



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei beni culturali:

Archeologica, storia dell'arte, del cinema e della musica

**Corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo e produzione
multimediale**

Tesi di laurea magistrale

**Il linguaggio cinematografico nell'arte contemporanea.
Influenze storiche e teoriche a partire da una selezione di
mostre (2010-2020) del Centre Pompidou di Parigi**

**The cinematographic language in contemporary art. Historical and
theoretical influences starting from a selection of exhibitions (2010-2020) at
the Centre Pompidou in Paris**

Relatore

Prof. Denis Brotto

Laureanda: Jasmin Ghidu

Matricola: 2018792

Anno Accademico 2021/2022

Indice

Introduzione.....	5
Capitolo 1. Fotografia e cinema delle origini. Verso una nuova visione.....	7
1.1 <i>Images sans fin</i> . La dinamizzazione della scultura in Brancusi.....	15
1.2 <i>Photographisme</i> . Klein, Ifert, Zamecznik. Le arti grafiche in movimento.....	22
1.3 <i>Steven Pippin</i> . La performance fotografica	27
1.4 <i>Dust</i> . Il fotogramma nel collettivo	30
Capitolo 2. Il montaggio. L'immagine dialettica.....	41
2.1 <i>Martial Raysse</i> . L'ibridazione del linguaggio.....	50
2.2 <i>Jim Dine. Paris Reconnaissance</i> . La trasformazione del quotidiano.....	55
2.3 <i>Boltanski</i> . La narratività nel percorso creativo.....	58
Capitolo 3. Lo spazio e il tempo. La dematerializzazione dell'opera d'arte.....	73
3.1 <i>Gérard Fromanger</i> . La storicizzazione della pittura.....	82
3.2 Dominique Gonzalez-Foerster e Pierre Huyghe. La percezione ambientale e lo sconfinamento dell'oggetto nello spazio.....	85
3.3 <i>The Clock – Christian Marclay</i> . Monumento allo scorrere del tempo.....	93
3.4 <i>Mircea Cantor</i> . Il rimodellamento del flusso temporale.....	96
Capitolo 4. La videoarte e il digitale. Sulla rappresentazione.....	113
4.1 <i>Vidéo Vintage</i> . Le origini della videoarte.....	120
4.2 <i>Coder le monde</i> . La cultura del digitale.....	127
4.3 <i>Ryoji Ikeda – Continuum</i> . I codici della rappresentazione.....	133
Conclusioni.....	145
Bibliografia.....	147

Introduzione

L'obiettivo del seguente elaborato è quello di dimostrare l'influenza del cinema sulle arti visive contemporanee, prendendo come oggetto di analisi una serie di mostre tenutesi nell'ultimo decennio presso il Centre Pompidou di Parigi. Tale lavoro di tesi si sviluppa infatti a partire da un periodo di studio e ricerca nella capitale francese, durante il quale è stato possibile effettuare una consultazione costante dei cataloghi e un confronto diretto con l'ambiente museale.

Ogni argomento sarà introdotto da una parte di impostazione storico-teorica, la quale verrà estesa e aggiornata a partire da un confronto con le esposizioni che meglio ne esemplificano i concetti fondamentali.

Il primo capitolo avrà un carattere introduttivo; si intende tracciare un breve quadro storico a partire dagli sviluppi del mezzo fotografico e successivamente di quello cinematografico, soffermandosi in particolare sugli effetti che essi ebbero sulle arti figurative, e in generale sui modi di intendere la visione. L'essenziale oggettività di tali dispositivi, infatti, permise alla pittura di allontanarsi dall'obiettivo del figurativismo per concentrarsi sulla configurazione pura del mezzo, sui rapporti di linee e colori, aprendo così la strada all'astrattismo. La disponibilità del mezzo fotografico inoltre determinò lo sviluppo di un diverso approccio alla realtà e alla sua rappresentabilità, dando avvio ad una serie di sperimentazioni in campo artistico che prevedevano l'utilizzo dell'impressione luminosa come metodo d'indagine percettiva.

Il secondo capitolo inizierà a delineare le principali caratteristiche che distinguono il mezzo cinematografico, utilizzandole come parametri di confronto con le arti visive. Il primo aspetto analizzato sarà dunque il montaggio, inteso al contempo nei suoi aspetti tecnici e nella sua essenziale funzione di creazione di un significato non contenuto oggettivamente nelle immagini, ma che scaturisce solamente dalla loro messa in

relazione. Si intende quindi analizzarne l'influenza sulla progettazione dell'opera d'arte contemporanea e la sua disposizione nello spazio espositivo.

Il terzo capitolo proseguirà l'analisi degli elementi rappresentativi del mezzo cinematografico occupandosi degli aspetti dello spazio e del tempo. In particolare, si concentrerà sull'assimilazione dei concetti di spazialità e temporalità all'interno dell'opera d'arte, partendo dalle avanguardie fino ad arrivare alla contemporaneità. Si analizzerà quindi la tendenza alla dematerializzazione dell'opera d'arte come oggetto tangibile, a favore di un'attenzione sempre maggiore verso il processo creativo in sé. Mettendo a confronto l'effettivo ambiente museale rispetto a quello virtuale della dimensione filmica, si delinea l'importanza di tali aspetti da un punto di vista creativo e simbolico: la chiara delimitazione spaziale dell'opera d'arte tradizionale, infatti, tende ad essere sostituita da uno sviluppo continuo che invade l'ambiente circostante e si dispiega nel tempo, coinvolgendo lo spettatore in un processo di interazione con l'oggetto artistico.

L'ultimo capitolo, infine, si concentrerà sulla videoarte, da intendersi come momento fondamentale di integrazione e sintesi tra l'esperienza cinematografica e quella delle arti visive, ma anche nel suo carattere tecnologicamente innovativo e nelle modalità di sviluppo che ha assunto in particolar modo nel contemporaneo, espandendo le possibilità offerte dal digitale a favore di un'immersività sempre maggiore. Verranno inoltre prese in analisi le caratteristiche principali dell'immagine numerica, la quale mette in discussione la natura ontologica del dispositivo cinematografico in funzione dell'intangibilità sostanziale alla base della sua creazione.

A partire dalle mostre analizzate si trarranno le conclusioni sul processo di modificazione dell'opera d'arte all'interno degli spazi museali e sui cambiamenti all'interno delle dinamiche espositive sotto l'influenza dei codici rappresentativi e percettivi del cinema.

Capitolo 1

Fotografia e cinema delle origini. Verso una nuova visione.

«Il semble que tous les arts aient, à travers les siècles,
tendu vers le cinéma. Inversement le cinéma aide à
comprendre leurs méthodes.»
S.M. Eisenstein, Cinématisme.

Per avvicinarsi all'ambito delle interazioni tra il cinema e le arti figurative bisogna prima di tutto contestualizzare storicamente il periodo che precede la nascita di tale mezzo artistico. Se gli anni Novanta dell'Ottocento costituiscono il momento in cui il cinema viene ufficialmente alla luce, assumendo una valenza sociale e culturale oltre che artistica¹, numerosi sono gli eventi che ne hanno anticipato gli aspetti estetici. Tra questi riveste un ruolo fondamentale l'introduzione della fotografia ed il vasto ambito di sperimentazioni ad essa associate, le quali vanno ad inserirsi in un più ampio processo di trasformazione della visione. L'invenzione del mezzo fotografico, infatti, rappresenta una svolta decisiva per il mondo delle arti figurative e costituisce una tappa fondamentale nel tentativo di appropriazione ontologica della realtà; tentativo del quale la pittura si è fatta carico per diversi secoli.

Prendendo in considerazione l'aspetto psicologico intrinseco alla storia dell'arte, secondo le riflessioni di André Bazin², è possibile notare una tendenza all'utilizzo dell'opera artistica come elemento correlativo dell'oggetto rappresentato, la

¹ Dopo una lunga fase di sperimentazioni sull'immagine in movimento nel corso di tutto il XIX secolo, due furono gli eventi principali che sancirono la nascita del cinema. Nel 1889, negli Stati Uniti, Thomas Edison brevettò il cinetoscopio, un apparecchio che consentiva la visione monoculare di un film fotografico alla velocità di 48 immagini al secondo. Il 28 dicembre 1895, invece, costituisce la data ufficiale della prima proiezione di un film con pubblico pagante, tenutasi al Salon Indien du Grand Café in Boulevard des Capucines a Parigi, grazie al cinematografo dei fratelli Lumière. In questo caso l'apparecchio consentiva la ripresa e la proiezione filmica, riducendo l'esposizione delle immagini a 16 al secondo.

² A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Les éditions du Cerf, 1958-1962, pp. 9-12.

compensazione di un'assenza materiale³, oppure il tentativo di immobilizzazione temporale dell'istante come difesa rispetto all'inevitabilità del flusso della durata. Alla base di tali ricerche risiede dunque la prerogativa del realismo: «Si l'histoire des arts plastiques n'est pas seulement celle de leur esthétique mais d'abord le leur psychologie, elle est essentiellement elle de la ressemblance ou, si l'on veut, du réalisme.»⁴

Rispetto a questa tendenza, una svolta fondamentale per il mondo delle arti figurative si è verificata già nel XVI secolo con l'introduzione del primo metodo scientifico, e per certi versi meccanico, applicabile alla pittura: la prospettiva.⁵ Attraverso la camera ottica di Da Vinci, l'artista ha la possibilità di restituire l'illusione di uno spazio tridimensionale per mezzo della sua proiezione sul supporto cartaceo, fornendo un'immagine pittorica la cui accuratezza soddisfa percettivamente la pretesa di realismo: «the art of perspective aims at a correct equation: it wants the image to appear like the object and the object like the image.»⁶ Se per certi versi ciò costituisce un avvicinamento all'obiettivo di appropriazione della realtà, bisogna considerare però che tale rappresentazione non può che apparire limitata e sicuramente illusoria rispetto alle possibilità esperienziali del reale. La prospettiva, dunque, costituisce uno dei sistemi di rappresentazione possibili ma di certo non infallibile, seguendo le teorie estetiche di Goodman nella sua opera *Languages of Art*:

Identity in pattern of light rays, like resemblance of other kinds, is clearly no sufficient condition for representation. The claim is rather that such identity is a criterion of fidelity, of correct pictorial representation, where denotation is otherwise established. If at first glance the argument as stated seems simple and persuasive, it becomes less so when we consider the conditions of the observation that are prescribed. The picture must be viewed through a peephole, face on, from a certain distance, with one eye closed and the other motionless. The object also must be observed through a peephole, from a given (but not usually the same) angle and distance, and with a single unmoving eye. Otherwise, the light rays will not match.

³ Si veda a questo riguardo l'opera *Naturalis Historia* di Plinio il Vecchio.

⁴ A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, cit., p. 10.

⁵ Ivi, p. 10.

⁶ E. H. Gombrich, *Art and Illusion. A study in the psychology of pictorial representation*. London, Phaidon Press, 1960, p. 206.

Under these remarkable conditions, do we not have ultimately faithful representation? Hardly.⁷

L'utilizzo di un metodo scientifico basato sulla sola percezione ottica tende a restituire un'immagine secondo un sistema di rappresentazione puramente convenzionale, andando a vanificare quello che pareva il raggiungimento di un'imitazione oggettiva della realtà e constatando paradossalmente un'impossibilità effettiva di un realismo assoluto.

In questo senso, il tentativo di creazione di immagini quanto più verosimili possibile, è sfociato nella costruzione di una dimensione ideale e apparente della realtà, finendo con la sostituzione del bisogno primitivo dell'uomo di difesa contro il tempo attraverso la perennità della forma con la mera vanità della rappresentazione. La pittura, ponendosi l'obiettivo di soddisfare questo bisogno di illusione, si ritrova a doversi confrontare con una rottura tra l'aspetto psicologico e quello estetico; dunque, sostanzialmente con quelle che possono essere definite due diverse forme di realismo: «le véritable réalisme qui est besoin d'exprimer la signification à la fois concrète et essentielle du monde, et le pseudo-réalisme du trompe-l'œil (ou du trompe-l'esprit) qui se satisfait du l'illusion des formés.»⁸

In questo contesto, non sorprende il fatto che negli anni precedenti all'ufficializzazione della nascita della fotografia, e successivamente del cinema, si siano sviluppate parallelamente ricerche diverse ma accumulate dello stesso obiettivo: quello di sollevare il pittore dall'incarico di riproduzione della realtà, affidando il compito all'oggettività di uno strumento meccanico. La crisi che attraversa la pittura a partire dal XVI secolo arriva finalmente ad un punto di svolta grazie alle modalità tecniche proprie di tali mezzi:

La perspective fut le péché originel de la peinture occidentale. Niepce et Lumière en furent les rédempteurs. La photographie, [...] a libéré les arts plastiques de leur obsession de la ressemblance. Car la peinture s'efforçait au fond en vain de nous faire illusion et cette illusion suffisait à l'art, tandis que la photographie et le cinéma

⁷ N. Goodman, *Languages of Art. An approach to a theory of symbols*, Indianapolis, Bobbs-Merrill Company, 1968, pp.11-12.

⁸ A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, cit., p.11.

sont des découvertes qui satisfont définitivement et dans son essence même l'obsession du réalisme.⁹

L'innovazione più significativa introdotta dalla fotografia consiste proprio nella sua essenziale oggettività della rappresentazione. Il procedimento fotografico prevede di fatto la registrazione diretta del soggetto, del quale riporta l'innegabile traccia fisica sottoforma di immagine: «[...] nous sommes obligés de croire à l'existence de l'objet représenté, effectivement re-présenté, c'est-à-dire rendu présent dans le temps et dans l'espace. La photographie bénéficie d'un transfert de réalité de la chose sur sa reproduction.»¹⁰ Ciò comporta un cambiamento di tipo referenziale rispetto all'oggetto della rappresentazione, il quale, essendo sottratto in un istante definito dal flusso temporale, costituisce il segno di una presenza fisica inscindibile dalla realtà, conferendo alla fotografia un significato tautologico.¹¹

Un ulteriore elemento degno di nota risiede nell'allontanamento dell'intervento creatore dell'uomo nell'atto di rappresentazione della realtà; se le arti figurative sono caratterizzate dall'imprescindibile manualità del gesto pittorico, la fotografia permette la registrazione dell'oggetto reale per mezzo di un procedimento meccanico e impersonale: [...] «Tous les arts sont fondés sur la présence de l'homme; dans la seule photographie nous jouissons de son absence.»¹²

È proprio in funzione di tale assenza che l'artista può prendere le distanze dal compito di rappresentazione della realtà, il quale è ora affidato all'obiettività dell'apparecchio meccanico, indirizzandosi invece verso un tipo di sperimentazione che riguarda la percezione sensibile. La pittura è ora libera di dedicarsi ad una ricerca puramente estetica, rivalutando interamente il sistema di rappresentazione utilizzato fino a quel momento. L'arte non è più imitazione, bensì è un procedimento di creazione espressiva attraverso il quale «[...] il pittore riprende e converte appunto in oggetto visibile ciò che senza di lui resta rinchiuso nella vita separata da ogni coscienza: la

⁹ Ivi, p. 12.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ R. Barthes, *La camera chiara*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 6-7.

¹² Ivi, p. 13.

vibrazione delle apparenze che è la genesi delle cose»¹³; egli non ricerca altro che la realizzazione estetica della visibilità, il dispiegarsi del senso nel visibile.

Accettando l'impossibilità della rappresentazione oggettiva da parte dell'uomo, la pittura può dedicarsi alle modalità in cui la realtà viene esperita percettivamente: la scissione dell'arte figurativa dalla ricerca del realismo apre la strada alla configurazione delle sue forme pure: i rapporti di colore, la conformazione dei volumi, le variazioni luminose.

In questo contesto, non sorprende che la prima esposizione impressionista, una delle principali correnti a sperimentare tali nuove ricerche, abbia avuto luogo proprio in uno studio fotografico. Avendo assimilato dall'apparecchio meccanico l'immediatezza della visione, gli impressionisti basano le loro indagini percettive sulla restituzione dell'immagine come sensazione visiva, nel tentativo di conseguire la rappresentazione dell'immagine retinica.¹⁴ Tali ricerche portano ad una progressiva liberazione dell'immagine dal figurativismo in un'analisi sempre più sintetica degli elementi essenziali della pittura, fino ad arrivare alle più estreme sperimentazioni dell'astrattismo.

D'altra parte, la meccanizzazione della società moderna, porta a pensare all'apparecchio fotografico come a qualcosa di non completamente separato dall'uomo, bensì uno strumento accessorio a sua disposizione in grado di restituire un'immagine del mondo non catturabile ad occhio nudo. Gli anni delle avanguardie costituiscono probabilmente uno dei periodi più fertili per le sperimentazioni in questo ambito: favorita alla base dal cambiamento della società in un ambiente caratterizzato dalla transitorietà e dal flusso continuo del movimento, l'arte inizia ad elaborare la necessità di un nuovo linguaggio visuale.

La réalité est mouvement. Pour accepter cette vérité, l'œil humain dut s'accommoder en devenant mouvement lui-même, devenir mobile, se familiariser avec des codes de représentation antérieurement indifférents ou bannis : le flou, le décadage, le décentrement, l'élargissement du champ de vision et les illusions de l'infini panoramique. D'organe de la vision, l'œil devint machine à voir.¹⁵

¹³ M. Merleau-Ponty, *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1960, trad. it. *L'occhio e lo spirito*, Milano, SE, 1989, p.

¹⁴ A. Pinotti, *Estetica della pittura*, Bologna, Il Mulino, 2007.

¹⁵ D. Païni, « *Enfin le cinéma !* » *Arts, images et spectacle en France (1833-1907)*, Paris, Éditions Beaux-Arts, 2021, p. 12.

Le tecniche rappresentative del mezzo fotografico iniziano ad espandersi e integrarsi nel campo della percezione umana fino ad essere assimilate all'interno delle modalità di ricezione del quotidiano. Il punto di vista della macchina permette un avvicinamento al reale non solo secondo una prospettiva ontologica ma anche estetica, in quanto le modalità dell'atto fotografico sono caratterizzate da un nuovo linguaggio espressivo in grado di descrivere la società moderna.

Tra i maggior teorizzatori di questa nuova visione vi è Laszlo Moholy-Nagy, il quale, nel testo del 1925 *Pittura, fotografia, film*, descrive le possibilità di indagine percettiva della realtà offerte dai mezzi tecnici di riproduzione, esplicitando la funzione dell'arte nel contesto del contemporaneo:

L'arte ha il compito di contribuire al perfezionamento dell'uomo, secondo potenzialità e i limiti propri di ogni momento storico. Il suo vero «materiale» è la sensibilità, il corpo sensibile, su cui i media si innestano come delle protesi, intensificando l'apparato sensoriale umano e trasformando il suo panorama percettivo. La fotografia e il cinema ci propongono una nuova visione del mondo, estendendo i limiti dell'occhio naturale.¹⁶

A partire da ciò, risulta evidente che tali mezzi non sono solo degli strumenti di rappresentazione oggettiva della realtà, ma permettono un'apertura alla sperimentazione nel campo delle arti e della percezione impossibili in passato. Nel momento in cui la macchina fotografica viene assimilata all'occhio umano, essa ne interiorizza nella visione anche le qualità espressive, andando a perdere l'«innocenza» della sua oggettività: «The eye comes always ancient to its work, obsessed by its own past and by old and new insinuations of the ear, nose, tongue, fingers, heart, and brain. It functions not as an instrument self-powered and alone, but as a dutiful member of a complex and capricious organism»¹⁷. Di fatto, una visione totalmente oggettiva non è pensabile essendo il soggetto, nell'essere fotografato, necessariamente estrapolato dalla realtà, sottoposto ad un inquadramento selettivo e dunque valutato artisticamente proprio nella sua separatezza

¹⁶ L. Moholy-Nagy, *Malerei, Fotografie, Film*, Munich, Albert Langen Verlag, 1925, trad. it. *Pittura, Fotografia, Film*, Torino, Einaudi, 1987, p.

¹⁷ N. Goodman, *Languages of Art. An approach to a theory of symbols*, cit., pp. 7-8.

simbolica dal reale. Se la fotografia restituisce il segno di una presenza, lo fa secondo le regole visuali dello sguardo, il quale non può che conferire un'interpretazione sensibile a suggestioni percettive. Proprio sulla base di questo la fotografia ha la possibilità di liberarsi dall'elaborazione scientifica connessa alla sua essenza di apparecchio meccanico, andando a costruire un linguaggio espressivo in grado di attribuirle lo statuto di arte.

D'altra parte, la rappresentazione fotografica risente della mancanza di uno sviluppo temporale del suo soggetto, il quale, nel momento stesso in cui viene catturato è già divenuto parte di un mutamento, comportando necessariamente un'assenza. Secondo le parole di Barthes: «Il nome del noema della Fotografia sarà quindi: «È stato» [...] ciò che io vedo si è trovato là, in quel luogo che si estende tra l'infinito e il soggetto [...] è stato là, e tuttavia è stato immediatamente separato; è stato sicuramente, inconfutabilmente presente, e tuttavia è già differito.»¹⁸

Gli sviluppi del cinema, che andranno a costituire l'argomento principale dei capitoli seguenti, possono essere in principio considerati come un tentativo di prosecuzione e integrazione di tale mancanza della durata all'interno della fotografia: «Dans cette perspective, le cinéma apparaît comme l'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique. Le film ne se contente plus de nous conserver l'objet enrobé dans son instant [...]. Pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée. [...]»¹⁹ Gli sviluppi della fotografia e le implicazioni estetiche ad essa connesse, possono dunque essere considerati come una lunga e necessaria premessa al cinema: la fotografia ha fornito il linguaggio visuale appropriato all'interpretazione della realtà moderna, liberando l'arte dal suo bisogno di realismo e dando inizio alle maggiori sperimentazioni creative del Novecento.

