che contiene anche il titolo e la firma di Nauman, si conclude qui. Nel resto del foglio vi sono delle note che danno dei riferimenti molto precisi sull'illuminazione, sull'obiettivo della videocamera (un grandangolare standard) e il punto, ulteriormente precisato, in cui quest'ultima debba stare, sul funzionamento del sistema monitor/videoregistratore e sul modo in cui debbano essere trattate le pareti: bianche e lisce, in estensione dal pavimento al soffitto. La semplicità schematica, la razionalità compositiva e le informazioni dettagliate restituiscono un pensiero chiaro e avanzato. Pertanto, in linea con quanto già esposto, la stesura e la modalità espressiva testimoniano un registro asodato. Non è questa la sede, ma tale ragionamento uscirebbe sicuramente rafforzato se potesse essere fatto un confronto con i disegni delle opere citate, come *Performance Corridor* e *Corridor Installation*, che hanno nella traccia grafica importanti cancellature e un sapore maggiormente sperimentale.

⁴ Matita su carta, 55,9 x 76,2 cm.

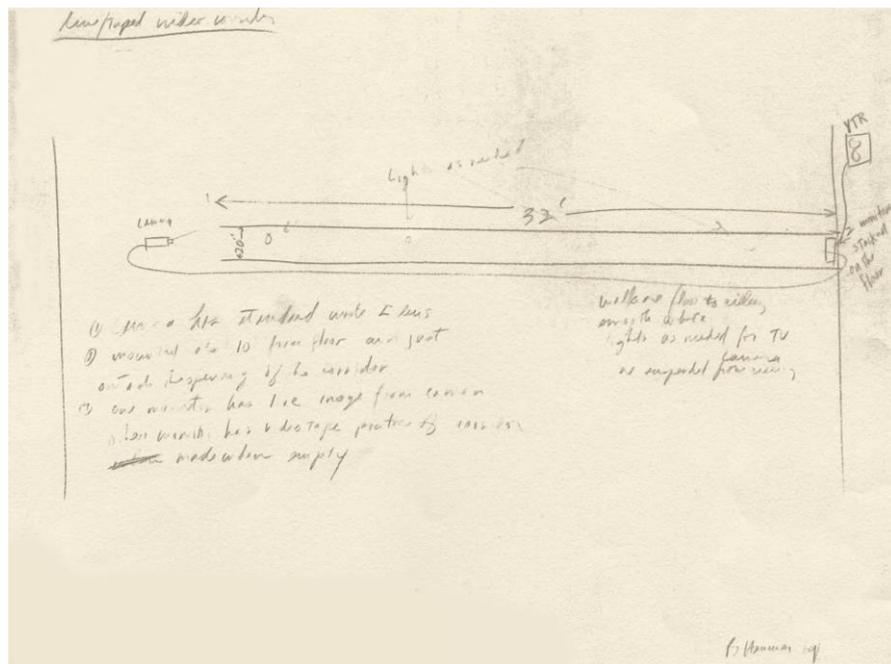


Fig. 5 Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1969, disegno

Asciugati da ogni idea di profondità, rappresentati sulla carta da esili linee, come abbiamo visto un po' sospese e un po' ancorate, i volumi si traducono nell'opera in una forza imponente tutt'altro che astratta. Il bianco asettico delle pareti smorza e al tempo stesso esalta l'inquietudine; contemporaneamente potenzia e alleggerisce lo spazio del *Corridor* e agisce come abbattitore e acceleratore della percezione del tempo. L'ingresso alla videoinstallazione (fig. 6) dà subito due informazioni, tra loro distinte e in tensione: l'idea di spazio reale, circoscritto e definito che si ha stando di fronte alle pareti è unita alla percezione che viene restituita dello stesso, sul piano spaziale e temporale. La contrapposizione si ripete anche all'interno. La resa morbida e chiara della luce stride con la tangibilità fisica, coercitiva e sovrastante delle pareti. Il corridoio è stretto e vincolante; più o meno l'ampiezza corrisponde a quella delle spalle del visitatore, che ha quindi i movimenti obbligati: può solo andare avanti e tornare indietro. In fondo si trovano i due monitor sovrapposti, ripropongono e danno continuità alla tensione dicotomica tra la visione reale e la visione percepita. Entrambi mostrano l'immagine dell'interno del corridoio: l'uno, quello più in basso, ne dà una versione preregistrata che

lo presenta vuoto; come uno specchio ne prolunga la profondità e il volume. L'altro, invece, per effetto della videocamera a cui è collegato, posta in alto poco prima dell'ingresso, trasmette in diretta l'immagine di chi lo attraversa. Un'immagine contraddittoria e inusuale, perché è ripresa di spalle e in quanto tale è come se venisse negata. Per l'obiettivo grandangolare della videocamera e per la posizione in cui i media sono collocati, lo spaesamento aumenta mano a mano che il visitatore si avvicina ad essi: più diminuisce la distanza dai monitor, più il proprio simulacro tende ad accorciarsi e ad allontanarsi.