Tutti questi aspetti riecheggiano ancora oggi all'interno dell'arte figurativa, manifestandone una ricchezza espressiva capace di influenzare i processi creativi di artisti operanti in discipline differenti. Nelle prossime pagine, partendo da una selezione di mostre del Centre Pompidou, verranno presi in analisi alcuni casi in cui la fotografia ha esercitato un impatto più o meno diretto nell'elaborazione del pensiero estetico dell'arte,

¹⁸ R. Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 57.

¹⁹ A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, cit., pp. 14-16.

partendo dal contesto delle avanguardie storiche fino ad arrivare alle rielaborazioni del contemporaneo.

1.1 *Images sans fin*. La dinamizzazione della scultura in Brancusi.

Le possibilità estetiche ed espressive offerte dal dialogo tra la fotografia, il cinema e le altre arti, portano nel corso del XX secolo a delle forme di sperimentazione significative anche nell'ambito delle discipline plastiche. Prendendo in analisi il rapporto tra fotografia e scultura si può notare che esso è nella sua essenza peculiare, in quanto comporta una serie di opposizioni paradigmatiche nelle caratteristiche proprie ad ognuno dei mezzi artistici: «Sculpter, photographier se laisse [...] décliner en plusieurs séries de notions opposées, telles que matérialité/immatérialité, corps/lumière, plan/volume, travail manuel/travail mécanique, unicité/reproductibilité.»²⁰

Ad accomunare questi due mezzi tanto diversi è inizialmente una ricerca di riproduzione – in forma plastica e grafica – della realtà, per quanto illusorio questo aspetto possa essere²¹: se il mezzo fotografico permette la cattura dell'istante su un supporto bidimensionale, quello scultoreo ha a suo vantaggio la tridimensionalità della materia. La scultura, inoltre, è stata nei primi anni della fotografia uno dei suoi soggetti prediletti grazie agli effetti chiaroscurali creati dalla materia e all'immobilità intrinseca dell'oggetto plastico, che ben si prestava ai tempi lunghi d'esposizione. In questo caso gli scambi si limitano alla conservazione visuale dell'opera scultorea, alla produzione di un riferimento grafico realizzato per mezzo di un'impressione luminosa: ognuno dei mezzi, dunque, rimane definito nella sua specificità espressiva. Negli anni delle avanguardie, invece, si può notare una tendenza all'interazione tra le varie arti come strumento di produzione creativa, mirato al compimento di un dialogo fecondo dal quale può scaturire un ulteriore significato.²²

Un caso emblematico in questo ambito è quello dello scultore Costantin Brancusi, il quale all'inizio degli anni Venti comincia ad affiancare alla sua primaria attività di scultore quella del fotografo, interessandosi anche alle potenzialità offerte dal film. Tale produzione multimediale è il soggetto principale della mostra *Images sans fin. Brancusi*,

²⁰ M. Frizot, D. Païni, *Sculpter-photographier, photographie-sculpture : actes du colloque organisé au musée du Louvre par le service culturel les 22 et 23 novembre 1991*, Paris, Marval, 1993, p. 33.

²¹ Si veda N. Goodman, *Languages of Art. An approach to a theory of symbols*, cit., pp. 19-20.

²² Ivi, pp. 9-12.

film et photographie, tenutasi al Centre Pompidou presso la Galerie du Musée nel 2011, sotto la direzione artistica di Quentin Bajac, Clément Chéroux e Philippe-Alain Michaud.

« De tous les artistes de sa génération, Costatin Brancusi est assurément celui qui a le plus pleinement pris conscience de la révolution que les procédés analogiques de reproduction, le film et la photographie, allaient accomplir sur la perception de l'œuvre d'art [...]. »²³. Così Alain Seban, l'allora presidente del Centre Pompidou, introduce la figura dello scultore rumeno, mettendo in evidenza uno degli aspetti fondamentali della sua produzione artistica. Per Brancusi, infatti, l'utilizzo del mezzo fotografico e filmico non si limita all'aspetto di documentazione o duplicazione grafica dell'opera scultorea – come poteva accadere per altri autori a lui contemporanei²⁴ – ma costituisce un elemento intrinseco alla scultura stessa, un ampliamento percettivo delle potenzialità espressive dell'opera.

La decisione di Brancusi di installare una camera oscura all'interno del suo atelier, in modo da potersi occupare in prima persona dell'intero procedimento fotografico, deriva da un'iniziale insoddisfazione verso le prime fotografie delle sue opere, proprio in quanto copia esatta dell'oggetto plastico. Una testimonianza fondamentale di questo evento è fornita dalle memorie autobiografiche di Man Ray, il quale, ripercorrendo i momenti del suo primo incontro con l'autore, restituisce perfettamente la concezione artistica ed estetica che sta alla base della produzione fotografica dello scultore:

I came to Brancusi with the idea of making a portrait of him to add to my files. When I broached the subject he frowned; he said he did not like to be photographed. What would interest him was to see some good photographs of his work; so far, the few reproductions he had seen were a disappointment. Then he showed me a print Stieglitz had sent him, when his show was being held in New York. It was of one of his marble sculptures, perfect in lighting and texture. It was a beautiful photograph, he said, but it did not represent his work. Only he himself would know how to photograph it. Would I help him acquire the necessary material and give him some

²³ *Images sans fin. Brancusi, film et photographie*, catalogo della mostra a cura di Quentin Bajac, Clément Chéroux, Philippe-Alain Michaud, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2011, p. 5.

²⁴ Un esempio degno di nota è quello dello scultore August Rodin. L'utilizzo della fotografia da parte di Rodin si inserisce perfettamente all'interno del concetto di riproducibilità tecnica dell'opera d'arte: essa è uno strumento che permette all'opera scultorea una diffusione più vasta e accessibile, risultando necessario per la comprensione dei suoi lavori ed estendendosi dunque ad una finalità didattica. Su questo argomento si veda D. Viéville, H. Pinet, *Rodin et la photographie*, Paris, Gallimard, 2007.

points? I'd be glad to, I said; the next day we went shopping, acquired a camera and a tripod. I suggested a photo-finisher who would do his darkroom work, but this, too, he wished to do himself. So he built a darkroom in a corner of the studio, all by himself, as he did everything else in the studio, even to the moving of heavy pieces by means of crowbars and pulleys. Naturally, the outside of the darkroom was whitewashed so that it blended with the rest and became invisible. I directed him in the taking of a picture and showed him how to finish it in the darkroom. From then on he worked by himself, not consulting me any further. Some time later he showed me his prints. They were out of focus, over or underexposed, scratched and spotty. This, he said, was how his work should be reproduced.²⁵

Tale racconto mette in evidenza il fatto che per Brancusi la perfezione tecnica e il concetto di riproduzione oggettiva della realtà solitamente legati al mezzo fotografico non costituiscono una prerogativa fondamentale, ma anzi sminuiscono il valore dell'opera scultorea, riducendola ad un semplice duplicato in forma grafica. I parametri per una fotografia ben riuscita, per Brancusi, non concernono il livello di verosimiglianza rispetto all'oggetto reale o l'utilizzazione delle specificità tecniche dei rispettivi mezzi, in quanto ciò finirebbe col limitare le potenzialità espressive di entrambi: «La lumière et la matière justes de Stieglitz sont lumière et matière de la photo de Stieglitz, d'un moment où l'œil du photographe et de l'appareil a saisi une impression c'est un objet. Cet objet, désormais photographié, est beau, mais c'est un objet.»²⁶

È interessante notare come, nel loro evolversi, gli ideali estetici delle arti figurative abbiano abbandonato la pretesa del realismo anche nei confronti di quella disciplina che proprio per tale scopo era nata. Dopo aver liberato le arti figurative dal realismo, è la fotografia stessa ad essere emancipata dal suo ruolo di riproduzione documentativa della realtà: il fotografare viene riconosciuto come un atto di produzione creativa non solo fine a sé stesso, ma attraverso il quale anche un'opera d'arte plastica può rivelarsi nella sua espressività. Se è sempre vero che la fotografia riflette un'immagine che ha necessariamente a che fare con la realtà, bisogna ora riconoscere che « ce reflet n'a rien à voir avec celui de la théorie de la mimesis, c'est un reflet qui déréalise le monde pour

²⁵ M. Ray, *Self Portrait*, Boston, Atlantic Monthly Press, 1963, pp. 208-209.

²⁶ M. Frizot, D. Païni, *Sculptor-photographe, photographie-sculpture*, cit., p. 35.

en faire un pur sujet lumineux, changeant, et aussi multiple que les points de vue que l'on peut prendre su lui. »²⁷

Senza questo allontanamento dal realismo, potrebbe risultare paradossale il fatto che un'immagine bidimensionale come quella fotografica possa essere dotata di maggior forza espressiva rispetto alla plasticità di una scultura. In questo caso, invece, la macchina fotografica si sostituisce all'occhio dell'artista e restituisce una visione più autentica dell'opera plastica, in quanto capace di avvicinare lo sguardo dello spettatore alle intenzioni poetiche dell'autore. La produzione fotografica di Brancusi, non avendo lo scopo di riprodurre una copia della scultura, intende registrare e indicare tutte le possibili chiavi di lettura e modalità di esperire percettivamente l'opera. Questo diviene possibile nel momento in cui le sculture che vengono fotografate non sono semplicemente posizionate secondo le modalità espositive tradizionali, ma vengono disposte nello spazio in modo tale da potervi interagire dialogicamente. A questo scopo la luce riveste un ruolo fondamentale: essa è la protagonista dell'atelier di Brancusi, il quale viene appositamente progettato nell'intento di registrarne i cambiamenti e gli effetti che essa crea rifrangendosi sulle sculture nelle diverse fasi della giornata.

La fotografia dell'opera *L'Oiseau dans l'espace*, (Figura 1) del 1932, rende evidente tale aspetto, catturando le modalità di interazione dell'oggetto con la luce naturale dello spazio in cui vi è collocata. Come testimoniano le parole di Man Ray rispetto a tale opera: « [...] one of his golden birds had been caught with the sunrays striking it so that a sort of aurora radiated from it, giving the work an explosive character.»²⁸ La luce che investe la scultura diventa il soggetto principale non solo della fotografia ma anche rispetto all'oggetto scultoreo, il quale si diffonde smaterializzandosi nello spazio circostante proprio attraverso la luce che irradia. La sovraesposizione della fotografia non viene rilevata come un difetto tecnico ma costituisce anzi l'elemento di maggior caratterizzazione espressiva dell'opera. Ciò che l'autore ricerca attraverso l'utilizzo della fotografia è la possibilità di estrapolare dall'oggetto plastico le qualità luminose ad esso intrinseche, nel tentativo di catturarne la sua essenza: «la foto – anche se non confondibile con la statua vera e propria – è un che di corporeo, inscindibile dalla scultura, al limite *scultura anch'essa*.»²⁹

²⁷ Ivi, p. 34.

²⁸ M. Ray, *Self Portrait*, cit., p. 209.

²⁹ M. Senaldi, *Doppio sguardo*, Milano, Bompiani, 2008, p.

L'attività fotografica di Brancusi può dunque essere paragonata, se non assimilata, alla stessa attività dello scultore³⁰: l'artista abbandona presto la tecnica scultorea accademica del modello e adopera il metodo del taglio diretto, andando a sbizzare l'immagine a partire direttamente dal blocco di pietra, con l'obiettivo di amplificare e rivelare le forme primordiali estratte dalla materia. Il fotografare, quindi, si pone all'interno del processo creativo come un prolungamento del gesto scultoreo, un tentativo di avvicinarsi ulteriormente all'essenza della materia nella sua interazione con la luce e con lo spazio. A ciò si aggiunge, nell'evoluzione della sua tecnica scultorea, un'ossessione per la levigatura che permette di rendere le superfici, di marmo e in particolar modo di bronzo, perfettamente lisce e riflettenti. Così facendo, l'ambiente circostante e la luce penetrano all'interno dell'opera, transcendendone lo stato di oggetto:

Le travail habituel de la main du sculpteur, travail de l'artiste-artisan, consiste à créer un objet. Le rituel du polissage, par son caractère obsessif même, par cette caresse répétée, arrache au contraire la sculpture à son état d'objet pour en faire un réceptacle de lumière. [...] Désormais, la sculpture existe pour la lumière, [...] qu'elle capte et renvoie.³¹

Il procedimento fotografico dello scultore serve a catturare queste variazioni luminose facendo emergere una moltiplicazione dei punti di vista in relazione allo spazio circostante. Esso mira ad estrapolare l'aspetto di permeabilità dell'opera rispetto all'ambiente attraverso i riflessi, le proiezioni luminose, e la messa in relazione con ciò che le è esterno, andando a compiere un processo di apertura extra-operale.³²

Tale visione pluralista dell'oggetto scultoreo è messa in evidenza in particolar modo da alcune sperimentazioni che Brancusi crea attraverso il mezzo fotografico: l'autore «[...] ne se contente pas de multiplier les points de vue différents, d'une image à l'autre, mais superpose à l'intérieur de l'image elle-même différents points de vue par le recours à la technique de la surimpression»³³. Questa tecnica viene utilizzata, per esempio, nella ripresa della scultura *Timidité*, i cui volumi si sovrappongono alle linee e alle forme dello

³⁰ M. Frizot, *Les Photographies de Brancusi. Une sculpture de la surface*, in « Les Cahier du Musée national d'art moderne », n. 54, 1995, p. 37.

³¹ M. Frizot, D. Païni, *Sculpteur-photographe, photographie-sculpture*, cit., p. 34.

³² *Images sans fin. Brancusi, film et photographie*, catalogo, cit., p. 17.

³³ Ibidem.

spazio circostante nella sua fotografia *Surimpression (Timidité et un bouquet de fleurs)* (Figura 2), realizzata nel 1930 circa. A partire da questi anni, nell'opera di Brancusi inizia ad essere evidente l'influenza del mezzo cinematografico: l'elemento dello sviluppo temporale nello spazio, la nozione di simultaneità e il punto di vista discontinuo vengono assimilati al processo creativo dell'autore e applicati alla scultura attraverso la tecnica fotografica della doppia esposizione.³⁴ Impiegando la simultaneità della visione, l'oggetto scultoreo non interagisce solamente con lo spazio ma vi si dissolve totalmente, annullando il suo stato di oggetto materiale per fondersi nel flusso spazio-temporale acquisito per mezzo dalle tecniche proprie al cinema: «la sculpture devient donc pleinement *spectaculum*, chose à voir, événement visuel»³⁵.

L'intera riflessione fotografica di Brancusi è di fatto pervasa dalla logica del film: attraverso il carattere intrinseco di documentazione della fotografia, l'artista traccia una cronologia dell'evoluzione della sua opera scultorea, conservandone le tracce dei loro stati combinatori secondo un principio che si avvicina a quello del montaggio.³⁶ Lo stesso principio si applica all'organizzazione del suo atelier, all'interno del quale le opere vengono disposte non soltanto in base alle caratteristiche di ognuna, ma soprattutto in funzione degli effetti che scaturiscono dal loro accostamento e dalla messa in relazione con lo spazio. Brancusi concepisce la visita al suo atelier come un'esperienza totale e in continuo mutamento, che si evolve seguendo proprio le interazioni delle sue opere nello spazio.

A partire dagli anni 1935-1936, Brancusi amplia ulteriormente le possibilità di interpretazione della sua pratica scultorea e inizia a riprendere le sue opere con una fotocamera 35 mm. Come per le fotografie, anche nei film riveste un ruolo fondamentale la resa dell'opera scultorea nello spazio e gli effetti che essa produce a partire dalla sua interazione con esso e con la luce in cui è immersa. La possibilità di integrare il movimento alla fissità dell'oggetto scultoreo amplifica le intenzioni artistiche di Brancusi: le rifrazioni, le ombre, i fenomeni luminosi diventano un continuum di immagini in successione conferendo alla scultura un carattere vitale.

In questi anni Brancusi realizza un film della scultura *Leda* (Figura 3) e riprende in particolar modo gli effetti di luce creati grazie al movimento rotatorio del piedistallo, di

³⁴ B. Fondane, *Trois scénarii. Ciné-poèmes* (1928), *Écrits pour le cinéma*, Paris, Verdier, 2007, p.23.

³⁵ M. Frizot, D. Païni, *Sculpteur-photographe, photographie-sculpture*, cit., p. 37-38.

³⁶ *Images sans fin. Brancusi, film et photographie*, catalogo, cit., p. 33-34.

fatto mettendo in secondo piano l'oggetto scultoreo. Si potrebbe affermare, in effetti, che il soggetto non è tanto la scultura quanto i fenomeni chiaroscurali che essa produce sulle pareti circostanti dovuti all'interazione con la luce.³⁷ L'aspetto di maggiore interesse di questo film è la contemporanea duplicazione e smaterializzazione dello spazio: da un lato si ha il riflesso dell'atelier, inglobato all'interno della superficie bronzea della scultura; dall'altro la parete della stanza, la quale assume la funzione di schermo, di spazio di proiezione filmica. L'ambiente circostante si dissolve in questi giochi di luce mentre l'impiego dell'apparecchio cinematografico viene trasposto all'opera scultorea in un procedimento che non può non ricordare quello del *Licht-Raum-Modulator* di Laszlo Moholy-Nagy, il quale visitò l'atelier di Brancusi proprio nel marzo del 1935.³⁸

Brancusi assimila le tendenze avanguardistiche che prevedono l'utilizzo del cinema come uno strumento di esplorazione creativa all'interno della sua riflessione fotografica e scultorea, andando ad abbandonare il realismo del semplice procedimento documentativo a favore di una più profonda ricerca dell'essenzialità e del simbolismo.

La produzione artistica di Brancusi, attraverso i suoi scambi creativi tra scultura e fotografia, permette di mettere in evidenza alcuni degli aspetti fondamentali del rapporto tra arte e cinema. Proprio attraverso l'interazione con le altre arti, prima la fotografia e poi il cinema, rivelano le loro funzioni maggiormente significative dal punto di vista estetico e culturale, fornendo gli strumenti per interpretare e dare una nuova visione alle arti plastiche:

[...] la fotografia, come il cinema, rappresenta un medium conchiuso, dotato di un linguaggio proprio e di proprie regole "grammaticali" e che si è venuto costruendo con fatica; mentre dal punto di vista artistico, e in particolare da quello dell'arte contemporanea, è [...] uno strumento che può divenire insieme anche scopo e fine artistico in sé. [...] l'arte guarda a quella compiutezza del medium con ardente desiderio: nella sua coerenza (anche solo tecnica) esso mantiene quella "promessa di totalità" a cui l'arte ha abdicato da molto tempo.³⁹

³⁷ *Images sans fin. Brancusi, film et photographie*, catalogo, cit., p. 26.

³⁸ Ivi, p. 27.

³⁹ M. Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p.

1.2 *Photographisme. Klein, Ifert, Zamecznik*. Le arti grafiche in movimento.

Un primo approccio al rapporto tra la fotografia e le arti plastiche ha permesso la messa in evidenza di una particolare ricerca creativa rispetto agli effetti espressivi di tale mezzo ottico, il quale si distacca gradualmente dal suo primario utilizzo di tipo documentativo abbandonando il campo del realismo. Prendendo in analisi il caso specifico delle arti grafiche, si noterà come il proseguimento di tale ricerca culmini, negli anni delle avanguardie, in una tendenza verso l'astrazione, nel tentativo di rappresentare il dinamismo della società moderna attraverso una riflessione sul segno grafico.

A partire dagli anni Ottanta dell'Ottocento, l'introduzione della gelatina al bromuro d'argento e lo sviluppo di apparecchi fotografici più maneggevoli hanno incoraggiato i primi tentativi di rappresentazione grafica del movimento.⁴⁰ Una delle anticipazioni più significative di tali sperimentazioni, però, è data dalle ricerche realizzate dai fratelli Bragaglia intorno al 1910, i quali mettono a punto la tecnica del fotodinamismo. Utilizzando un tempo d'esposizione lungo, la macchina fotografica è in grado di registrare il movimento, tracciando la traiettoria di un gesto nello spazio attraverso la sua impressione luminosa. Lo scopo è quello di registrare «[...] il ricordo della sensazione dinamica di un movimento e la sua sagoma scientificamente fedele, anche nella dematerializzazione [...]»⁴¹ del soggetto a favore del segno grafico. Secondo Bragaglia, non è più il rapporto ontologico con la realtà a definire le potenzialità della fotografia, bensì l'immediatezza del suo gesto, la sua capacità di esprimere le caratteristiche essenziali del contemporaneo inserendosi nel flusso della vita moderna e registrandone il movimento intrinseco. Secondo questa prospettiva, il fotodinamismo costituisce una forma di progresso per la fotografia: una tecnica in grado di «purificarla, nobilitarla ed elevarla veramente ad arte»⁴².

⁴⁰ *Photographisme. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik*, catalogo della mostra a cura di Julie Jones, Karolina Ziebinska-Lewandowska, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2017, p. 9.

⁴¹ A. G. Bragaglia, *Fotodinamismo futurista*, Torino, Einaudi, 1970, p.

⁴² *Ivi*, p.

La tecnica dei fratelli Bragaglia rappresenta una premessa teorica degli sviluppi della fotografia astratta nel corso degli anni Venti e Trenta, agevolata soprattutto dalla modernizzazione tecnologica degli apparecchi: le loro dimensioni si riducono e l'utilizzo diviene più semplice e immediato.⁴³ Sempre più artisti delle avanguardie si avvicinano a tale mezzo, in quanto creatore di un linguaggio visivo in grado di restituire gli stimoli della modernità.

Un contributo teorico fondamentale all'approccio astratto della fotografia è costituito dalla già citata opera del 1925 *Malerei, Fotografie, Film* di Laszlo Moholy-Nagy, allora professore presso la scuola del Bauhaus. Attraverso questo testo vengono delineate le caratteristiche principali della «nuova visione» portata dall'introduzione del mezzo fotografico e cinematografico:

Questi media offrono all'arte la possibilità di essere veramente contemporanea con la propria epoca, svolgendo il proprio compito fondamentale, che è quello di consentire all'uomo moderno di portare le proprie facoltà percettive ad essere in sintonia e in sincronia con le trasformazioni nell'ambiente sensibile che lo circonda [...].⁴⁴

Per ottenere questo risultato anche l'utilizzo di tali mezzi deve adattarsi alla modernità, raggiungendo dunque un'indipendenza espressiva rispetto alle altre arti. Moholy-Nagy sostiene infatti l'impiego di tecniche fotografiche attraverso le quali possono emergere gli elementi primari della rappresentazione contemporanea: la luce e il movimento. In questi anni l'artista, riprendendo il procedimento del disegno fotogenico che aveva praticato per primo William Henry Fox Talbot nel 1834, sperimenta dunque la tecnica del fotogramma, secondo la quale la carta fotosensibile viene impressionata senza l'impiego dell'apparecchio fotografico, ma solamente per mezzo dell'apposizione di oggetti direttamente sulla superficie e della modulazione del flusso luminoso, facendo divenire l'immagine «véritable mise en forme de la lumière»⁴⁵.

La tecnica del fotogramma comporta un ulteriore allontanamento rispetto alle originarie funzioni della fotografia come rappresentazione tangibile della realtà;

⁴³ *Photographisme*. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik, catalogo, cit., p. 9.

⁴⁴ L. Moholy-Nagy, *Pittura, Fotografia, Film*, cit., p.

⁴⁵ *Photographisme*. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik, catalogo, cit., p. 9.

l'immagine non è più la prova di una presenza corporea, bensì è la registrazione di un segno grafico dissociato, in un procedimento che ricorda il gesto pittorico.

Paradossalmente, per riuscire a ritrovare un contatto con la realtà moderna, caratterizzata dal ritmo frenetico e incessante, l'artista non può fare altro che allontanarsi assimilando però all'interno del procedimento creativo le sue caratteristiche. Ciò comporta l'appropriazione di tecniche che prevedono l'immediatezza e la rapidità del gesto; nell'impossibilità di rappresentare un mondo in continuo cambiamento, si tenta di riprodurre il flusso, di afferrarne il dinamismo:

[...] la structure e l'équilibre de l'image doivent provenir d'un ensemble de relations entre différents éléments constitués en système. Le produit de la création [...] devrait permettre à la société de retrouver une cohésion perdue dans un environnement contemporain chaotique.⁴⁶

Sono queste le premesse storiche e teoriche alla base della mostra *Photographisme. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik*, tenutasi presso le Galerie de photographies nel 2017 e curata da Julie Jones e Karolina Ziebinska-Lewandowska. L'esposizione unisce la produzione fotografica di tre artisti differenti, accomunati però dall'utilizzo della grafica come espressione della nuova visione collegata alla riproducibilità tecnica e al dinamismo del contemporaneo. I tre autori operano tra gli anni Cinquanta e Sessanta seguendo l'eredità del Bauhaus – che vede nella combinazione tra arte e tecnica la soluzione ai problemi della caotica società industriale – ma anche l'influenza degli sviluppi contemporanei dell'astrazione gestuale e delle prime sperimentazioni dell'arte cinetica.⁴⁷

Conosciuto principalmente per le sue attività di fotogiornalista, cineasta e fotografo di moda, William Klein inizia la sua carriera artistica nel campo della pittura. A vent'anni, infatti, si trasferisce a Parigi e inizia a frequentare l'atelier di Fernand Léger, dal quale assimila lo stile pittorico, sviluppando un forte interesse per l'astrattismo geometrico e la rappresentazione del movimento. Il contatto con la pittura permane anche nelle sue prime sperimentazioni con la fotografia astratta: le immagini vengono prodotte direttamente

⁴⁶ Ivi, p. 11-12.

⁴⁷ Ivi, p. 7.

nella camera oscura attraverso l'impressione luminosa della superficie fotosensibile per mezzo di un gesto che pare portare le tracce di un pennello.

La fotografia, nel contesto di tale estetica anti-figurativa, perde la sua definizione di procedimento meccanico e oggettivo per trasformarsi in un vero e proprio gesto manuale che va a fissare sull'immagine il movimento nel suo sviluppo. Prendendo come esempio uno dei fotogrammi della serie senza titolo realizzata tra il 1952 e il 1953 (Figura 4), appare evidente questo dialogo tra il procedimento fotografico e il gesto pittorico: il segno della luce in movimento registrato sulla carta sensibile richiama un confronto visuale ed estetico con le tecniche dell'espressionismo astratto e la corrente dell'informale (vedi Franz Kline, *Mahoning*, 1956, Figura 5).

Anche in questo caso si assiste ad un'inversione nel dialogo tra la pittura e la fotografia: se all'inizio quest'ultima aveva aperto la strada all'astrattismo nelle arti figurative, qui è la fotografia stessa a interagire e prendere spunto dalle correnti pittoriche. Nella sua forma astratta, il mezzo fotografico riprende e rielabora i gesti e le tecniche dell'espressionismo astratto, con i quali condivide il rifiuto della forma a favore di un intervento diretto sulla materia attraverso l'espressività del gesto.

Nel caso dell'opera di Gérard Ifert, il contatto con la realtà non viene annullato totalmente, ma destrutturato nelle sue forme grafiche. L'artista, di origine svizzera, si forma presso la Schule für Gestaltung di Basilea, dove è allievo di Armin Hoffman e dal quale apprende le basi teoriche per la formazione di un moderno linguaggio visivo.

Partendo dalla formazione nel campo della grafica, Ifert ne applica le regole alla fotografia, impiegandola come mezzo di riproduzione e documentazione di forme nuove e percettivamente interessanti. Egli utilizza la macchina fotografica per indagare il quotidiano attraverso l'immagine, restituendone una visione che lo sguardo umano non sarebbe altrimenti in grado di percepire. Prendendo in analisi la serie di fotografie intitolate *Effets optiques (observation d'effets optiques apparents formant des traces graphiques sur la pellicule)* (Figura 6), realizzata nel 1954 circa, si può notare come il suo processo creativo parta dall'osservazione della realtà per poi andare a scomporla nei suoi elementi grafici. L'impressione luminosa dell'oggetto tangibile ne permette la smaterializzazione in forme astratte, portando alla luce i fenomeni che sfuggono alla percezione dell'occhio: «la macchina fotografica, [...] sebbene non possa vedere,

coadiuva mirabilmente questa modalità percettiva gravandosi del compito di far-vedere, ovvero di fornire all'occhio uno strumento capace di ampliarli il campo visivo [...]».⁴⁸

Ciò che affascina l'artista rispetto all'apparecchio fotografico è proprio la sua capacità di perfezionare e ampliare la visione, facendo emergere l'aspetto grafico e geometrico intrinseco e nascosto nella realtà del quotidiano: «la photographie est un instrument pour agiter le monde et prélever, dans la réalité, ce qu'elle nous cache encore.»⁴⁹

L'ultimo degli autori esposti nella mostra è l'artista polacco Wojciech Zamecznik. Autore poliedrico operante nell'ambito della fotografia, del film, della grafica e della scenografia; sviluppa la sua tecnica creativa nel difficile contesto politico e culturale della Polonia degli anni Quaranta. Quando, a partire dal 1956, inizia a sperimentare l'utilizzo astratto della fotografia, esso diviene allora non soltanto un mezzo per rendere la luce tangibile ma assume anche un significato ben più profondo: «Ce un geste de libération qui marque symboliquement la fin des années de réalisme socialiste forcé, en phase avec le retour de l'abstraction dans les arts visuel en Pologne.»⁵⁰

Quella di Zamecznik può essere definita una fotografia di tipo gestuale, nella quale il movimento astratto della luce viene integrato alla fisicità dello spazio e del corpo, creando un dialogo tra la realtà e la rappresentazione. Prendendo in analisi l'opera facente parte della serie di studi realizzati nel 1959 per il manifesto dell'ottava Esposizione della fotografia polacca (Figura 7), si può notare tale aspetto di immersione corporale all'interno del segno grafico, esemplificando le teorie di Moholy-Nagy sull'innesto dell'apparecchio all'interno dell'occhio umano. Il procedimento fotografico utilizzato racchiude in sé la manualità del gesto pittorico, andando a formare una sorta di ideogramma luminoso o squarcio nella superficie attraverso il quale può penetrare lo sguardo dell'artista.

L'opera di Zamecznik esprime una volontà di esplorazione dei processi creativi offerti dal mezzo fotografico, nel tentativo di incarnare lo spirito della nuova visione a partire da un cambiamento di prospettiva anche all'interno delle arti grafiche:

⁴⁸ G. Di Napoli, *Walter Benjamin e l'arte dell'errore fotografico*, in «Doppio Zero», 24 febbraio 2021.

⁴⁹ *Photographisme. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik*, catalogo, cit., p. 95.

⁵⁰ Ivi, p. 145.

Les éléments de la vie quotidienne de l'homme subissent des changements de plus en plus rapides. [...] Les moyens d'expression artistique ne sauraient demeurer dans la forme correspondant au style de vie et de travail d'époques révolues. [...] Le graphisme doit recourir à la photographie. À la place des matériaux dont se servait naguère le graphisme, la matière photographique peut être à la fois l'inspiration et la source de formes nouvelles et surprenantes.⁵¹

1.3 *Steven Pippin*. La performance fotografica.

Spostandosi nel contesto del contemporaneo, è possibile ritrovare le tracce dell'influenza della fotografia anche nel contesto delle arti performative. Ciò avviene a partire dalla considerazione di tale mezzo nella complessità del suo procedimento creativo, e non soltanto nella sua capacità di produzione di immagini. Estendendo la validità del concetto artistico anche alla fase di sviluppo, oltre a quella di selezione e cattura del soggetto, si va ad inserire all'interno del gesto fotografico la componente temporale, la quale ne permette la trasformazione in atto performativo.

Sono queste le considerazioni che stanno alla base della ricerca di Steven Pippin, artista inglese alla quale il Centre Pompidou ha dedicato la mostra *Aberration Optique* nel 2017. Sotto la direzione artistica del curatore Frédéric Paul, l'esposizione ripercorre le principali opere fotografiche dell'autore, indagandone i peculiari processi creativi che determinano la sua aderenza all'ambito della performance.

A partire dagli anni Ottanta, infatti, Pippin si dedica all'inserimento della componente dello spettacolo all'interno del procedimento fotografico, trasformando oggetti di uso quotidiano in improvvisati apparecchi fotografici o apportando significative alterazioni al funzionamento di questi ultimi. Le immagini prodotte per mezzo di tali processi prescindono da un'attenzione estetica e risultano di minoritaria importanza rispetto all'atto creativo che le ha generate. Quello che conta per Pippin non è il prodotto

⁵¹ Ivi, p. 151.

ottenuto, la fotografia nel suo stato di immagine, ma il procedimento pratico e intellettuale che ha portato alla sua rivelazione.⁵²

L'artista, attraverso la sua opera, vuole far emergere il carattere spettacolare che può scaturire ancora oggi davanti al processo fotografico mediante il suo confronto con la dimensione dell'intrattenimento e della performance. I tempi di esposizione estremamente lunghi che caratterizzano tali apparecchi fotografici artigianali e la componente spaziale da essi assunta nell'integrazione all'ambiente quotidiano, liberano le immagini dal loro stato fisso e bidimensionale permettendole di inserirsi in un più complesso procedimento performativo.

Nel 1997 la ricerca fotografica dell'artista si espande al tentativo di riproduzione del movimento: recuperando i primi esperimenti sulla scomposizione del moto in *Animal Locomotion* realizzato da Eadweard Muybridge tra il 1872 e il 1885, Pippin mette in atto il suo *Laudromat Locomotion* (Figura 8). L'autore sostituisce le camere fotografiche disposte in successione da Muybridge al fine di registrare il galoppo di un cavallo con una serie di lavatrici presenti all'interno di una lavanderia di San Francisco, modificandole in modo tale da farle divenire dei veri e propri apparecchi fotografici. Se la scelta di tale oggetto in particolare può apparire azzardata, ad una più attenta analisi si noteranno delle connessioni culturalmente rilevanti, come giustificano le parole dello stesso artista:

De prime abord, on pourrait penser qu'il n'existe aucun lien entre une machine à laver et un appareil photo, entre l'entretien des vêtements et les processus à l'œuvre en photographie. Le rapprochement paraît fort improbable, mais, à y regarder de plus près, il se justifie pleinement, car il révèle de nombreuses ressemblances, à la fois sur les plans mécanique et chimique, et notamment des corrélations sociologiques assez complexes.⁵³

Una prima similitudine è costituita dalla specifica conformazione dei due oggetti: «visuellement, la machine à laver à chargement frontal est comparable à l'agencement d'un appareil reflex mono-objectif, le hublot de la machine représentant l'objectif.»⁵⁴

⁵² Steven Pippin. *Aberration optique*, catalogo della mostra a cura di Frédéric Paul, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2017, p. 12.

⁵³ Ivi, p. 124.

⁵⁴ Ivi, p. 125.

L'autore sviluppa poi la sua riflessione da un punto di vista sociologico e culturale: a partire dalla proprietà dei nuovi media di catturare l'attenzione proprio in quanto costituiti da immagini in movimento, egli effettua un parallelismo tra lo schermo televisivo e il moto rotatorio percepibile dall'oblò della lavatrice. L'immersione involontaria in un'immagine totalmente vuota e priva di significato è giustificata da una necessità quasi fisiologica dell'occhio di indirizzarsi verso ciò che è in movimento, conferendo un significato controverso alle sperimentazioni di Muybridge, scaturite a loro volta dal solo bisogno di registrazione e analisi del moto.

Inoltre, operando una destrutturazione delle fasi di sviluppo chimico fotografico per mezzo del più quotidiano e meccanico programma di lavaggio, l'autore riesce a mettere in evidenza il fatto che la produzione di immagini fotografiche è ormai parte di un meccanismo abitudinario e insignificante, ma tuttavia necessario. Il confronto con la storia nobilita le fotografie prodotte attraverso tale singolare procedimento, il quale, nella sua artigianalità, non può che produrre immagini imperfette, facendone acquisire una patina temporale artificiale che le rende più simili a quelle originali.

L'opera di Steven Pippin, nel suo continuo dialogo tra moderno e contemporaneo, mette in evidenza come le suggestioni del passato non si esauriscano nella loro forza espressiva ma diventino invece un punto di riferimento per nuove interpretazioni della realtà odierna. La macchina fotografica, nelle sue differenti trasformazioni, espande il suo stato di accessorio protesico dello sguardo umano per andare ad innestarsi direttamente nell'oggetto di uso quotidiano, conferendo alla realtà stessa la capacità di produzione di immagini.

1.4 Dust. Il fotogramma nel collettivo.

L'ultima mostra che verrà presa in analisi a conclusione di questo capitolo può essere considerata come un omaggio contemporaneo alla pratica del fotogramma, le cui implicazioni storiche e artistiche sono state discusse precedentemente. Si tratta della mostra *Dust. The Plates of the Present*, tenutasi tra il 2020 e il 2021 presso la Galerie de photographies del Centro Pompidou. È un'esposizione collettiva, realizzata a partire dall'iniziativa del pittore francese Thomas Fougérol e dell'artista e curatrice americana Jo-ey Tang, i quali hanno coinvolto nel loro progetto più di un centinaio di autori appartenenti a diversi ambiti delle arti visive, ma anche della musica e della letteratura. Ad ognuno è stato chiesto di produrre una serie di otto fotogrammi all'interno di una camera oscura improvvisata a Ivry-sur-Seine, lasciando gli artisti liberi di sperimentare sull'immagine sensibile per mezzo di oggetti ed effetti luminosi, evitando l'utilizzo diretto dell'apparecchio fotografico.

Alla base del progetto vi risiede una riflessione sulla graduale sparizione della fotografia analogica e sui suoi utilizzi, a livello individuale e collettivo: essa è stata per anni coinvolta nel processo di formazione della conoscenza, della memoria e dell'identità, costituendo un apporto fondamentale alla cultura visuale.⁵⁵ L'intento della mostra è infatti anche quello di sottolineare il processo di trasformazione e reinvenzione tra passato e futuro, andando a rendere omaggio ad una tecnica che sta venendo sorpassata dai nuovi media digitali. L'impiego del fotogramma in quanto impronta luminosa tracciata da un gesto fisico, va a porsi in opposizione all'immaterialità dell'immagine digitale formata da asettici calcoli algoritmici.

Il dialogo tra passato e presente non si esaurisce qui: a partire dal titolo della mostra si può risalire a due periodi ben precisi della storia della fotografia che hanno influenzato tale progetto. Da un lato si fa riferimento alle prime sperimentazioni fotografiche, riportando una citazione tratta dall'opera di William Fox Talbot *The Pencil of Nature*: realizzato tra il 1844 e il 1846, la sua eccezionalità risiede nell'essere il primo libro

⁵⁵ *Dust. The plates of the present*, catalogo della mostra a cura di Thomas Fougérol, Jo-ey Tang, Leipzig, Spector Books, 2020, p. 20.

illustrato da fotografie. La frase che viene impiegata per definire la mostra costituisce una sorta di garanzia di autenticità rispetto alle opere presentate, riportando anche un gioco di parole rispetto al tempo presente: «The plates of the present work are impressed by the agency of Light alone, without any aid whatever from the artist's pencil. They are the sun-pictures themselves, and not, as some persons have imagined, engraving in imitations. »⁵⁶ La camera oscura di Ivry diventa il supporto stesso sul quale gli artisti hanno la possibilità di lasciare il segno del proprio presente e della propria individualità. Inoltre, il riferimento al periodo storico fondamentale durante il quale il mezzo fotografico inizia ad acquisire la sua autonomia costituisce una forma di valorizzazione dell'opera contemporanea, restituendo una linea di continuità con le ricerche creative del passato.

L'altro rimando storico che viene fatto all'interno del titolo della mostra riguarda il periodo del surrealismo: i due curatori prendono come riferimento *Elevage de poussière*, la fotografia realizzata nel 1920 da Man Ray dell'opera *Grand Verre* di Duchamp. La testimonianza dell'autore rispetto alla sua esecuzione porta alla luce ancora una volta la capacità del mezzo fotografico di produrre visioni inaspettate:

Looking down on the work as I focused the camera, it appeared like some strange landscape from a bird's-eye view. There was dust on the work and bits of tissue and cotton wadding that had been used to clean up the finished parts, adding to the mystery. This, I thought, was indeed the domain of Duchamp. Later he titled the photograph: *Elevage de Poussiere* — Bringing up Dust or Dust Raising.⁵⁷

Il dettaglio della polvere, messo in evidenza attraverso il punto di vista fotografico, assume il significato metaforico dell'oggetto posto sulla superficie sensibile al fine di impressionare il fotogramma. Seguendo la poetica surrealista, secondo la quale la fotografia costituisce uno dei mezzi di maggior efficacia per sondare gli aspetti più reconditi della quotidianità e dell'individuo, gli artisti coinvolti nel progetto utilizzano la manipolazione della carta fotosensibile per portare alla luce la loro percettibilità del presente.

⁵⁶ *Dust. The plates of the present*, catalogo della mostra cit., p. 20.

⁵⁷ M. Ray, *Self Portrait*, cit., p. 91.

È interessante notare, inoltre, che lo stesso Man Ray abbia adoperato la tecnica del fotogramma introdotta per la prima volta da Talbot scoprendone per caso le potenzialità espressive ed estetiche:

One sheet of photo paper got into the developing tray — a sheet unexposed that had been mixed with those already exposed under the negatives — I made my several exposures first, developing them together later — and as I waited in vain a couple of minutes for an image to appear, regretting the waste of paper, I mechanically placed a small glass funnel, the graduate and the thermometer in the tray on the wetted paper. I turned on the light; before my eyes an image began to form, not quite a simple silhouette of the objects as in a straight photograph, but distorted and refracted by the glass more or less in contact with the paper and standing out against a black background, the part directly exposed to the light.⁵⁸

In pieno spirito surrealista, proprio a partire da un errore involontario Man Ray rivela le possibilità simboliche intrinseche alla materia fotosensibile, arrivando a perfezionare la tecnica, che diventerà quella della Rayografia, secondo un'impostazione pittorica: «[...] I was trying to do with photography what painters were doing, but with light and chemicals, instead of pigment, and without the optical help of the camera.»⁵⁹

Il progetto *Dust. The Plates of the Present*, comprendente più di mille opere tra fotogrammi e produzioni video, è ora parte della collezione permanente del Musée National d'Art Moderne di Parigi, andando a costituire una riflessione sul concetto di creatività intesa come gesto comunitario in costante dialogo con la storia dell'arte.

L'esposizione di Thomas Fougereol e Jo-ey Tang, assumendo al contempo le forme di un album memoriale e un'installazione collettiva, omaggia la fotografia delle origini e assimila la poetica surrealista come mezzo per far emergere i significati simbolici più profondi e inaspettati. Essa costituisce quindi la prova che le fascinazioni delle prime sperimentazioni fotografiche continuano a esercitare un'importante influenza sull'arte, affermando il continuo evolversi di quel processo di cambiamento iniziato con l'introduzione della Nuova Visione.

⁵⁸ Ivi, pp. 128-129.

⁵⁹ Ivi, p. 130.