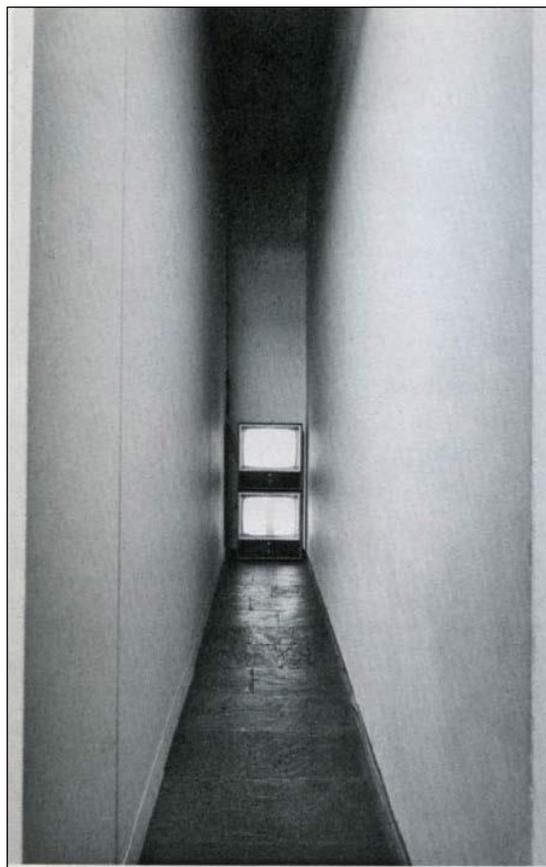


Fig. 5 Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1970, videoinstallazione

Ciò che appare come un paradosso visivo, in realtà corrisponde al funzionamento dell'informazione elettronica: che sia restituita in diretta o in differita, l'informazione è pre-definita; arriva nel modo in cui è stata scel-

ta e costruita. È per natura «opaca – dice Nauman – dà e tu non puoi restituire. Non puoi partecipare [...] C'è lo spazio reale e c'è l'immagine dello spazio reale, che è qualcosa di diverso» (2005, p. 182). All'interno di *Live-Taped Video Corridor* c'è la coesistenza di entrambi e con la compresenza in campo del «fuoricampo», lo spazio del corridoio interpreta esso stesso, costantemente, la funzione di un «intervallo», per giunta indecidibile. Per quel che riguarda, invece, lo spazio «fuori» dislocato del disegno, quest'ultimo, che per quanto è stato detto fin qui è soltanto una tappa, uno spazio di riflessione progredito, continuerà a evolversi diventando a sua volta detonatore di altri progetti. Varianti che vedranno i corridoi modificarsi ancora per alcuni anni, fino all'esaurimento della ricerca sul tema.

Bibliografia

(1968), *XXXIV Esposizione Biennale Internazionale d'Arte*, Ente Autonomo "La Biennale di Venezia", Venezia.

(2003), *Bruce Nauman: Theaters of Experience*, The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York.

(2004), *Bruce Nauman. Raw Materials*, Londra, Tate Gallery of Modern Art, Tate Publishing, London.

(2008), *Bruce Nauman: Drawings for Installations*, Sperone Westwater, New York.

(2005) *Drawing from the Modern 1975–2005*, Museum of Modern Art, New York.

(1969), *Vostell. Dé-coll/agen 1954-1969. Happenings 1958-1969*, Galerie Block, Berlin.

(2010), *Wolf Vostell. Artista europeo*, Mudima Edizioni, Milano.

(1970), *Wolf Vostell-Elektronisch*, StadtAachen, Neue Galerie im Alten Kurhaus, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule, Aachen.

Agundez Garcia, J. A. (1999), *Affinché non siano crudeli*, in V. Deho (a c. di), *Wolf Vostell. I disastri della pace*, Charta, Milano.

Ammann, J. C. (1986), *Bruce Nauman*, Whitechapel Art Gallery, London.

Basualdo, C. (a cura di) (2009), *Bruce Nauman: Topological Gardens*, Yale University Press, Yale.

Bergson, H. (2012), *L'evoluzione creatrice* (1907), trad. it., BUR-Rizzoli, Milano.

Bergson, H. (2000), *Pensiero e movimento* (1934), trad. it., Bompiani, Milano.