Figura 1. Constantin Brancusi, *L'Oiseau dans l'espace*, 1932.



Figura 2. Constantin Brancusi, *Surimpression (Timidité et un bouquet de fleurs)*, 1930.



Figura 3. Constantin Brancusi, *Leda*, 1935-1936.



Figura 4. William Klein, *Senza titolo*, 1952-1953



Figura 5. Franz Kline, *Mahoning*, 1956



Figura 6. Gérard Ifert, *Effets optiques* (observation d'effets optiques apparents formant des traces graphiques sur la pellicule), 1954.

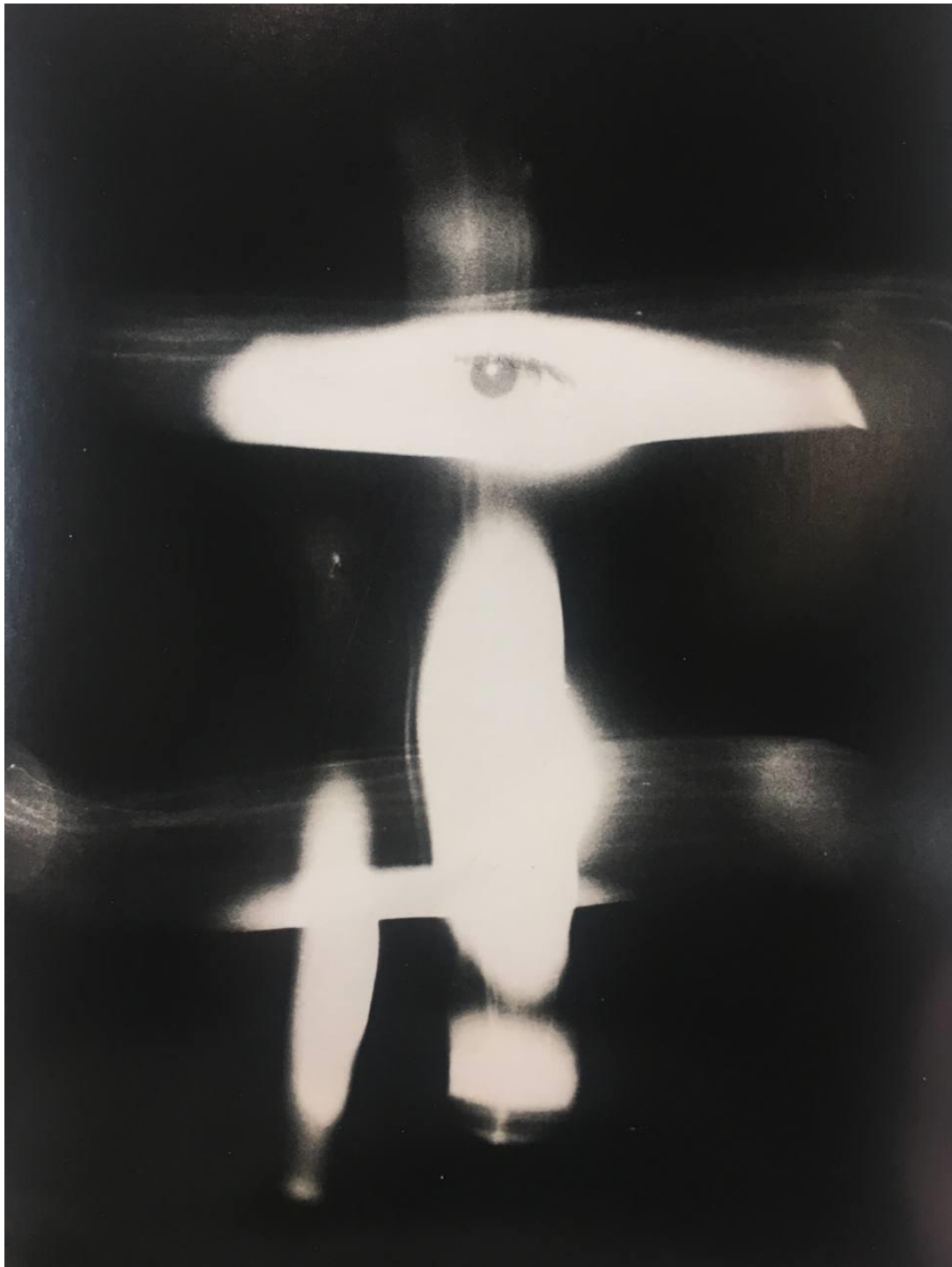


Figura 7. Wojciech Zamecznik, *Études pour l'affiche de la 8^e Exposition de la photographie polonaise*, 1959.

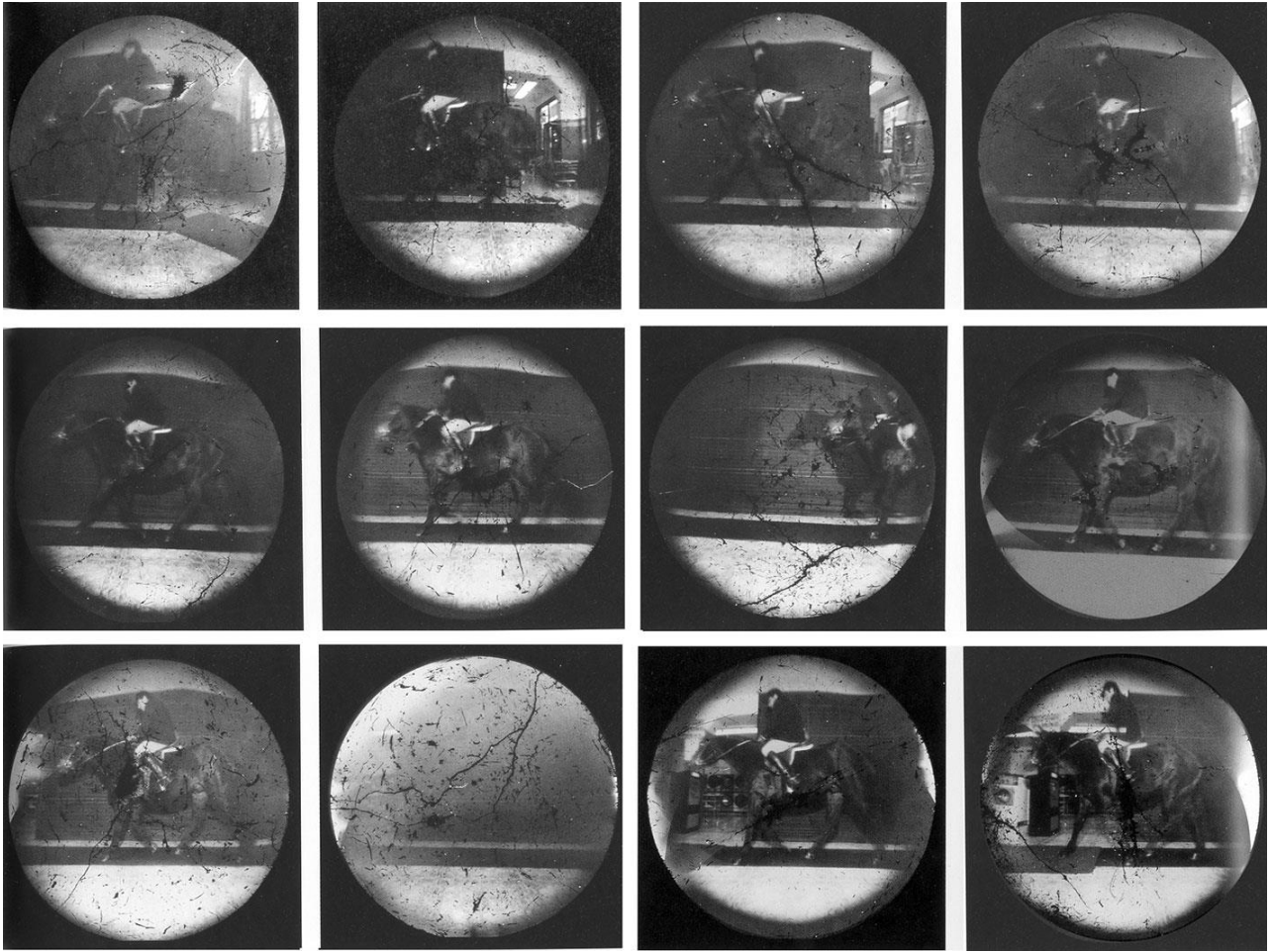


Figura 8. Steven Pippin, *Laudromat Locomotion*, 1997.

Capitolo 2. Il montaggio. L'immagine dialettica.

«Al pensiero appartiene tanto il movimento quanto l'arresto dei pensieri. Là dove il pensiero si arresta in una costellazione satura di tensioni, appare l'immagine dialettica. Essa è la cesura nel movimento del pensiero. Naturalmente il suo non è un luogo qualsiasi. In breve, essa va cercata là dove la tensione tra gli opposti dialettici è al massimo.»

Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*.

L'analisi degli aspetti storici che precedono l'avvento del cinema ha messo in evidenza molteplici principi espressivi appartenenti a tale mezzo: come già sottolineato nelle pagine precedenti, ad una prima lettura è possibile inserire il cinema nella più ampia questione artistica dell'appropriazione ontologica della realtà, andando a estendere attraverso l'acquisizione del movimento e della temporalità il carattere di verosimiglianza già raggiunto dalla fotografia: «Il cinema ha esaltato la propria capacità di fissare, «immortalare» la vita con un realismo, una precisione, una esattezza che la pittura ha solo vagheggiato.»⁶⁰ Seguendo tale analisi, il mezzo cinematografico si inserirebbe in un processo evolutivo dell'arte secondo il quale, a partire dall'introduzione della camera ottica e della prospettiva, una sempre più fedele riproduzione del reale sarebbe l'obiettivo primario delle arti figurative.⁶¹

C'è di fatto una forma di continuità fondamentale tra la pittura e il cinema: «tous les deux, [...] doivent s'inscrire à l'intérieur d'une tradition problématique de la représentation ; tous les deux ont à faire avec un certain ensemble de problèmes que les

⁶⁰ A. Costa, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002 p. 51

⁶¹ A. Costa, *Cinema e pittura*, Torino, Loescher, 1991, p. 30.

arts figuratifs se transmettent dans le temps.»⁶² Se la questione della rappresentazione rimane centrale nella storia del cinema in relazione alle altre arti, è possibile affermare che essa assume le sembianze di una ricerca interpretativa e non riproduttiva della realtà, facendo del cinema uno strumento ermeneutico, «une manière de penser les images»⁶³:

L'écran n'est pas une fenêtre à travers laquelle le monde ou le reflet du monde s'étendent en profondeur : émancipé de la photo-impression et dissocié de son appareil technique, le cinéma échappe à son histoire et s'ouvre à d'autres champs où l'on voit jouer des logiques figuratives ou formelles qui semblaient réservées au complexe ciné-photographique.⁶⁴

Dissociato dalla sua essenza di dispositivo meccanico, il cinema può essere concepito nella sua capacità di imporsi rispetto all'arte e alla realtà come portatore di una nuova visione, di un linguaggio espressivo ed estetico, il quale ne conferisce l'autonomia artistica: «Le cinéma est avec le monde dans un rapport d'interprétation, [...]. Ce pourquoi le cinéma travaille, non à fabriquer des symboles, mais des figures, c'est-à-dire ce qui parle autrement, ce qui interprète.»⁶⁵

Sulla base di ciò, le pagine seguenti saranno dedicate all'indagine del mezzo cinematografico da un punto di vista teorico e contenutistico, isolando le unità filmiche fondamentali appartenenti alla struttura cinematografica, in modo tale da poterle applicare le caratteristiche fondamentali in quanto parametri di confronto alle arti visive, secondo un livello di analisi di autoriflessione dei linguaggi espressivi.⁶⁶

Il primo aspetto che verrà approfondito nel seguente capitolo è quello del montaggio, inteso non solo in quanto fase primaria di realizzazione all'interno del

⁶² P. Montani, *Le seuil infranchissable de la représentation. Du rapport peinture-cinéma chez Eisenstein*, in R. Bellour, *Cinéma et peinture. Approches*, Paris, Presses Universitaires de France, 1990, p. 67.

⁶³ P. Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Paris, Kargo & L'Éclat, 2006, p. 7.

⁶⁴ Ivi, p. 8.

⁶⁵ J. Aumont, *L'Œil interminable*, Paris, La Différence, 1989, p. 11.

⁶⁶ Si fa riferimento a G. Tinazzi, *La caverna di Platone e la luce di Cézanne*, in «Cinema & Cinema», n. 54-55, 1989, pp. 49-57, citato in A. Costa, *Cinema e pittura*, cit. p. 20. Secondo l'autore sono presenti «quattro possibili livelli a cui è attiva la relazione tra cinema e pittura: a. di immagine; b. di costruzione dell'immagine; c. di articolazione dell'immagine, d. di autoriflessione dei linguaggi. Mentre il primo livello riguarda il puro e semplice riconoscimento delle somiglianze tra immagine pittorica e immagine filmica, il secondo e il terzo chiamano in causa i metodi di costruzione e le articolazioni dell'immagine nella complessità di un testo (figurativo e narrativo). Il quarto rientra nella più vasta problematica della riflessione sulle strutture del linguaggio e della relazione tra i linguaggi.»

procedimento cinematografico, ma anche e soprattutto come fondamento teorico dell'estetica del cinema.

Il concetto stesso di montaggio, ovvero la sua capacità generativa di significati a partire dall'associazione di una molteplicità di elementi, sta alla base del funzionamento percettivo dell'immagine in movimento: la successione di più fotogrammi mostrati a una certa velocità restituisce l'illusione dell'animazione di un oggetto e, dunque,

[...] l'idea (la sensazione) di movimento nasce dal processo di sovrapposizione, sull'impressione conservata della prima posizione dell'oggetto, della successiva posizione visibile. [...] La non-corrispondenza della prima immagine impressa nella memoria con la seconda immagine percepita – il conflitto tra le due – fa nascere la sensazione di movimento, l'idea dello svolgersi del movimento.⁶⁷

All'interno dal fenomeno della persistenza retinica, sul quale si basa il funzionamento dell'esperienza percettiva del cinema, è dunque già contenuto il fondamento estetico del montaggio, ovvero la generazione di un significato a partire dalla collisione di due elementi apparentemente distanti dal punto di vista contenutistico.

Anche per quanto riguarda il suo procedimento creativo, di fatto, il cinema «nasce dal *montaggio* – ossia dal processo della *regia*, della *composizione*, della *messa in forma* dei materiali su cui opera».⁶⁸ Il prodotto filmico costituisce un'opera composita, che si sviluppa nello spazio e nel tempo attraverso la configurazione della durata e delle intersezioni e concomitanze di eventi narrativi e formali. L'essenza del cinema, dunque, non è data dal contenuto documentativo delle immagini, ma risiede proprio nei significati scaturiti a partire dalla relazione tra queste ultime e l'insieme di elementi filmici, dalla quale nasce l'impulso dinamico del ritmo.⁶⁹

Paradossalmente, nel fornire al cinema un linguaggio espressivo esclusivo, il montaggio produce un allontanamento dalla verosimiglianza nella rappresentazione, ed è proprio in questo allontanamento che il cinema trova la sua giustificazione artistica. L'incongruenza temporale e spaziale del film rispetto alle modalità percettive della vita

⁶⁷ S.M. Ejsenštejn, *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, Mosca, Iskusstvo, 1963-1970; trad. it. *Il montaggio*, Venezia, Marsilio Editori, 1986, pp. 23-24.

⁶⁸ A. Somaini, *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejsenštejn*, in «Rivista di Estetica», n.33, 2006, p. 158.

⁶⁹ P. Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, cit., p. 46.

reale, infatti, non produce nello spettatore un effetto di disorientamento dei confronti della narrazione; ciò è dovuto al fatto che l'illusione della realtà creata dall'immagine filmica è solo parziale in virtù del montaggio. Seguendo l'esempio riportato da Rudolf Arnheim nel suo testo del 1932 *Film als Kunst*:

Se in una scena vediamo una donna in campo lungo in fondo a una stanza, e nella scena dopo vediamo la sua faccia in primo piano, abbiamo semplicemente la sensazione di aver «voltato pagina», e di guardare una figura nuova. Se il film desse un'impressione spaziale molto forte il montaggio sarebbe probabilmente impossibile. Quel che lo rende possibile è la parziale irrealtà dell'immagine cinematografica.⁷⁰

Il funzionamento stesso del cinema si basa dunque su un processo di trasformazione della realtà e modificazione dello spazio e del tempo a favore del carattere narrativo ed esperienziale dell'opera filmica, la quale, attraverso il procedimento del montaggio, si inserisce propriamente nell'ambito delle arti:

[...] l'invention et les pouvoirs du montage témoignent-ils du fait que le cinéma ne représente et ne préserve la réalité que comme un art peut représenter et préserver, c'est-à-dire imparfaitement et incomplètement, et toujours, en déviant l'attention sur lui-même, ses formes et ses moyens, au détriment de ce qu'il montre [...].⁷¹

Questa apparente limitatezza nelle pratiche della rappresentazione si traduce nella messa in evidenza di un linguaggio espressivo intrinseco al mezzo cinematografico dato dal montaggio, il quale non solo permette di inserire il cinema all'interno della storia dell'arte, ma anche di elevarlo a pratica interpretativa e organizzativa rispetto agli elementi percettivi del reale.

D'altra parte, l'assimilazione da parte dello spettatore della discontinuità spaziotemporale propria alla narrazione filmica avviene probabilmente in relazione al fatto che essa asseconda una modalità conoscitiva già propria all'attività mentale dell'uomo,

⁷⁰ R. Arnheim, *Film als Kunst*, Berlin, Ernst Rowohlt, 1932, trad. it. *Film come arte*, Milano, Abscondita, 2013, p. 33.

⁷¹ J. Aumont, *Amnésies. Fiction du cinéma d'après Jean-Luc Godard*, Paris, P.O.L., 1999, p. 15.

andando a coincidere con «il suo stesso bisogno di produrre senso, attraverso il pensiero, la parola, il suo fare costruttivo e formativo»⁷².

Seguendo gli studi di Ejzenštejn⁷³, emerge una concezione del montaggio come qualcosa di profondamente radicato all'interno delle attività della coscienza, un procedimento associativo e comparativo che governa le modalità produttive intellettuali, immaginative, percettive e mnemoniche.

Anche al di fuori dell'ambito cinematografico, è presente una tendenza alla significazione degli avvenimenti e dei fenomeni sensoriali sulla base della loro messa in relazione consequenziale; infatti:

[...] due qualsiasi pezzi, disposti l'uno accanto all'altro, si fondono sempre in una nuova idea che emerge da questa comparazione (*sopostavlenie*) come qualcosa di qualitativamente diverso. Non si tratta affatto di un fenomeno specificamente cinematografico, ma di un processo che si riscontra invariabilmente tutte le volte che operiamo una comparazione tra due fatti, due fenomeni o due oggetti. Quando due oggetti distinti vengono posti in relazione davanti a noi, siamo portati ad operare una generalizzazione deduttiva, in conformità con un certo schema prestabilito.⁷⁴

Secondo Ejzenštejn quindi, il montaggio può essere inteso in qualità di procedimento comparativo intrinseco all'attività mentale dell'uomo, e, come tale, può essere utilizzato in quanto «prototipo per il metodo di creazione delle immagini in arte»⁷⁵. Seguendo tale principio, infatti, il processo creativo dell'opera viene assimilato all'attività intellettuale e percettiva dello spettatore, il quale non viene semplicemente posto davanti a una rappresentazione mimetica dei fatti, ma viene bensì coinvolto all'interno del procedimento evolutivo della creazione artistica, permettendone l'immedesimazione.

La forza del montaggio sta nella sua capacità di far confluire le emozioni e l'intelligenza dello spettatore nel processo creativo. Lo spettatore è costretto a ripercorrere il tragitto creativo già seguito dall'autore nel dar forma all'immagine. Non solo vede gli elementi di rappresentazione dell'opera, ma rivive il processo

⁷² A. Somaini, *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejzenštejn*, cit., p. 160.

⁷³ Si fa riferimento a S.M. Ejzenštejn, *Il montaggio*, cit.

⁷⁴ Ivi, p. 90.

⁷⁵ Ivi, p. 97.

dinamico della genesi e della formazione dell'immagine così come lo ha concepito l'autore.⁷⁶

Il processo di creazione delle immagini, attraverso il cinema, subisce una forma di dinamizzazione e apertura a una vastità di significati che risulterebbero impossibili nel semplice procedimento riproduttivo della rappresentazione. Tale osservazione «induce a definire il cinema come mezzo di riflessione e concettualizzazione e sposta dalla parte dello spettatore l'autentico luogo della produzione di senso.»⁷⁷

Nell'evoluzione dell'intenzione imitativa in una forma di produttività creativa e creatrice, il cinema permette la formazione di un'immagine dinamica, vitale, che si rigenera continuamente all'interno della percezione dello spettatore, permettendone il coinvolgimento emotivo e sensoriale. In funzione di ciò,

[...] è proprio il principio del *montaggio*, a differenza di quello semplicemente *rappresentativo*, che costringe lo spettatore a *creare*, e [...] è proprio il montaggio a determinare in tal modo *nello spettatore* quella forte commozione creativa interiore capace di distinguere il valore emotivo dell'opera dalla logica informativa tipica di una semplice esposizione dei fatti.⁷⁸

Il legame del cinema nei confronti della realtà, quindi, non è dato dalle sue potenzialità di riproducibilità tecnica, ma risiede proprio nella sua capacità di associazione, evocazione e connotazione emotiva infinitamente superiori rispetto alle altre arti, proprio in funzione della vicinanza delle sue modalità creative rispetto a quelle intellettuali e percettive dell'uomo. La concretezza della rappresentazione, il livello di realtà al quale l'immagine filmica rimane necessariamente legato, non è altro che la base tangibile dalla quale scaturisce l'astrazione sottoforma della multidimensionalità delle interazioni tra immagini filmiche: «[...] ogni frammento di film avrà senso non tanto in virtù del carico figurativo che continua a veicolare, quanto in virtù del valore associativo (talora confuso con un puro e semplice valore metaforico) di queste figurazioni.»⁷⁹

⁷⁶ Ivi, p. 105.

⁷⁷ J. Aumont, *Rileggere Ejzenštejn: il teorico, lo scrittore*, in S.M. Ejzenštejn, *Il montaggio*, cit., p. XVI.

⁷⁸ S.M. Ejzenštejn, *Il montaggio*, cit., p. 107.

⁷⁹ J. Aumont, *Rileggere Ejzenštejn: il teorico, lo scrittore*, cit., p. XVIII.

È proprio a partire dall'apparente distanza contenutistica tra immagini, da questa iniziale lontananza semantica, che si va a formare il carico emotivo intrinsecamente legato alle modalità associative del montaggio. Seguendo il testo di Pierre Reverdy, intitolato *L'Image*, ripreso da Godard nelle sue *Histoire(s)*⁸⁰:

L'image est une création pure de l'esprit. Elle ne peut naître d'une comparaison mais du rapprochement de deux réalités plus ou moins éloignées. Plus les rapports de deux réalités rapprochées sont lointains et justes, plus l'images sera forte – plus elle aura de puissance émotive et de réalité poétique. [...] Une image n'est pas forte parce qu'elle est brutale ou fantastique – mais parce que l'association des idées est lointaine et juste.⁸¹

In tale contesto, la pratica del montaggio, conferisce al cinema una forza espressiva e una metodologia interpretativa rispetto alla rappresentazione, le quali risultano talmente efficaci intellettualmente e percettivamente da estendersi al di fuori dei confini propri al mezzo filmico, andando ad alimentare una tendenza alla dinamizzazione del processo creativo che coinvolge tutte le arti visive. Attenendosi all'analisi di Ejzenštejn, infatti, l'estensione del concetto della continua interazione dialettica tra diversi elementi a partire dalle attività del pensiero permette la creazione di una forma artistica vitale, in costante rinnovamento, e intrinsecamente legata alla sua ricezione.⁸² L'opera d'arte, infatti, «è meno interessata al risultato che al processo di costituzione dell'immagine e [...], di conseguenza, sarà più corretto definire l'opera come il processo di formazione delle immagini «nello» spettatore.»⁸³

Seguendo tali riflessioni storiche, si può notare come, sviluppandosi nel contemporaneo, l'immagine cinematografica, divenga essa stessa indicativa di una modalità d'interpretazione della realtà, promuovendo un'idea di arte composita, dialogica, non più confinata alle sole modalità rappresentative del medium unico. A

⁸⁰ Si fa riferimento a *Histoire(s) du cinéma*, l'opera video realizzata dal regista Jean-Luc Godard a partire dal 1988 e conclusa solo dieci anni più tardi, nel tentativo di applicare il concetto di montaggio all'intera storia del cinema, creando una fenomeno di riattualizzazione dell'immagine filmica a partire da uno scambio di riferimenti iconici reciproci.

⁸¹ P. Reverdy, *L'image. Œuvres complètes IV*, Paris, Flammarion, 1978, pp. 73-75, in P. Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, cit., pp. 22-23.

⁸² S.M. Ejzenštejn, *Il montaggio*, cit., pp. 19-20.

⁸³ J. Aumont, *Rileggere Ejzenštejn: il teorico, lo scrittore*, cit., p. XXXIII.

partire dagli anni delle avanguardie, infatti, le pratiche associative proprie del montaggio si estendono a diverse discipline delle arti figurative attraverso l'utilizzo di una pluralità di tecniche all'interno della stessa opera, confluendo in un'idea di arte aperta a un costante dialogo pluridimensionale.

Dalla seconda metà del Novecento in poi, tale apertura non si esaurisce all'aspetto mediale e rappresentativo, ma ingloba anche quello estetico e storico: all'interno delle correnti artistiche di quegli anni è possibile notare una tendenza verso una ricorsività dei temi iconologici e delle forme del passato, le quali, ponendosi in costante interazione con il presente, subiscono un processo di risignificazione.

Nel suo testo *After the end of art. Contemporary art and the pale of history* (1995), il critico d'arte Arthur Danto associa alla tecnica del collage le modalità creative intrinseche al contemporaneo, riprendendo e rielaborando le riflessioni di Max Ernst contenute nel suo libro d'artista del 1934, *Une semaine de bonté*:

The paradigm of the contemporary is that of the collage as defined by Max Ernst, with one difference. Ernst said that collage is "the meeting of two distant realities on a plane foreign to them both." The difference is that there is no longer a plane foreign to distinct artistic realities, nor are those realities all that distant from one another.⁸⁴

Da un punto di vista concettuale, l'arte contemporanea va a estendere ulteriormente l'idea della pluridisciplinarietà iniziata durante le avanguardie: annullando ogni forma di purezza o esclusività mediale precedentemente auspicata, essa mira piuttosto a un'apertura e a un'interconnessione continua, non riconducibile a una configurazione tecnica univoca. L'epoca contemporanea è dunque governata da un profondo pluralismo che si espande oltre ai confini storici, traendo la sua forza espressiva proprio da questa generale diffusione dei processi creativi anche al di fuori di un ambito prettamente artistico.

In seguito a tali considerazioni, si potrebbe ritrovare nelle pratiche cinematografiche un primo approccio all'arte in quanto disciplina multidimensionale: il cinema stesso può essere definito come «medium diffuso»⁸⁵, in quanto non solo fa ricorso

⁸⁴ A. C. Danto, *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*, Princeton, Princeton University Press, 1995, p. 5.

⁸⁵ A. Somaini, *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejsenštejn*, cit., p. 159.

a una moltitudine di elementi estetici e sensoriali differenti, come sottolineato precedentemente, ma utilizza anche come principio fondante il montaggio, ovvero «un principio intermediale che si è manifestato e continua a manifestarsi anche al di là dei confini del cinema, in una serie di forme di *cinématisme*, di cinematograficità pre- ed extra-cinematografica».⁸⁶

La riflessione teorica scaturita dalle pratiche del cinema ha permesso di avvalorare ed estendere alle arti figurative delle modalità interpretative e conoscitive già intrinseche all'attività mentale umana, e proprio per questo in grado di stabilire una connessione più profonda con l'opera d'arte; il cinema va a costituire quindi «l'invention d'une manière neuve, indispensable, d'interpréter le monde en continuant l'entreprise des images.»⁸⁷

Le pratiche associative del montaggio si riflettono non solo nel processo creativo cinematografico, ma anche a livello teorico e conoscitivo rispetto alle pratiche interne di tale mezzo. In base a ciò, viene messa in evidenza

[...] la capacità del cinema di proporsi come un medium dotato di un potenziale *epistemico*, in grado di fornire alla propria teoria e alla propria storia uno strumento di conoscenza imprescindibile con cui chiarire la propria identità e la propria collocazione storica rispetto a tutte quelle arti e a tutti quei media in cui il montaggio si è manifestato in forme diverse. Un cinema, dunque, [...] capace di trasformare il proprio procedimento costitutivo, il montaggio, in uno strumento attraverso cui elaborare la propria teoria e indagare la propria storia.⁸⁸

Le potenzialità del cinema, però, non si esauriscono alla dimensione autoriflessiva intrinseca ai suoi linguaggi: esso è in grado di fornire una chiave interpretativa rispetto alle manifestazioni artistiche del contemporaneo, proseguendo e attualizzando il dibattito sulla rappresentazione nelle arti visive.

⁸⁶ Ibidem.

⁸⁷ J. Aumont, *L'Œil interminable*, cit., p. 21.

⁸⁸ Ivi, p. 171.

2.1 *Martial Raysse*. L'ibridazione del linguaggio.

Tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta del Novecento, diverse tendenze artistiche iniziano a mettere in discussione le pratiche della rappresentazione della realtà rispetto alla società contemporanea. Inseriti all'interno di un contesto dominato dalla retorica dei beni di consumo, nel quale il mondo appare ormai come «interamente fatto, congelato, raggrumato; necessariamente articolato in un panorama urbano-merceologico»⁸⁹, gli artisti ricercano nuove modalità di interazione con l'oggetto, al fine di elaborarne una lettura critica efficace. Esso viene ripreso ed estrapolato dalla realtà quotidiana per essere immesso in un procedimento creativo di rielaborazione estetica, attraverso il quale l'intrinseco statuto di merce subisce un processo di risignificazione dato dall'utilizzo delle pratiche artistiche dell'assemblaggio e del collage.

Sono queste le premesse concettuali alla base della corrente europea del *Nouveaux Réalisme*: fondato in Francia nell'ottobre del 1960, il suo intento è proprio quello di appropriarsi delle dinamiche della società dei consumi attraverso nuove modalità descrittive fondate sull'introduzione di una poetica dell'oggetto.

A tale corrente viene associata l'opera di Martial Raysse, artista francese al quale il Centre Pompidou ha dedicato la retrospettiva *Martial Raysse. 1960-2014*, tenutasi presso il Musée national d'art moderne nel 2014, sotto la direzione artistica di Catherine Grenier. Le opere presentate in occasione di tale esposizione si fondano proprio sul concetto di assemblaggio e sulla produzione di forme ibride a partire non solo dall'interazione con l'oggetto del quotidiano ma anche e soprattutto in relazione al più ampio contesto della storia dell'arte. La produzione artistica di Raysse è infatti densa di riferimenti iconografici ai quali si approccia provocatoriamente, instaurando un dialogo tra le tecniche dei maestri del passato, i soggetti tradizionali della pittura occidentale e le nuove pratiche artistiche industriali, al fine di fornirne una nuova interpretazione sotto l'ottica del contemporaneo. Il carattere di erudizione della storia dell'arte antica viene rielaborato da Raysse e impiegato in un procedimento di attualizzazione che si confronta

⁸⁹ R. Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Milano, Feltrinelli, 2005, p. 283.

inevitabilmente con la problematicità della riproduzione di massa. In questo senso, le sue opere si inseriscono nella definizione di un'arte dedita all'appropriazione e al riutilizzo delle forme del passato a favore di una poetica personale; infatti, secondo le riflessioni del già citato critico d'arte Arthur Danto:

Contemporary art, [...], has no brief against the art of the past, no sense that the past is something from which liberation must be won, no sense even that it is at all different as art from modern art generally. It is part of what defines contemporary art that the art of the past is available for such use as artists care to give it.⁹⁰

Definita una «panoplia proteiforme»⁹¹, la sua arte rielabora attraverso un immaginario individuale lo statuto della pittura in quanto medium aperto, dialogico e vitale, il quale, pur rimanendo necessariamente ancorato alle sue fondamenta storiche, non può non confrontarsi con le problematiche del contemporaneo, adattandosi alle dinamiche di una società in continuo mutamento. In funzione di ciò, il suo procedimento creativo si basa sull'impiego di materiali e media differenti, utilizzando tale tecnica combinatoria come chiave di lettura per il reale e rendendo il procedimento stesso il soggetto della sua produzione artistica:

Accoler, découper, commuter, renverser, superposer sont des procédés qu'il continue à utiliser pour la confection de ses tableaux. Les motifs se prêtent à des manipulations variées, visant à mettre en évidence un fragment, à créer des effets frappants, des décadrages, des perspectives. Le châssis sont soumis au même régime d'expérience ; il les accouple, les superpose, les hybride à des images détournées sur panneaux, en casse ou en évide un coin.⁹²

Incorporando nelle sue sperimentazioni l'influenza di artisti come Arman e Ben, Raysse inizia a delineare la sua posizione artistica a partire dalla concezione dell'oggetto contemporaneo come qualcosa di asettico e impersonale, ma al contempo inalterabile

⁹⁰ A. C. Danto, *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*, cit. p. 5.

⁹¹ *Martial Raysse. 1960-2014*, catalogo della mostra a cura di Catherine Grenier, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2014, p. 15.

⁹² Ivi, p. 23.

nella sua materialità e quindi dotato di potenzialità concettuali che vanno a confluire nella sua poetica dell'«igiene della visione»⁹³. Stando alle parole dello stesso autore:

J'utilise des produits manufacturés parce que je suis docteur ès matières et que tout l'art actuel spéculé sur l'instinct de conservation, l'attendrissement au pourrissement cellulaire. Seul le neuf est aseptisé, l'hygiénique, l'inoxydable. L'immatériel est intéressant, [...] Le plastique, c'est la couleur dans la masse [...].⁹⁴

L'impiego dei nuovi materiali offerti dalla società industriale non si pone in un'ottica prettamente critica, ma segue piuttosto una dinamica ludica e interattiva, secondo la quale l'oggetto di consumo, pur mantenendo il suo stato di asetticità materiale, va a innestarsi in un'opera composita e fertile, dalla quale si propaga una moltitudine di significati.

L'intera produzione artistica di Raysse segue in un certo senso il concetto di montaggio precedentemente discusso: la giustapposizione di elementi diversi dalla quale scaturisce un significato inedito è qui valida su due livelli; da un lato quello prettamente tecnico derivante dall'utilizzo additivo di materiali e modalità espressive normalmente incompatibili; e dall'altro quello storico ed estetico, il quale deriva dall'impiego di figure iconografiche precedentemente fissate nell'immaginario artistico in funzione di un più ampio processo evolutivo dell'arte.

In seguito all'introduzione dei primi dispositivi filmici portatili a partire dalla metà degli anni Sessanta, diversi artisti sono portati a sperimentare nell'ambito cinematografico; Raysse non fa eccezione a tale tendenza, ma utilizza inizialmente il film come un medium ibrido in costante interazione con la pittura: «Le cinéma a d'abord été chez lui une émanation de la peinture, un champ de recherches formelles inédit, prolongation de l'image dans le mouvement.»⁹⁵

Già nella seconda metà degli anni Cinquanta, l'artista inizia ad assimilare l'influenza del mezzo cinematografico introducendo all'interno delle sue opere le caratteristiche estetiche delle immagini in movimento e della luce attraverso l'impiego dei neon, definiti dallo stesso artista come «la couleur vivante, une couleur par-delà la

⁹³ Ivi, p.19.

⁹⁴ Ibidem.

⁹⁵ Ivi, p. 54.

couleur... avec le néon, vous pouvez projeter l'idée de couleur en mouvement, c'est-à-dire un mouvement de la sensibilité sans agitation.»⁹⁶

Il cinema di Raysse prende forma attraverso la pittura, la quale ne assimila non soltanto la dimensione estetica a livello del linguaggio cinematografico, ma anche quella mediale per mezzo dell'introduzione della proiezione filmica all'interno dello spazio pittorico:

À la question du langage filmique s'ajoute celle de la projection, qui devient un des axes principaux d'articulation de sa pratique et de sa réflexion. Dans son acception la plus littéraire, la projection se propose comme une façon inédite de donner la forme un statut paradigmatique, la rendant adaptable à toutes les situations. C'est ce qu'il décline avec les « formes en liberté », où la projection d'une forme simple colorée (la silhouette du visage) prête à l'œuvre, devenue immatérielle, une présence purement visuelle.⁹⁷

D'altra parte, l'introduzione della proiezione all'interno dell'opera pittorica può assumere anche una valenza storica e concettuale se inserito in un contesto di riproposizione iconografica, come nel caso del collage realizzato nel 1964 intitolato *Suzanna, Suzanna* (Figura 1). Si tratta di un'opera composita che assembla – o monta – all'interno della superficie pittorica elementi differenti e polisemici: il soggetto principale è la figura femminile del quadro del 1557 di Tintoretto, raffigurante il tema biblico di *Susanna e i vecchioni* (Figura 2), la quale viene innestata nell'estetica del manifesto pubblicitario, da cui Raysse trae l'uso del colore e la piattezza delle superfici. Le figure iconografiche dei vecchioni vengono invece sostituite dalla proiezione di un frammento filmico girato in super 8 che riprende l'amico Arman nel ruolo di uno dei due personaggi maschili. La pratica dell'assemblaggio viene utilizzata in questo caso per inserire all'interno di un sistema di relazioni simboliche periodi differenti della storia dell'arte, i quali si intersecano e dialogano fra di loro attraverso l'immaterialità dell'immagine filmica, unendosi dunque per mezzo di un piano tecnicamente estraneo a entrambi.⁹⁸

⁹⁶ Ivi, p. 43.

⁹⁷ Ivi, p. 28.

⁹⁸ Si fa riferimento al già citato concetto di «paradigma del contemporaneo» secondo Arthur Danto, in *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*, cit. p. 5.

È interessante notare come nel quadro di Tintoretto uno dei due vecchioni rivolga il suo sguardo non direttamente alla figura femminile, ma al suo riflesso, nutrendo il suo desiderio a partire dall'immagine del corpo della donna proiettata sull'acqua; mentre, nell'opera di Raysse, è lo stesso Arman, in quanto personificazione contemporanea dei vecchioni e portatore dello sguardo desiderante, a divenire una proiezione, un'immagine creata dalla luce. Ciò può indicare uno spostamento dell'attenzione dall'arte antica, divenuta ormai immobile rappresentazione, mero riferimento iconografico a disposizione per le manipolazioni del contemporaneo, a favore invece dell'immagine filmica, la quale, pur nell'immaterialità intrinseca al suo stato di proiezione, dispone della fascinazione del movimento e delle potenzialità di associazione estetica, emotiva e intellettuale.

Tale spostamento dell'attenzione può essere esemplificato anche dall'opera del 1965 *À propos de New York en peinturama* (Figura 3), dove l'autore realizza un autoritratto a fianco dell'amico Jean Tinguely, in riferimento al loro soggiorno americano del 1962. Ancora una volta la tela diventa il pretesto per la riflessione sul pittorico in relazione al filmico: attraverso un artificio compositivo, è il quadro stesso, già di per sé esteticamente eterogeneo e polimaterico, a indicare un ulteriore livello di lettura puntando letteralmente il dito verso un'immagine filmica proiettata al di fuori della superficie pittorica. L'opera data da tale assemblaggio semantico invita lo spettatore a indirizzare il suo sguardo e a unirsi nel movimento dei personaggi raffigurati, permettendone il coinvolgimento nel processo di creazione dei significati.

Attraverso la sua produzione creativa, Raysse attribuirà un interesse sempre maggiore alla pratica cinematografica, fino a dedicarsi interamente al puro mezzo filmico a partire dagli anni Settanta, testimoniando la forza espressiva intrinseca al cinema derivante dalle sue pratiche associative.

2.2 *Jim Dine. Paris Reconnaissance*. La trasformazione del quotidiano.

Il legame con la realtà attraverso la rappresentazione percorre molteplici correnti della storia dell'arte, assumendo forme differenti in relazione allo specifico contesto culturale.

Le pratiche dell'assemblaggio e del collage si pongono come un tentativo di incorporazione dell'oggetto reale all'interno dell'opera, allo scopo di dare una forma tangibile alle pratiche pittoriche della rappresentazione. Un iniziale approccio a tali procedimenti può essere rintracciato nel corso delle prime avanguardie; in questi casi «i materiali “reali” collaborano all'intento artistico “concreto”, di produzione di oggetti autonomi, concorrenziali, alternativi rispetto a quelli prodotti dalle macchine.»⁹⁹ In tale operazione è presente quindi un tentativo di avvicinamento gestuale rispetto all'oggetto, il quale si distacca dal contesto della fabbricazione industriale per ritrovarsi in un'opera dalla materialità artigianale. A questa corrente si affianca quella dell'“oggetto trovato”, che utilizza ovvero «reperti usciti dal mondo di natura o da quello degli utensili e caratterizzati da un qualche grado di bizzarria, stranezza, forza di impatto sensoriale; oggetti, in ogni caso, esteticamente rilevanti [...]»¹⁰⁰, e quindi in grado di provocare una reazione intellettuale e percettiva nello spettatore.

Nel loro evolversi durante il corso della storia dell'arte, le pratiche dell'assemblaggio si pongono in ogni caso rispetto alla forma pittorica come un tentativo di fuoriuscita – fisica e simbolica – dal quadro per mezzo dell'oggetto, con l'intento di aprire l'opera a una ricerca multidimensionale e concreta, e non soltanto rappresentata illusoriamente dall'artefatto pittorico.

Tale procedimento è centrale anche nel processo creativo dell'artista americano Jim Dine, il quale svolge un ruolo di transizione tra la corrente del New Dada e quella della Pop Art, entrambe tendenze focalizzate su una poetica dell'oggetto e della composizione. Queste tematiche emergono all'interno del percorso espositivo della mostra *Jim Dine. Paris Reconnaissance*: tenutasi al Centre Pompidou nel 2018 e curata da Bernard Blistène, essa presenta ventotto delle opere realizzate tra il 1961 e il 2016 e donate dallo stesso artista americano all'istituzione museale. L'esposizione mette in evidenza

⁹⁹ R. Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, cit., p. 188.

¹⁰⁰ Ibidem.

l'evoluzione creativa di Dine, attraverso la quale la pittura e la scultura diventano forme ibride che si fondono con gli oggetti del quotidiano e dell'immaginario collettivo e personale dell'artista, dialogando tra la dimensione interna dell'inconscio e quella esterna dell'iconografia popolare, attraverso una serie di motivi ricorrenti.