Bertetto, P. (a cura di) (1975), *Ejzenstejn, Feks, Vertov. Teoria del cinema rivoluzionario. Gli anni Venti in URSS*, Feltrinelli, Milano.

Bertetto, P. (1983), *Il cinema d'avanguardia 1910 - 1930*, Marsilio, Venezia.

Bordini, S. (1995), *Videoarte e Arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma.

Celant, G. (1977) "Video come lavoro d'arte" in G. Celant, *Offmedia. Nuove tecniche artistiche: video disco libro*, pp. 7-70, Dedalo, Bari; e in G. Celant (2008), *Artmix: flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Milano, Feltrinelli.

Deho, V. (a cura di) (1999), *Wolf Vostell. I disastri della pace*, Charta, Milano.

Deleuze, G. (1983), *Cinema 1. L'immagine-movimento*, trad. it., Ubulibri Milano.

Dietrich, M. et al. (1968), *Von der Collage zur Assemblage*, Institut Für Moderne Kunst Nürnberg, Nürnberg.

Di Maggio, G., Vostell, W. (1976), *Vostell 40, 10 happening konzepte 1954 - 1973*, Edizioni Multipla, Milano.

Durante, L. (2007), *Quarant'anni di arte elettronica alla Biennale di Venezia 1968 - 2007: dal videotape a internet*, in C. Saba (a cura di), *Arte in videotape: art/ tapes/ 22, collezione ASAC, La Biennale di Venezia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo-Milano.

Fargier, J. P., Vostell, W. (1982), *Le grand trauma*, in "Cahiers du Cinéma", n. 332, febbraio.

Friedman, K. (1978), *Su Fluxus, "Flash Art"*, n°84-85, ottobre-novembre.

Goodman, J. (1988), *From Hand to Mouth to Paper to Art: The Problems of Bruce Nauman's Drawings*, "Arts Magazine", v. 62, n. 6.

Kirby, M. (a cura di) (1968), *Happening (1965)*, De Donato, Bari.

Kraynak, J., (a cura di) (2003), *Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words*.

Writings and Interviews, The Mit Press, Cambridge – Massachusetts, London – England.

Lebel, J.-J. (1966), *Le Happening*, Denoël, Paris.

Lischi, S. (1996), *cine ma video*, ETS, Pisa.

Lischi, S. (2005), *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma.

Lippard, J. R., Chandler, J. (1968), *The Dematerialization of Art* (1967), «Art International», v. 12, n. 2.

Livingstone, J., Tucker, M. (a cura di) (1972), *Bruce Nauman. Works from 1965 to 1972*, Graphic Press, Los Angeles.

Marinetti, F. T., (1996), *Teoria e invenzione futurista* (1968), a cura di L. De Maria, Mondadori, Milano.

Merleau-Ponty, M. (1969), *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano.

Michelangeli, L. (a cura di), (2004), *Avanguardie russe. Tradizione, innovazione, rivoluzione*, Giunti, Firenze.

Moholy-Nagy, L., (2010), *Pittura Fotografia Film* (1925), a c. di A. Somaini, Torino, Einaudi.

Montani, P., (1993), *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Quattro Venti, Urbino.

Montani, P., (1975), *Vertov*, (Il Castoro Cinema), La Nuova Italia, Firenze.

Morgan, R. C. (a cura di) (2002), *Bruce Nauman*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Nauman, B., Auping M., (2008), *Bruce Nauman: Drawings for Installation*, Sperone Westwater, New York.

Nigro Covre, J., (2004), *Malevič*, Giunti, Firenze.

Politi, G. (1977, 2010), *Intervista a Wolf Vostell*, in G. Di Maggio, Bonito Oliva, A., Lombardi, D., (a cura di), *Wolf Vostell. Artista europeo*, Mudima Edizioni, Milano.

Rahimi, F., (a cura di) (2005), *Bruce Nauman. Inventa e muori, interviste 1967-2001*, a+mbookstore, Milano.

Simon, J., Jenkins, J., Kamps T., (a cura di) (1994), *Bruce Nauman: Exhibition Catalogue and Catalogue Raisonné*, Walker Art Center, Minneapolis, Art Publishers, New York.

Somaini, A., (2011), *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Torino, Einaudi.

Van Bruggen, C., Koeplin, D., Meyer F., (a cura di) (1986), *Bruce Nauman: Drawings, Zeichnungen 1965 - 1986*, Basel, Museum für Gegenwartskunst, Basel.

Vertov, D. (2011), *L'occhio della rivoluzione*, (1975), a cura di P. Montani, Milano, Mimesis.

Vostell, W., Schilling, J., (1987), *Vostell. Das plastische Werk 1953-87*, Mult(H)ipla, Milano.