Il processo creativo dell'artista consiste nel lavorare costantemente a diverse opere contemporaneamente, come in un flusso produttivo continuo che riproduce quello di un'attività intellettuale ininterrotta e profondamente connessa all'interiorità. L'impiego stesso dell'oggetto non viene visto come un allontanamento dall'immaterialità del pensiero, ma costituisce una prosecuzione di questa ricerca, un luogo metaforico in cui concentrare dei significati. Secondo le parole dello stesso autore:

[...] my peers and I found nothing unusual in using everyday objects instead of paint. Some of these people glorified these objects as an exercise in giantism. I used them as metaphors and receptacles for my marginal thoughts and feelings. Frankly, many times it is more efficacious to manipulate objects (real ones) than paint them.¹⁰¹

Nella ricerca di Dine, il materiale prelevato dalla realtà viene selezionato con l'intento di esprimere un possibile legame connotativo, ovvero che «testimoni di un certo grado di uso, e che non sia linguisticamente troppo pulito, anzi di incerta definizione, con la tendenza a dare nel pittoresco e nell'introdurlo non solo come vocabolo, ma come nucleo di una possibile azione.»¹⁰² L'oggetto non si riduce al suo formato materiale ma viene caricato di un significato evocativo in relazione al contesto dell'opera; in tal modo esso è in grado di divenire il segno di un gesto in potenza, la prosecuzione ideale dell'immobilità pittorica o scultorea attraverso un movimento immaginato. Gli oggetti scelti da Dine, infatti, «saranno molto spesso desunti dal repertorio dei corpi contundenti: falchetti, falciatrici, martelli, seghe, con il chiaro intento di condensare nella loro presenza una possibile azione virtuale volta a ferire il supporto piano, a violentarlo [...]»¹⁰³¹⁰⁴ Tale

¹⁰¹ *Jim Dine. Paris Reconnaissance*, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène e Annalisa Rimmaudo, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018, p. 70.

¹⁰² R. Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, cit., p. 296.

¹⁰³ *Ibidem*.

¹⁰⁴ A questo riguardo è interessante notare come proprio il procedimento creativo di Dine venga preso come riferimento dal regista Elio Petri durante una collaborazione avvenuta tra il 1967 e il 1968 in occasione della realizzazione del film *Un tranquillo posto di campagna* (1968). La gestualità esasperata del pittore americano viene assimilata al comportamento del protagonista, interpretato da Franco Nero. Se nelle opere di Dine l'azione potenzialmente violenta scaturita dalla presenza degli oggetti contundenti rimane ancorata

supporto però non subisce gli effetti di questa aggressività evocata, ma piuttosto la assorbe nelle sue forme, nel suo materiale pittorico, il quale diventa fertile e aperto alla produzione di nuovi significati.

Prendendo come riferimento l'opera del 1984 intitolata significativamente *Harvest* (Figura 4), si può notare come la giustapposizione tra oggetti di uso quotidiano e una serie di elementi prelevati dalla storia dell'arte interagiscano tra di loro attraverso il supporto scultoreo e pittorico, il quale indirizza l'azione degli strumenti verso una significazione archetipica. La disposizione degli oggetti è marcata al contempo da una progressione regolare che segue un ideale percorso storico, e da uno sviluppo verticale, simboleggiante una crescita continua, un processo di costruzione di significati che suggerisce la permanenza dell'oggetto materiale, il quale porta avanti un'azione perpetua, quasi naturale, conservando la vitalità della creazione.¹⁰⁵ Nel suo complesso, l'opera restituisce un'idea di produttività associativa, di costruzione del concetto a partire da pezzi finiti, da «frammenti preparati in anticipo»¹⁰⁶, i quali vengono riassemblati all'interno di una relazione dinamica tra la storia dell'arte e il quotidiano.

Tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, tale pratica combinatoria diventa per Dine la principale modalità di produzione artistica, sia a un livello formale sia simbolico e iconografico; come afferma lo stesso autore: «I don't have any problem with putting one thing next to another, no matter where they came from. I think everything can relate to everything else.»¹⁰⁷

Tale principio viene applicato anche all'opera pittorica *Blue Valley (The Mead of Poetry)* (Figura 5); realizzata nel 1987, essa consiste in una successione di pannelli alternativamente lignei e bronzei dipinti a olio e raffiguranti una serie di ritratti secondo canoni estetici di periodi e aree geografiche differenti. L'opera non segue una progressione cronologica lineare, bensì si articola secondo uno schema compositivo di alternanze temporali ed estetiche, ricordando visivamente lo scorrimento di una pellicola filmica. Le immagini della storia dell'arte si manifestano come una sorta di

a un livello materiale evocativo, all'interno del film essa assume una dimensione corporale e tangibile, i cui effetti si concretizzano nelle fantasie omicide del protagonista.

¹⁰⁵ Jim Dine. *Paris Reconnaissance*, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène e Annalisa Rimmaudo, cit. p. 79.

¹⁰⁶ A. Somaini, *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejsenštejn*, cit., p. 157.

¹⁰⁷ Jim Dine. *Paris Reconnaissance*, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène e Annalisa Rimmaudo, cit. p. 82.

sovraimpressione fotografica, all'interno della quale vengono innestati i simboli legati alla storia personale dell'artista, ricorrenti nella gran parte delle sue opere.

A partire dal 2010, Dine inizia a dedicarsi unicamente alla pittura, senza però abbandonare l'aspetto composito intrinseco alla tecnica dell'assemblaggio, almeno da un punto di vista concettuale. Il quadro *A child in winter sings* (Figura 6), realizzato tra il 2011 e il 2012 e appartenente alla serie *Concrete Paintings*, rappresenta un esempio della produzione pittorica astratta di Dine, nella quale il carattere evocativo e simbolico rimane centrale. In questo caso, è il titolo a innescare la reazione percettiva nello spettatore, il quale viene coinvolto all'interno del senso di progressione dato dalla divisione dell'opera in due pannelli giustapposti e dalle grandi dimensioni della tela. L'aspetto percettivo della sonorità, non rappresentabile figurativamente, viene evocato a partire da un espediente verbale, il quale apre la superficie pittorica a una dimensione immersiva, permettendone una trasformazione ideale e concettuale verso il dominio dell'audiovisivo.

A prescindere dal mezzo utilizzato, il procedimento artistico di Dine si avvale sempre di un aspetto connotativo spesso restituito dalla tecnica dell'assemblaggio, ma anche strettamente intrinseco alla significazione dell'opera. Essa, infatti, non si esaurisce nella sua materialità, ma si sviluppa attraverso l'esperienza percettiva e intellettuale dello spettatore, il quale dialoga con l'artista e il suo intento creativo per mezzo di un linguaggio estetico e iconografico appartenente al collettivo.

2.3 *Boltanski*. La narratività nel percorso creativo.

« J'ai décidé de m'atteler au projet qui me tient à cœur depuis longtemps : se conserver tout entier, garder une trace de tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et de ce qui a été dit autour de nous, voilà mon but. »¹⁰⁸

¹⁰⁸ *Christian Boltanski. Faire son temps*, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2019, p. 15.

L'obiettivo esplicitato dalle parole dell'artista Christian Boltanski costituisce la chiave di lettura per la mostra a lui dedicata dal Centre Pompidou tra il 2019 e il 2020, *Christian Boltanski. Faire son temps*: sotto la direzione di Bernard Blistène, l'esposizione si pone come il tentativo di creazione di un percorso memoriale, il quale si sviluppa e si amplia in funzione alla narrativa intrinseca delle opere dell'autore. Attraverso i temi della memoria e del ricordo, i quali percorrono tutta la produzione artistica di Boltanski, esse si dematerializzano, trasformandosi e diffondendosi nello spazio, andando a creare un ambiente museale aperto e vitale, una sorta di deposito per una moltitudine di oggetti storicamente carichi o legati a una dimensione privata dal quale scaturisce un nuovo significato.¹⁰⁹

Il percorso espositivo viene dunque concepito in funzione di una deambulazione simbolica, una progressione non solo spaziale ma anche temporale, all'interno della quale lo spettatore ripercorre il processo creativo dell'autore nella sua complessità, assimilandone, opera dopo opera, la narrazione emotiva e concettuale ad esso legata. Tale concezione dello spazio museale può essere paragonata alle elaborazioni teoriche di Ejsenštejn riguardanti le pratiche del montaggio; secondo l'autore sovietico, infatti:

[...] ciascun pezzo di montaggio non esiste ormai più come qualcosa di irrelato, ma costituisce una *rappresentazione parziale* del complessivo tema unitario che attraversa coerentemente tutti i pezzi. La correlazione di questi elementi parziali in un determinato ordine di montaggio lascia apparire e percepire *quel qualcosa di generale*, che ha generato quegli elementi singoli, e li unifica in un *insieme unitario*, in un' *immagine generalizzata* nella quale l'autore, e con lui lo spettatore, esperiscono (*pereživajut*) un certo tema.¹¹⁰

Quello di Boltanski, dunque, è un percorso espositivo composito, all'interno del quale l'opera perde la sua autonomia di manufatto tangibile e diviene l'ingranaggio di un

¹⁰⁹ Si fa riferimento al più volte citato A. Danto, *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*, cit. p. 5: [...] the basic perception of the contemporary spirit was formed on the principle of a museum in which all art has a rightful place, where there is no a priori criterion as to what that art must look like, and where there is no narrative into which the museum's contents must all fit. Artists today treat museums as filled not with dead art, but with living artistic options. The museum is a field available for constant rearrangement, and indeed there is an art form emerging which uses the museum as a repository of materials for a collage of objects arranged to suggest or support a thesis [...].

¹¹⁰ S.M. Ejsenštejn, *Il montaggio*, cit., pp. 92-93.

discorso concettuale che evade dalla materialità dell'oggetto, guidando lo spettatore all'interno del procedimento evolutivo secondo una modalità di significazione precisa.

La continuità dello scambio tra autore e spettatore si manifesta anche nella trasfigurazione della dimensione individuale a favore del collettivo, utilizzando l'esperienza personale del singolo come mutuabile nella rappresentazione di un insieme, di un discorso semanticamente più ampio, e dunque dal potenziale emotivo maggiore. Secondo le parole dello stesso Boltanski:

Il y a évidemment dans la vie d'un artiste, la destruction de lui-même en tant qu'individu pour le replacer avec une image collective. J'aime dire qu'on a un miroir à la place du visage. [...] De manière générale, on ne peut parler en art que de soi, mais soi devient les autres.¹¹¹

Tale fenomeno di rispecchiamento tra individuale e collettivo viene messo in pratica dall'artista attraverso l'appropriazione e l'assemblamento di oggetti personali, collegati al contempo alle dimensioni dell'intimità e dell'universalità: all'interno dell'opera *Vitrine de reference* (Figura 7), realizzata nel 1972, vengono raccolte fotografie, frammenti di testi scritti a mano, elementi organici, oggetti trovati o ricreati, in un processo di catalogazione volto a conferire un'immagine complessiva dell'esperienza umana attraverso la singolarità del ricordo. Il significato individuale ancorato a ciascun oggetto si fonde e si evolve a partire dal potere evocativo scaturito dalla complessità estetica dell'opera nel suo insieme, differenziandosi qualitativamente per mezzo del processo di comparazione. Nell'esperire percettivamente l'opera d'arte,

[...] resta valida la legge secondo la quale ciò che è isolato penetra la coscienza e i sensi attraverso una totalizzazione e la totalizzazione passa *attraverso l'immagine*. È l'immagine che giunge alla coscienza e al senso; ma, in virtù dell'*insieme*, ogni singolo particolare si conserva, nella percezione e nel ricordo, come una *parte del tutto*.¹¹²

¹¹¹ Christian Boltanski. *Faire son temps*, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2019, p. 35.

¹¹² S.M. Ejsenštejn, *Il montaggio*, cit., p. 96.

Ogni elemento che costituisce l'opera rappresenta il punto di partenza per il raggiungimento di un insieme significativo; è dal legame emotivo con l'individuale che si dispiega la forza espressiva del collettivo, e dal quale può scaturire l'interazione dialogica tra esperienza privata e narrazione storica. Nel tentativo di una visualizzazione complessiva dell'attività mnemonica e percettiva, un procedimento simile a quello del montaggio viene applicato al processo di costruzione dell'opera, utilizzando la correlazione dei singoli elementi a favore di una creazione d'insieme, volta a conferire una tesi scaturita dalla poetica dell'artista e assimilata successivamente dallo spettatore:

[...] dinanzi allo sguardo interiore e al sentimento dell'autore fluttua una certa immagine, la sua materializzazione emotiva del tema. Compito dell'autore è trasformare questa immagine in una serie di *rappresentazioni parziali* capaci, una volta associate e correlate, di far nascere nella coscienza e nei sentimenti dello spettatore proprio quella iniziale immagine generalizzata che all'inizio fluttuava di fronte a lui.¹¹³

Proprio come nel montaggio, il tentativo di coinvolgimento emotivo di chi osserva ed esperisce l'opera passa attraverso un procedimento di immedesimazione riguardante l'attività intellettuale; in questo caso a essere implicata è quella mnemonica, ovvero la capacità associativa dell'individuo di preservazione e rievocazione di un evento passato rispetto al contesto attuale. A tale proposito, una determinata parte della produzione creativa di Boltanski può essere associata al celebre progetto del critico tedesco Aby Warburg, il cosiddetto atlante di immagini intitolato *Mnemosyne*, realizzato a partire dagli anni Venti del Novecento. Pur concentrandosi su una dimensione culturale e iconografica strettamente collegata alla storia dell'arte, l'opera di Warburg utilizza anch'essa un procedimento di libera associazione di elementi eterogenei e apparentemente irrelati tra di loro per costruire una stratificazione di significati a partire da un contesto diacronico. Warburg trova la sua ispirazione nel concetto di «*mneme*» coniato dallo psicologo tedesco Richard Semon nell'opera del 1904 *Das Mneme als erhaltende Prinzip im Wechsel des organischen Geschehens*: in questo caso la memoria viene definita come «la fonction

¹¹³ Ivi, p. 104.

chargée de préserver et de transmettre l'énergie dans le temps et permettant que l'on réagisse à distance à un fait du passé»¹¹⁴.

Ogni evento esperito dall'essere umano deposita una sorta di traccia nella memoria che Selon chiama engramma (*Engram*), il quale descrive la registrazione del fatto accaduto e il suo conseguente posizionamento all'interno di un potenziale nesso relazionale.

Tel qu'il est conçu, l'album d'images de Warburg est ce lieu où peut être rendue aux figures archaïques sédimentées dans la culture moderne leur énergie expressive originelle, où la résurgence peut prendre forme. De même que les engrammes de Semon, les images consignées sur les planches de l'Atlas son des « reproductions », mais des reproductions photographiques : littéralement, des photogrammes.¹¹⁵

Ogni elemento presente in *Mnemosyne* rappresenta dunque una traccia, la registrazione di un evento passato che riacquista una forza espressiva nel processo di messa in relazione e riconfigurazione spazio-temporale. Come nel montaggio, l'unificazione di fenomeni tra di loro dissociati all'interno di una superficie visuale autonoma non rappresenta una semplice somma dei contenuti, ma si pone piuttosto come una modalità di creazione di significati diffusi, dialogici e aperti a una moltitudine di interpretazioni. È proprio a partire da questa apparente distanza contenutistica, da questo spazio interstiziale, che si vanno a formare delle relazioni inedite tra strutture visive attraversate da tensioni semantiche e diacroniche.¹¹⁶

Alla luce di tali considerazioni è possibile avvicinarsi ulteriormente alla poetica di Boltanski, prendendo come riferimento una delle sue opere più ambiziose: *La vie impossible de C.B.* (Figura 8). Realizzata del 2001, l'opera si pone come un tentativo di catalogazione della memoria, un assemblaggio di elementi emotivamente significativi che dovrebbero costituire le tracce, gli engrammi, della vita dell'artista. Compiendo un'operazione esteticamente e formalmente simile a quella di Warburg, l'artista francese riconosce l'illeggibilità del segno mnemonico individuale, il quale può essere

¹¹⁴ P. Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, cit., p. 14.

¹¹⁵ Ivi, p. 15.

¹¹⁶ G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino, Bollati Boringhieri, 2006, p. 70.

reinterpretato solo all'interno di una stratificazione di significati trasversali, al fine di restituire la complessità della storia, individuale o collettiva.

L'insieme di immagini raccolte dai due artisti, pur seguendo la logica di due livelli di significazione differenti (quello culturale-collettivo e quello personale-mnemonico), se assimilate alle modalità creative del montaggio cinematografico

[...] fonctionnent à la manière de séquences discontinues qui ne manifestent leur signification expressive qu'à la condition d'être prises dans un dispositif d'enchaînement. Les panneaux fonctionnent non comme des tableaux, mais comme des écrans où se trouvent reproduits dans la simultanéité des phénomènes que le cinéma produit dans la succession.¹¹⁷

L'opera di Boltanski, e la sua produzione artistica in generale, nella sua concettualità intrinseca, oltrepassa i limiti della rappresentazione tradizionale utilizzando le modalità creative di un'installazione sempre più diffusa e percettivamente coinvolgente, proprio a partire dall'impiego di una pratica associativa già radicata nell'attività intellettuale dello spettatore. Come il procedimento cinematografico filtrato dal fenomeno del montaggio, la sua opera non riproduce il reale nella sua apparenza, ma risveglia il ricordo di altre immagini da cui deriva, alle quali si concatena e nelle quali si riflette. Ne risulta allora un'opera d'arte composita, in costante dialogo diacronico con la storia, la quale diviene un luogo di sedimentazioni delle immagini del passato, uno strumento della loro riattivazione.

Il montaggio, dunque, nella sua forza espressiva ed evocatrice, può essere interpretato come uno strumento dialettico, diffuso e applicabile a differenti ambiti della storia dell'arte, ma anche come una modalità di messa in relazione temporale:

un montaggio concepito come stile di scrittura e come forma di conoscenza, come strategia di analisi e come metodo storiografico con cui smontare e rimontare il corso della storia, articolando tempi diversi, scoprendo improvvise coincidenze tra il presente e il passato: tra il presente di un cinema rivolto al futuro, e un passato la cui rilevanza viene scoperta solo a partire dal punto di vista del presente.¹¹⁸

¹¹⁷ Ivi, p. 20.

¹¹⁸ A. Somaini, *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejsenštejn*, cit., p. 175.

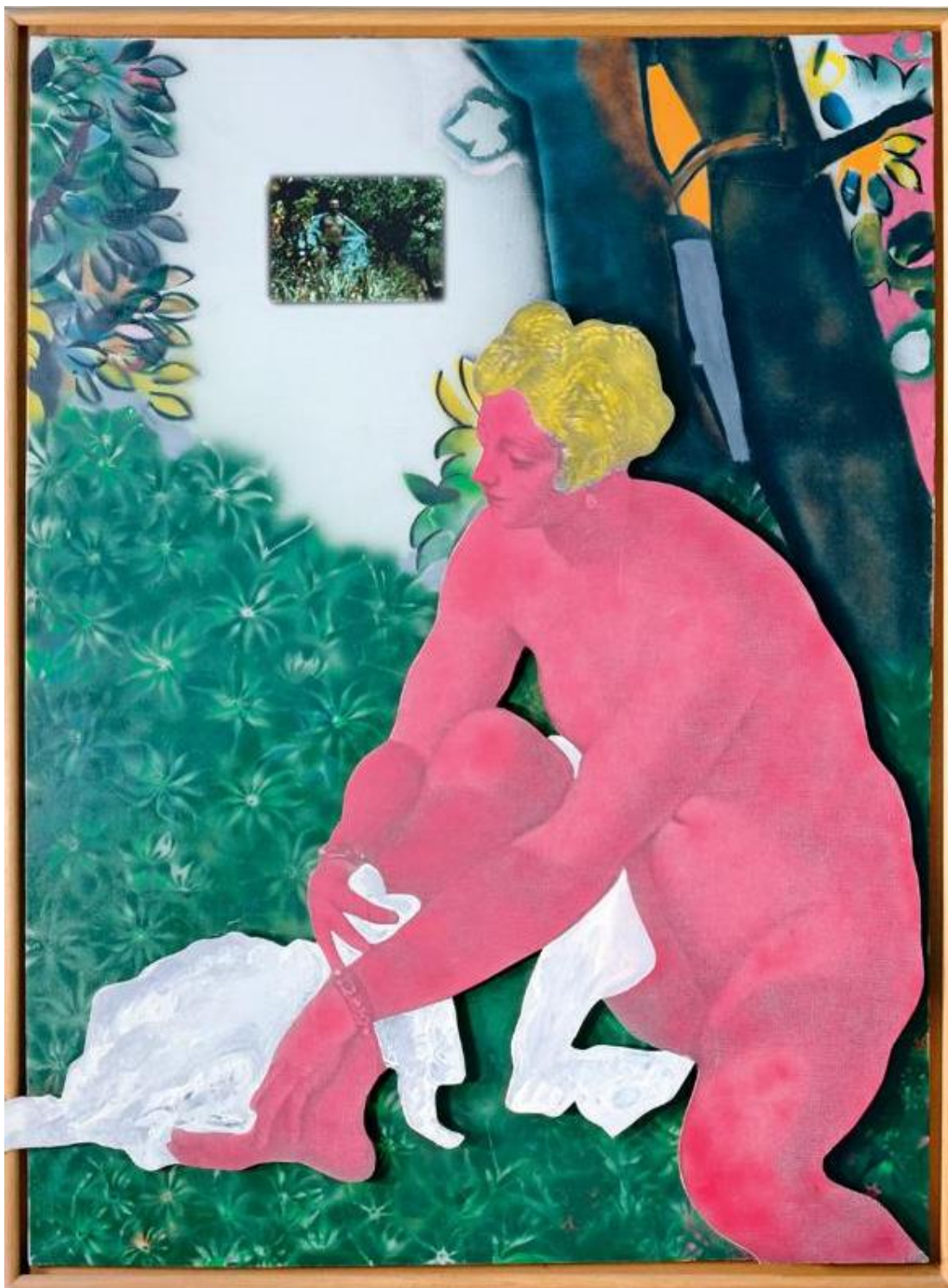


Figura 1. Martial Raysse, *Suzanna, Suzanna*, 1964.



Figura 2. Tintoretto, *Susanna e i vecchioni*, 1557.



Figura 3. Martial Raysse, *À propos de New York en peinturama*, 1965.



Figura 4. Jim Dine, *Harvest*, 1984.



Figura 5. Jim Dine, *Blue Valley (The Mead of Poetry)*, 1987.



Figura 6. Jim Dine, *A child in winter sings*, 2011-2012.



Figura 7. Christian Boltanski, *Vitrine de reference*, 1972.



Figura 8. Christian Boltanski, *La vie impossible de C.B.*, 2001.

Capitolo 3. Lo spazio e il tempo. La dematerializzazione dell'opera d'arte.

«L'espace [...] n'a plus, depuis le Cinéma et grâce au Cinéma, qu'une valeur, si je puis dire, topographique. Pratiquement au moins deux plans fusionnent, que les savants et les philosophes croyaient impénétrables l'un à l'autre pour toujours. C'est là ce qui donne à cet art une dignité incomparable. C'est aussi là ce qui permet de le situer à la fois dans son indépendance absolue à l'égard des autres, et de découvrir par quelles lois physiques il se rattache à tous les autres.»
Elie Faure, *Fonction du Cinéma*.

A partire dall'analisi dei procedimenti di creazione delle immagini filmiche è possibile delineare sempre più chiaramente un'idea di cinema distaccata dalla sua natura di dispositivo meccanico e connessa piuttosto a una modalità interpretativa del reale attraverso una prospettiva artistica. Il mezzo cinematografico, infatti, opera secondo processi creativi che si collegano direttamente alle attività della percezione umana, riproducendole e assecondandole attraverso diversi espedienti. In tal modo, esso si distacca dal semplice concetto di riproducibilità fotografica per giungere a una comprensione della realtà più profonda e rilevante da un punto di vista estetico e teorico:

[...] le cinéma apparaît moins comme un dispositif matériel combinant le mouvement et l'impression photographique que comme le symptôme d'un nouveau type d'interrogation élaboré autour des figures : moins comme un spectacle que comme une activité de pensée ouvrant à une appréhension dynamique des surfaces et des volumes strictement conceptuelle, libérée de la considération des sensibles.¹¹⁹

¹¹⁹ *Le mouvement des images*, catalogo della mostra a cura di Philippe Alain-Michaud, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006, p. 22.

Seguendo questa linea interpretativa, il cinema può essere concepito a partire dagli sviluppi delle sue attività di creazione di un significato; il suo statuto artistico, dunque, si lega necessariamente alla generazione di un linguaggio che veicola l'associazione creativa rispetto alle immagini permettendo la formazione di uno spazio di interrogazione e indagine della realtà. Ciò avviene anche in funzione dell'implicazione di due condizioni fondamentali nell'esperienza percettiva e intrinsecamente presenti all'interno del mezzo cinematografico, ovvero quella della spazialità e della temporalità. Il procedimento del montaggio precedentemente analizzato, infatti, si basa su un processo di alterazione e trasformazione della realtà per mezzo della manipolazione delle dimensioni dello spazio e del tempo, la quale permette lo sviluppo di un carattere narrativo ed esperienziale dell'opera cinematografica. In effetti;

[...] cinema as a means of expression (and not of reproduction) dates from the time a movie was grasped as a series of shots and not as the recording of a real or fictional events. This succession of diverse viewpoints, part and parcel of the montage process, led to the spatial and temporal simultaneity that was to become the epitome of cinematic experience. The cinema did not simply endow the still photo with motion; it raised to a new, decidedly visual level the investigation of change and mobility [...].¹²⁰

Se il cinema risulta in grado di fornire una modalità interpretativa del reale, e non solo la sua semplice rappresentazione, ciò avviene nel momento in cui esso si distacca dal punto di vista fisso connesso alla sua riproducibilità tecnica per andare ad integrare, attraverso il procedimento del montaggio, le componenti spaziali e temporali, essenziali al processo di sperimentazione percettiva del prodotto artistico. Tali aspetti, pur essendo dotati di caratteristiche specifiche, risultano da un punto di vista teorico profondamente connessi tra di loro e reciprocamente necessari all'interno del funzionamento del dispositivo cinematografico: «Space cannot be perceived without development in time, time cannot pass without embodiment in space: these are seemingly paradoxical

¹²⁰ K. Cohen, *Film and Fiction. The Dynamics of Exchange*, New Heaven, Yale University Press, 1979, p. 41.

coordinates that define the contours of cinematic experience.»¹²¹ Lo spazio e il tempo dunque vengono sintetizzati all'interno delle pratiche cinematografiche, dove sono necessariamente esperiti l'uno in funzione dell'altro. «In other words, perception of the three-dimensional (referential) space cannot take place without the moment-to-moment changes (i.e., movement) introduced by duration.»¹²²

Nella sua multidimensionalità, dunque, il cinema implica una pluralità di aspetti che si articolano proprio sulla base dello sviluppo del movimento secondo una durata determinata e in uno specifico ambiente; il film può quindi essere definito come:

[...] un bloc de pensée concentrée en une certaine durée, schématisée en une certaine représentation, mimétique et arbitraire à la fois, d'espaces naturels ou architecturés, incarnée en une certaine vitesse de déplacement des corps et de leurs gestes, métaphorisée en une certaine organisation scénarisée de la parole.¹²³

Prendendo in analisi innanzitutto l'aspetto della temporalità, bisogna considerare che essa è presente sotto molteplici forme all'interno delle pratiche cinematografiche: esso è in primo luogo intrinseco al procedimento di cattura delle immagini, le quali vengono registrate seguendo la velocità che ne determina lo scorrimento, conferendone il dinamismo. Se è vero che le unità di base del film sono i fotogrammi, ovvero sezioni di fatto immobili, ciò che ne deriva dalla loro messa in successione è in realtà «un'immagine intermedia alla quale il movimento non si aggiunge, non si addiziona: il movimento, al contrario, appartiene all'immagine intermedia come dato immediato.»¹²⁴ La temporalità, dunque, nella sua accezione di sviluppo dinamico di un dato fisso, contribuisce al procedimento stesso di creazione dell'immagine filmica, conferendo alla semplice impressione fotografica il dinamismo già radicato nel mezzo cinematografico.

All'interno dell'esperienza del cinema, inoltre, è possibile, distinguere tre differenti modalità attraverso le quali il tempo si manifesta in maniera combinatoria: quella oggettiva della durata del film, quella immaginaria che scaturisce della finzione narrativa,

¹²¹ Ivi, p. 67.

¹²² Ivi, p. 65.

¹²³ D. Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahier du Cinéma, 2002, p. 12.

¹²⁴ G. Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les Éditions de Minuit ; 1983, trad. it. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Torino, Einaudi, 2016, p. 6.

e quella illusoria che lo spettatore interiorizza a partire dall'esperienza della visione.¹²⁵ Quest'ultima risulta particolarmente interessante in quanto, avendo il film la capacità di mostrare un'azione nel suo compiersi, l'esperire dell'immagine cinematografica da parte dello spettatore porta a un coinvolgimento totale rispetto allo sviluppo temporale della trama. Egli, infatti, viene implicato all'interno dello stesso procedimento di ricostituzione della narrazione, in funzione delle due precedenti modalità di manifestazione del tempo: «Quelque fragmenté, ou au contraire duratif et continu, que soit le film, il est toujours retotalisé par son spectateur, lequel, au moins autant que dans la durée, l'appréhende dans la séquence, au prix de la perception incessamment modifiée d'un ensemble.»¹²⁶

Tale coinvolgimento diretto nella dimensione temporale rende possibile l'assistere a un fenomeno altrimenti percettivamente impossibile, dal quale scaturisce la fascinazione di tale dispositivo. Secondo il regista e critico russo Andrej Tarkovskij, l'intera esperienza del mezzo cinematografico ruota intorno a questa sua capacità di mostrare, di rendere visibile e percepibile la dimensione temporale:

Ritengo che l'impulso normale della persona che va al cinema consista nel fatto che egli si reca lì alla ricerca del *tempo* – o di quello perduto, o di quello che finora non ha trovato. L'uomo ci va alla ricerca di un'esperienza vitale, perché il cinema, come nessun'altra forma d'arte, amplia, arricchisce e concentra l'esperienza fattuale dell'uomo ma, ciò facendo, esso non solo l'arricchisce, bensì l'*allunga* considerevolmente, per così dire. [...] Nel cinema autentico lo spettatore non è tanto uno spettatore quanto un *testimone*.¹²⁷

Il carattere di immersività radicato nell'evento cinematografico si basa dunque anche sulla fascinazione derivante dall'esperienza del tangibile attraverso l'apparente immaterialità dell'immagine filmica, nella quale lo spettatore vi si immerge in funzione della compartecipazione temporale: «Nous ne pouvons échapper au temps qui s'écoule dans la projection, [...], nous y adhérons, le reconnaissons comme notre propre temps, le vivons comme tel.»¹²⁸

¹²⁵ D. Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, p. 12.

¹²⁶ J. Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, cit., p. 155.

¹²⁷ A. Tarkovskij, *Sapetschatljonnoje Wremja*, 1985, trad. it. *Scolpire il tempo*, Milano, Ubulibri, 1988, p. 60.

¹²⁸ J. Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, cit., p. 74.

Ciò avviene sulla base del fatto che le modalità fisiche e spaziali in cui lo spettatore si trova comportano un movimento intrinseco che scaturisce dalle specifiche possibilità offerte dal cinema, riassumibili secondo lo storico dell'arte Erwin Panofsky nei concetti di dinamizzazione dello spazio e spazializzazione del tempo.¹²⁹

Time was never so concretely spatialized, nor so plainly visible, before the movies: not only do we see time passing before our eyes, but we also see where it has been and where it may go: we perceive as externality what in all other cases – including certain moments of the cinematic process itself – must be assumed or intuited from within.¹³⁰

A partire dall'interazione reciproca delle due dimensioni, lo spettatore non solo può assistere allo sviluppo temporale dell'azione, ma può farlo anche in funzione di un movimento nello spazio dato dagli espedienti del linguaggio cinematografico. Egli viene trasportato al di fuori della dimensione fisica data dalla sua distanza definita rispetto allo schermo e, per mezzo dell'immedesimazione dello sguardo con l'occhio cinematografico, ne ripercorre il movimento, evadendo dalla sua condizione di immobilità:

[...] the spectator occupies a fixed seat, but only physically, not as the subject of an aesthetic experience. Aesthetically, he is in permanent motion as his eye identifies itself with the lens of the camera, which permanently shifts in distance and direction. And as movable as the spectator is, as movable is, for the same reason, the space presented to him. Not only bodies move in space, but space itself does, approaching, receding, turning, dissolving and recrystallizing as it appears through the controlled locomotion and focusing of the camera and through the cutting and editing of the various hosts—not to mention such special effects as visions, transformations, disappearances, slow-motion and fast-motion shots, reversals, and trick films.¹³¹

Lo spazio esperito dallo spettatore non è quindi vincolato a quello della sala cinematografica e in relazione alla singola immagine, bensì viene sperimentato nel suo stesso processo di strutturazione attraverso il movimento dato dallo scorrimento dei

¹²⁹ E. Panofsky, *Three Essays on Style*, Cambridge, The MIT press, 1995, p. 96.

¹³⁰ K. Cohen, *Film and Fiction. The Dynamics of Exchange*, cit., p. 66.

¹³¹ E. Panofsky, *Three Essays on Style*, Cambridge, The MIT press, 1995, pp. 96-98.

fotogrammi, associato agli espedienti delle varie partiche di montaggio: «each photogram presents a set spatial configuration composed in terms of the frame, yet the film projects [...] a fluid, developing space; it is constantly alluding to the space outside the frame»¹³².

Tale dualità tra la visione e la percezione può essere riscontrata anche prendendo in analisi il cinema nella sua qualità di dispositivo: esso è di fatto costituito dalla proiezione di un fascio luminoso su un supporto materiale che va a intersecarsi con lo sguardo dello spettatore e dal quale scaturisce una reciprocità con lo schermo: «le cinéma est une aspiration du regard par l'écran.»¹³³ A partire dalla bidimensionalità dell'immagine proiettata, infatti, si sviluppa una doppia realtà percettiva: seguendo le riflessioni dello studioso Maurice Pirenne sulle proprietà ottiche dell'immagine pittorica, fotografica o filmica,¹³⁴ si può notare come essa venga percepita al contempo nella sua accezione di superficie piatta e di spazio tridimensionale generato dall'illusione della rappresentazione. Questa doppia visione, grazie alla quale il sistema ottico ha la facoltà di correggere automaticamente le distorsioni geometriche che si possono formare a partire dall'osservazione di un quadro, una fotografia, o un film da un punto di vista non adeguato, porta lo spettatore alla creazione di una consapevolezza sussidiaria (*subsidiary awareness*), attraverso la quale egli è in grado di esperire l'opera a partire da un'illusione percettiva spaziale, pur nella consapevolezza della bidimensionalità del supporto.¹³⁵

Autrement dit, l'illusion spatial est toujours là, mais à condition du maintien d'un savoir sur elle. Autrement dit encore, sur ce point précis de la représentation de l'espace, c'est tout le discours de la transparence qui se trouve comme renversé : le spectateur ne croit pas à la réalité de ce qu'il voit *malgré* le savoir qu'il aurait sur son peu de réalité, mais à *cause* de ce savoir.¹³⁶

Il dispositivo cinematografico, dunque, contiene in sé il concetto di una visione duplice attraverso la quale lo spettatore è in grado di accettare il carattere fittizio della narrazione, interiorizzandone l'illusione proprio attraverso tale mobilità dello sguardo.

¹³² K. Cohen, *Film and Fiction. The Dynamics of Exchange*, cit., p. 67.

¹³³ J. Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, cit., p. 70.

¹³⁴ M. H. Pirenne, *Optics, painting and Photography*, Cambridge, Cambridge University Press, 1970.

¹³⁵ J. Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, cit., pp. 193-194.

¹³⁶ Ivi, p. 194.

La visione normale in effetti non presuppone un punto di vista fisso ma è data da uno spostamento costante del soggetto nello spazio; l'occhio fa esperienza del mondo visibile attraverso tale movimento continuo che gli permette di avere una concezione percettiva dell'ambiente. In effetti, il sistema ottico non dispone di un organo unicamente destinato alla percezione dello spazio, la quale non è mai esclusivamente visiva ma fondamentalmente legata al corpo e al suo movimento; «le concept d'espace est donc autant d'origine tactile et kinésique que visuelle.»¹³⁷ Il cinema permette di unificare tali aspetti sensoriali a partire dalla rappresentazione dello spazio nel suo evolversi attraverso il tempo, grazie all'immedesimazione dello spettatore con il movimento della narrazione. Tale dimensione spaziotemporale unifica i linguaggi espressivi di diverse forme d'arte all'esperienza umana del reale, conferendo al cinema la sua unicità: esso comporta la dematerializzazione dell'immagine proiettata e la denaturalizzazione dello spazio della rappresentazione, oltre alla capacità di rappresentare il tempo come un materiale manipolabile e disponibile alla contemplazione.¹³⁸

Tali caratteristiche sono state a lungo aspirate dalle arti figurative, tipicamente circoscritte alla raffigurazione del singolo momento più significativo, dell'istante pregnante fissato nel tempo e nello spazio, il quale diviene emblematico rispetto all'intera narrazione. Se i tentativi di rappresentazione della dimensione temporale nella sua durata sono diversi nella storia dell'arte,¹³⁹ i risultati di maggiore interesse rispetto all'influenza del cinema si ritrovano probabilmente a partire dagli anni Sessanta, quando il processo di dematerializzazione dell'immagine filmica inizia a riflettersi sull'opera d'arte plastica o pittorica. In questi anni si assiste a uno spostamento dell'attenzione dalla manifattura del prodotto artistico verso il processo di ideazione e creazione in sé, non necessariamente finalizzato all'ottenimento di un'opera compiuta: l'oggetto delimitato chiaramente nello

¹³⁷ J. Aumont, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines à l'ère numérique*, Paris, Armand Colin, 2020, pp. 21-22.

¹³⁸ D. Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, cit., p. 72.

¹³⁹ Fin dal XIV secolo si possono rintracciare dei tentativi di rappresentazione della dimensione temporale attraverso la soluzione della sequenzialità: la narrazione interna ai soggetti religiosi viene distribuita in più scene differenti o articolata nella stessa opera attraverso uno sviluppo progressivo del soggetto. (Si vedano gli esempi della Maestà di Duccio o la rappresentazione della passione di Cristo realizzata da Memling, citati in J. Aumont, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines à l'ère numérique*, cit., p. 107). Facendo un salto temporale verso il contemporaneo, i movimenti artistici che si sono confrontati più profondamente con la questione della temporalità sono, seppur in modi differenti, quelli del cubismo e del futurismo, i quali si dedicano al tentativo di rappresentazione del tempo attraverso la simultaneità dalla visione, concentrando lo sviluppo della durata e i suoi istanti contemporaneamente in un'unica immagine.

spazio è sostituito da uno sviluppo continuo che invade l'ambiente circostante e si dispiega nel tempo.

In effetti la dimensione temporale non è mai completamente estranea rispetto al concetto di immagine – e conseguentemente di opera d'arte –, sia esso a livello costitutivo, quindi relativo al processo di creazione, oppure esperienziale, riferito dunque alla durata della sua sperimentazione:

Le temps est évidemment constitutif de toute relation à l'image, et en un sens, de toute image. Quelle que soit l'image que nous regardons, nous le faisons dans le temps, puisque celui-ci n'est que le nom de l'expérience la plus fondamentale et la plus ordinaire que nous faisons sans cesse, celle du changement. Symétriquement, l'image porte inscrit en elle le temps de sa production, sous une forme variable, et elle est aussi sujette à variation dans le temps.¹⁴⁰

Tali forme di temporalità non possono che evolversi in uno spazio all'interno del quale va a crearsi la rappresentazione; ciò accade in funzione dello sviluppo sequenziale delle immagini al quale si somma l'intervento partecipativo dello spettatore: «Déroulée dans le temps, l'œuvre n'est pas pour autant reçue comme un simple défilement, mais donne lieu à un infini processus de sommation, de comparaison, de classement, bref, de mémoire, qui, par définition, fixe le temps – dans une sorte d'« espace », si l'on y tient.»¹⁴¹

Tutto ciò si riflette a sua volta sull'organizzazione dello spazio museale, il quale inizia a sperimentare l'effetto di una condensazione concettuale delle opere e un'articolazione associativa degli oggetti nello spazio, dalle quali scaturisce un effetto di montaggio trasversale. Se la ricerca artistica tende verso una rottura con le modalità creative tradizionali – dalla negazione dei materiali convenzionali al rifiuto del figurativismo e dell'opera nella sua tangibilità – anche lo spazio espositivo inizia ad assecondare tali sperimentazioni, divenendo un ambiente aperto all'interno del quale l'oggetto artistico, ormai concetto, possa svilupparsi nella percezione spazio-temporale dell'osservatore. Seguendo le modalità di immedesimazione del cinema, il quale «fait de

¹⁴⁰ J. Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, cit., p. 125.

¹⁴¹ Ivi, p. 155.

la durée une dimension de l'espace, ce qui confère à l'espace une nouvelle et immense signification de collaborateur actif, et non plus passif de l'esprit»¹⁴², l'esposizione inizia a coinvolgere il visitatore nel processo di creazione del significato, formando un contatto diretto con il suo intervento nello spazio.¹⁴³

Queste riflessioni testimoniano una concezione di cinema scisso dalle sue componenti materiali, attraverso il quale è possibile elaborare una modalità di pensiero e creazione applicabile ai linguaggi delle altre arti; secondo lo storico dell'arte Philippe-Alain Michaud, infatti:

Au-delà des éléments matériels du film – le rouleau de pellicule, la caméra, le projecteur et l'écran –, le cinéma se recueille dans des paramètres généraux d'espace et de temps. Par voie de conséquence, tout l'art qui active un croisement d'effets spatio-temporels peut être considéré comme du cinéma, au-delà même de la présence matérielle du film.¹⁴⁴

Se da un lato la linearità di tale affermazione potrebbe implicare delle eccezioni, essa rende d'altra parte evidente la specificità del mezzo cinematografico rispetto alle dimensioni spaziali e temporali, e il modo in cui il loro utilizzo sia risultato influente per le arti visive in generale.

Tutto ciò verrà approfondito a partire dalle tematiche implicate nelle mostre analizzate di seguito e dedicate ad artisti coinvolti più o meno direttamente con l'ambito cinematografico, o del quale ne restituiscono gli stimoli e i punti di vista. A partire da tali analisi sarà possibile enfatizzare la visione del cinema come uno strumento di indagine e di creazione, una maniera di concepire e pensare le immagini in funzione dall'esplorazione visuale dello spazio attraverso il tempo.

¹⁴² E. Faure, *Fonction du Cinéma*, Paris, Editions Gonthier, 1964, p. 60.

¹⁴³ Si veda l'esempio della mostra *Dynamic Labyrinth*, tenutasi nel 1962 al Stedelijk Museum di Amsterdam, uno dei primi casi espositivi dove la partecipazione attiva del visitatore ha soppiantato la spettatorialità passiva, ponendo al di sopra dell'oggetto d'arte autonomo l'esperienza fisica e percettiva all'interno dell'ambiente museale.

¹⁴⁴ *Le mouvement des images*, catalogo della mostra a cura di Philippe Alain-Michaud, cit., p. 26.

3.1 *Gérard Fromanger*. L'evoluzione dinamica della pittura.

Tra le correnti artistiche contemporanee che si sono dedicate alla rappresentazione delle dimensioni spazio-temporali, un caso particolarmente rilevante è costituito dalla *figuration narrative*. Sviluppata in Francia a partire dagli anni Sessanta, essa si basa sul tentativo di rappresentazione del tempo all'interno di un'unica immagine fissa attraverso l'utilizzo del mezzo pittorico. Gli espedienti utilizzati per fare ciò si rifanno direttamente al linguaggio cinematografico, il quale viene scomposto nelle sue caratteristiche essenziali per poi essere applicato alla pittura. I soggetti raffigurati, attraverso un'impostazione figurativa, vengono selezionati e inseriti nel quadro seguendo la prospettiva dell'inquadratura cinematografica: l'immagine pittorica diventa una sintesi della durata filmica attraverso la sovrapposizione dei piani o la sequenzialità della narrazione. Le dimensioni dello spazio e del tempo vengono condensate nella simultaneità della rappresentazione, alla quale corrisponde una concomitanza dei punti di vista. La narratività delle opere deriva proprio da tale evoluzione sequenziale e continua del soggetto rappresentato, il quale non si esaurisce nella fissità dell'immagine pittorica ma prosegue concettualmente un movimento ideale scaturito proprio dall'implicazione della dimensione spazio-temporale. In funzione di quest'ultima l'osservatore viene coinvolto nella ricostruzione del significato dell'opera attraverso la sua narrazione, nel tentativo di riprodurre le dinamiche d'immedesimazione proprie all'esperienza cinematografica.¹⁴⁵ Di conseguenza, le pratiche di creazione di tale corrente si pongono come «un mode d'expression, impliquant à la fois une référence à la dimension temporelle dans l'élaboration de la toile et une évolution du processus de lecture de cette même toile par celui qui la regarde»¹⁴⁶. Questa doppia concezione temporale dell'opera riprende in effetti i diversi livelli in cui si manifesta il tempo nel dispositivo cinematografico, applicato però all'immagine fissa della pittura: se nel cinema al tempo della narrazione

¹⁴⁵ Per tali indicazioni si fa riferimento a J.L. Pradel, *La Figuration narrative*, éditions Hazan, Paris, 2000.

¹⁴⁶ *La figuration narrative dans l'art contemporain*, catalogo dell'esposizione a cura di Gérald Gassiot-Talabot, Paris, Galerie Creuze, 1965.

filmica si contrappone quello dell'esperienza percettiva data dal movimento, nella *figuration narrative* il dinamismo legato allo sviluppo temporale deriva in parte dal procedimento creativo operato dall'autore e in parte dalla sua ricezione da parte dell'osservatore, il quale contribuisce alla creazione della narrazione:

Le médium de l'image peut donc entretenir un rapport infiniment variable au temps – au temps en général, et au temps du spectateurs. L'image fixe et unique donne lieu à une exploration oculaire, un scanning qui manifeste l'existence d'un temps de perception et d'appréhension de l'image. À ce scanning, l'image en séquence ajoute et superpose une autre exploration, qui se déroule elle aussi dans le temps.¹⁴⁷

A questo duplice rapporto temporale dal quale emerge il processo di dinamizzazione dell'opera attraverso l'evoluzione del suo procedimento di formazione dei significati, nella *figuration narrative* si aggiunge anche la dimensione storica, strettamente collegata al periodo politico e culturale in cui tale corrente si sviluppa. Così come nel cinema vi è un ulteriore livello di temporalità derivante dalla dimensione filmica, riferito quindi alla narrazione, in questa corrente è presente un'adesione al tempo storico contemporaneo, che va ad attuare dunque una corrispondenza tra rappresentazione e realtà.

Tra i protagonisti di questo movimento artistico vi è Gérard Fromanger, pittore e artista visuale al quale è dedicata la mostra curata da Michel Gauthier nel 2016 presso la Galerie du Musée del Centre Pompidou. Le tematiche finora analizzate vengono esemplificate dalla produzione creativa dell'artista, nella quale la dimensione spazio-temporale è sempre presente in relazione all'evoluzione di un movimento che scaturisce dal quadro in quanto tale. L'artista realizza infatti le sue opere secondo un criterio seriale, che lega i quadri a partire da un tema comune creando un ulteriore significato narrativo in funzione della loro interazione. Nella serie *Le Tableau en question*, realizzata nel 1966, il dispositivo pittorico tradizionale subisce delle manipolazioni concettuali che comportano la fuoriuscita del soggetto dalla tela attraverso l'inserimento di elementi plastici. L'opera dall'indicativo titolo *Mon Tableau s'égoutte* (Figura 1) inserisce all'interno dell'oggetto pittorico fisso la componente temporale, rappresentata da un

¹⁴⁷ J. Aumont, *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines à l'ère numérique*, cit., p. 127.

metaforico scorrimento ritmico della superficie dipinta. La tradizionale immobilità del mezzo pittorico viene messa in discussione a partire dall'alterazione delle sue componenti primarie – la tela e il colore –, andando a simboleggiare un mutamento materico del quadro in funzione della sua evoluzione dinamica.

Tale dinamismo è presente anche in un'opera precedente, *Premier ombre au tableau* (Figura 2), facente parte della serie *Pétrifiés* (1964-1965). Prendendo come riferimento il soggetto della celeberrima opera di Duchamp, *Nu descendant un escalier* – una delle prime rappresentazioni del movimento nella pittura d'avanguardia –, Fromanger compie un'ulteriore operazione concettuale, intersecando diversi registri narrativi. Alla superficie pittorica, infatti, viene aggiunta la dimensione spaziale data dall'inserimento dell'oggetto tridimensionale della scala, simbolico punto di connessione tra la realtà e la raffigurazione ed elemento scenico significativo rispetto alla narrazione. A questa si aggiunge la presenza della finestra dipinta, un quadro nel quadro che ambisce alla rappresentazione di un altrove, di uno spazio scenico evocato al di fuori dell'inquadratura nel quale l'azione potrebbe idealmente proseguire.

La sequenzialità del movimento scisso utilizzata da Duchamp per raffigurare l'azione viene in questo caso sostituita da un'ombra, una proiezione luminosa su superficie bianca che si fa carico del compito di rappresentazione del dinamismo, in un rimando estetico e concettuale alla più comune immagine cinematografica.

Per Fromanger il contatto con il mondo del cinema non rimane ancorato a una dimensione simbolica, ma viene sperimentato direttamente a partire dalla collaborazione con il regista Jean-Luc Godard, insieme al quale nel 1968 realizza l'opera filmica *Film-Tract n° 1968* (Figura 3). Tale progetto deriva da un'idea precedentemente rifiutata da parte dell'Atelier populaire dell'École des beaux-arts di Parigi e in seguito realizzata grazie all'intervento del regista, il quale aveva manifestato il suo interesse per la pratica pittorica di Fromanger. Il concetto all'origine dell'opera si basa sul semplice movimento derivante dalla colatura della pittura sulla tela; a partire da questa elementare azione, il film – girato da William Lubtchansky, già direttore della fotografia per numerose opere di Godard¹⁴⁸ –, potrebbe rappresentare un'evoluzione filmica del quadro di Fromanger precedentemente analizzato, *Mon tableau s'égoutte*. Nella prima inquadratura, infatti, il

¹⁴⁸ *Gérard Fromanger*, catalogo della mostra a cura di Michel Gauthier, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2016, pp. 35-36.

colore rosso occupa l'intera immagine; in seguito a un leggero movimento della camera inizia a emergere del bianco sul lato sinistro: a partire da questo lento spostamento la porzione rossa si rivela nella sua matericità pittorica, la quale inizia a colare sul supporto immacolato, probabilmente una tela. Fino a questo momento il significato l'opera potrebbe esaurirsi nel concetto di rappresentazione filmica del dinamismo pittorico sopra citato, ma la camera prosegue il suo movimento, includendo nel campo una porzione di tela blu che il colore rosso non tarda a raggiungere colandovi sopra. A poco a poco, il quadro si rivela in realtà una raffigurazione della bandiera francese, appoggiata inoltre su una copia del giornale *Le Monde*. L'evento totalmente pittorico riferito a uno studio sul dinamismo si trasforma in una riflessione storica, una dichiarazione politica collegata agli avvenimenti del maggio francese, assecondando lo spirito della *narration figurative*.

La produzione artistica di Gérard Fromanger, dunque, si fonda su un'analisi del mezzo pittorico a partire dai linguaggi cinematografici, dai quali viene estrapolata la semantica essenziale legata alla dimensione spazio-temporale. La riflessione sul dinamismo da essa derivata non viene mai scissa dal contesto sociale, con il quale si mantiene un contatto rispetto alle sue mutazioni, estetiche e culturali, senza mai dimenticare le esigenze specifiche del mezzo pittorico.

3.2 *Dominique Gonzalez-Foerster e Pierre Huyghe*. La percezione ambientale e lo sconfinamento dell'oggetto nello spazio.

À la surface d'un univers d'images et de récits sans profondeur, transférés et transcodés à l'infini par la diffusion commerciale, le cinéma est réapparu pour nombre d'artistes comme une ressource, le champ d'une recherche où justement le *process*

– la structure temporelle et matérielle de la production – pourrait élargir le langage et construire un discours augmenté sur l’image et la narration.¹⁴⁹

Nel corso dell’ultimo periodo e in particolare con l’introduzione del digitale, il mondo dell’arte contemporanea si ritrova caricato da un eccesso di immagini, una moltitudine di riferimenti possibili dalla quale attingere per una rielaborazione del passato in funzione del contesto teorico odierno. In quest’ottica, il cinema fornisce un punto di riferimento per la creazione di un ordine visuale attraverso la delineazione di un linguaggio definito, oltre che uno spunto di riflessione sugli sviluppi dell’arte a partire dalle strutture originariamente implicate da tale mezzo.

Le modalità in cui questi linguaggi vengono assimilati dalle arti visive sono svariate e comprendono differenti tecniche produttive e modalità espressive, le quali tendono nel contemporaneo a un’amplificazione del coinvolgimento dello spettatore nell’ambiente espositivo.

Tali caratteristiche riflettono un cambiamento delle dinamiche spaziali all’interno del cinema stesso, il quale si trasforma da luogo dell’azione, sfondo di una vicenda narrativa organica e cronologica, a un’ambiente di esplorazione, molto spesso discontinuo e caratterizzato da una connessione costantemente variabile con il tutto, dalla quale scaturisce un significato simbolico delle immagini. Gli spazi che derivano da tali cambiamenti concettuali sono direttamente collegati a un’elaborazione discontinua della temporalità rispetto alla narrazione, come teorizzato da Gilles Deleuze:

[...] è particolarità di questi spazi che i loro caratteri non possano essere spiegati in maniera esclusivamente spaziale. Implicano relazioni non localizzabili. Sono presentazioni dirette del tempo. Non abbiamo più un tempo cronologico [...] abbiamo un tempo cronico, non-cronologico, che produce movimenti necessariamente «anormali», essenzialmente «falsi».¹⁵⁰

A partire da queste modificazioni spazio-temporali viene messo in questione lo strutturarsi dell’esperienza narrativa lineare, la quale si evolve in una successione di falsi

¹⁴⁹ *Le mouvement des images*, catalogo della mostra a cura di Philippe Alain-Michaud, cit., p. 26.

¹⁵⁰ G. Deleuze, *L’image-temps. Cinéma 2*, cit., pp. 146-147.

raccordi derivanti da un'esplorazione frammentata dello spazio attraverso lo sviluppo della durata.

Tali concezioni vengono ricontestualizzate nell'ambito delle arti visive contemporanee da due artisti attivi in particolare nel corso degli anni Novanta in Francia: Pierre Huyghe e Dominique Gonzalez-Foerster, ai quali il Centre Pompidou ha dedicato due esposizioni distinte rispettivamente tra il 2013 e il 2014 e tra il 2015 e il 2016. Ciò che accomuna i due autori è il tentativo di ridefinizione dello statuto dell'opera d'arte e del conseguente contesto espositivo, a partire dalle sottili interazioni che derivano dalla loro fusione secondo uno sviluppo temporale. Nelle loro opere il confine tra realtà e narrazione diventa fragile e si fonde alla dimensione performativa e poetica delle installazioni ambientali, dalle quali scaturisce una concezione dello spazio come un microcosmo da esplorare. L'ambiente espositivo che i due artisti costruiscono attraverso le loro opere è un luogo di transizione che deriva al tempo stesso da un distanziamento rispetto alle forme narrative e dalla formazione di un legame con l'immaginario.

Le immagini che derivano da tali riflessioni stimolano la creazione di un nuovo rapporto tra l'esperienza semplicemente visuale del visitatore e l'evento percettivo che si va a formare attraverso l'esposizione, creando un processo di scambio dinamico in funzione dello sviluppo temporale attraverso il quale l'opera si articola. Lo spazio espositivo diviene un ambiente immersivo, all'interno del quale lo spettatore non è in una posizione di semplice contemplazione ma ha un ruolo attivo nella costruzione dei significati.

In questo procedimento il riferimento al contesto cinematografico risulta fondamentale: «Le cinéma, sous toutes les formes et dans tous ses états, est, là. [...] Le cinéma comme espace de mémoire, comme espace d'enregistrement, comme lieu de construction de toutes les fictions.»¹⁵¹ Entrambi gli autori utilizzano il mezzo cinematografico come una fonte di ispirazione necessaria, dalla quale estrapolare una chiave di lettura rispetto al contemporaneo. Il contatto con la dimensione del cinema, infatti, non si limita a un approccio referenziale o citazionista, bensì diventa il pretesto

¹⁵¹ *Dominique Gonzalez-Foerster. 1887-2058*, catalogo della mostra a cura di Emma Lavigne, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2015, p. 10.

per rinnovare e reinterpretare lo spazio espositivo, la temporalità nell'opera, e il conseguente confronto con il reale attraverso la memoria della rappresentazione.¹⁵²

L'immagine cinematografica che meglio illustra tali concetti di compenetrazione spazio-temporale e di coesistenza tra passato e presente può essere assimilata alla definizione dell'«immagine-cristallo» data da Deleuze, la quale incarna questa operazione fondamentale di sviluppo della durata:

[...] dato che il passato non si forma dopo il presente che esso è stato, ma contemporaneamente, il tempo deve in ogni istante sdoppiarsi in presente e passato, differenti per natura l'uno dall'altro o, ed è lo stesso, deve sdoppiare il presente in due direzioni eterogenee, di cui una si slancia verso l'avvenire e l'altra ricade nel passato. Il tempo deve scindersi mentre si pone o si svolge: si scinde in due getti asimmetrici uno dei quali fa passare tutto il presente e l'altro conserva tutto il passato. Il tempo consiste in questa scissione, è essa, esso che *si vede nel cristallo*.¹⁵³

Questa concezione restituisce un'idea di immagine generativa e in evoluzione costante, non ancorabile a una dimensione stabile, ma animata da un dualismo tra reale e immaginario; è in funzione di tale mutevolezza che si va a creare la sua forza espressiva, la cui risonanza raggiunge i procedimenti creativi delle arti visive. Prendendo nello specifico il caso di Dominique Gonzalez-Foerster:

La définition que donne Deleuze de « l'image-cristal », pour désigner la coexistence d'une image actuelle et d'une image virtuelle, l'une au présent, la seconde, son passé contemporain, le passé dans le présent, correspond très exactement aux effets perceptifs chez Dominique Gonzalez-Foerster, et à toute la première partie de son travail, où le temps est véritablement un opérateur du devenir, de l'apparition, de la métamorphose. Cette image-cristal ne serait alors ni un collage, ni un montage, mais une forme d'espace clivé par le double jeu du temps à l'intérieur d'elle-même.

¹⁵² Pierre Huyghe, catalogo della mostra a cura di Emma Lavigne, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2013, p. 15.

¹⁵³ G. Deleuze, *L'immagine-tempo*. *Cinéma 2*, cit., p. 96.

Mouvement complexe où le temps est réfracté, arrêté, démultiplié, scindé et toujours rabattu sur un présent.¹⁵⁴

Questo concetto di opera spaziale viene esemplificato dalla serie *Chambres* (Figura 4), iniziata dall'artista nel 1988 e divenuta presto emblematica della sua elaborazione estetica e teorica dell'ambiente espositivo. Le camere create dall'autrice, nella semplicità della loro concezione, rappresentano un'immagine ben più significativa; secondo la stessa Gonzalez-Foerster, infatti, «La chambre, c'est [...] une dimension naturelle de l'art, le premier lieu où l'on accroche des choses personnelles ou collectives, c'est un espace mental où l'on compose une ambiance. [...] Mes chambres sont comme des images mais dans lesquelles on peut rentrer.»¹⁵⁵

Le stanze diventano allora un luogo di esplorazione mentale e deambulazione fisica, dove si va a creare un rapporto di interazione tra opera e spettatore, la quale genera un contesto di immersività percettiva. Nell'apparente immobilità degli oggetti, il dinamismo dell'installazione è dato dal movimento del visitatore al suo interno: egli determina uno scorrimento temporale dell'opera, la quale assume così una duplice esistenza data da temporalità molteplici, tra il passato della sua messa in scena e il presente della sua esperienza.

Comme dans tous les récits d'errance et d'exploration, le sujet n'est pas dans l'apparente similitude entre les signes et les objets mais dans l'irréductible différence, dans la zone de partage et de polarisation entre la lumière et le temps, l'espace et la durée, l'architecture et la nature, le cinéma et l'exposition, le rêve et la projection [...].¹⁵⁶

Le stanze di Dominique Gonzalez-Foerster non possono non richiamare l'organizzazione scenografica del mezzo cinematografico: se lo spazio filmico veniva tradizionalmente attivato semanticamente in funzione della presenza dell'attore e delle azioni al suo interno, nel cinema contemporaneo esso rappresenta un simbolismo

¹⁵⁴ *Dominique Gonzalez-Foerster*, catalogo a cura di Stéphanie Moisdon Trembley, Paris, Éditions Hazan, 2002, p. 9.

¹⁵⁵ Ivi, p. 16.

¹⁵⁶ Ivi, p. 8.

intrinseco, valido di per sé stesso in quanto spazio di riflessione e deambulazione metaforica aperto allo spettatore. Anche nelle opere dell'autrice francese lo spazio assume un determinato significato proprio in funzione dell'assenza di un personaggio al suo interno, la quale crea appositamente una mancanza nello spazio, e la conseguente necessità della sua colmatatura per una molteplicità di interpretazioni. La stessa autrice conferma tale desiderio di creazione di uno spazio evocativo dato dall'assenza:

Il ne me faut pas de personnages dans l'image. Si quelqu'un est allongé sur le lit, ça oriente inévitablement la lecture. C'est évident. La présence d'un personnage fait qu'on est plutôt dans une question de mise en scène définitive. Le visiteur finit toujours par sortir de mes chambres. [...] J'avais cette idée de film qu'il serait aujourd'hui possible de réaliser techniquement. Il s'agissait de tourner un film et puis d'en gommer tous les personnages, de ne garder plus que des espaces.¹⁵⁷

Il riferimento cinematografico diviene in questo caso una riflessione sulle sue componenti essenziali, una scomposizione dei suoi linguaggi al fine di produrre immagini ibride e poetiche, date dalla rielaborazione dei suoi schemi iconografici e narrativi e indirizzate a un coinvolgimento emotivo e percettivo del visitatore. A partire dall'exasperazione delle caratteristiche di esplorazione degli spazi del cinema contemporaneo, l'ambiente espositivo diventa un universo eterogeneo e multiforme dal punto di vista estetico, un luogo di deambulazione aperto allo spettatore, il quale diviene parte integrante della narrazione. In funzione di tali sovrapposizioni semantiche e spazio-temporali tra linguaggi artistici, l'opera di Dominique Gonzalez-Foerster si basa su una tensione tra il frammento, l'essenza del dispositivo, e l'aspirazione a una totalità, a una compenetrazione tra media differenti che vanno a creare un fenomeno di condensazione percettiva.

Anche nel caso di Pierre Huyghe, lo spazio museale riveste un ruolo fondamentale rispetto alla sperimentazione delle sue opere da parte dello spettatore: in occasione della sua retrospettiva, gli stessi spazi del Centre Pompidou vengono ampliati attraverso l'apertura della galleria Sud, in modo tale da permettere uno sviluppo organico e reiterativo nell'ambiente. Le opere di Huyghe, infatti, non si limitano a un processo finito,

¹⁵⁷ Dominique Gonzalez-Foerster in un'intervista di Philippe Parreno in *Documents sur l'art contemporain*, n. 7, marzo 1995.

ma subiscono attraverso la dimensione performativa una rivitalizzazione continua in funzione della partecipazione dello spettatore, il quale ripercorre il loro processo di creazione attraverso un percorso museale che si articola tra la temporalità e la spazialità della sua produzione artistica.

Anche in questo caso il contatto con il mondo del cinema è dato da una profonda rielaborazione delle sue componenti, spesso in relazione a un ribaltamento critico di ruoli, funzioni e dinamiche tradizionalmente assegnati al suo interno: l'autore effettua un gioco di scambi tra attore e spettatore, tra performance e narrazione, tra tempi e spazi filmici e percettivi, impiegando un approccio provocatorio rispetto al confronto tra realtà e finzione.

Nell'opera *Casting* del 1995, per esempio, la dimensione performativa viene utilizzata per manipolare il processo di produzione filmica: all'interno dello spazio vuoto della galleria viene ricreato l'evento di selezione di un casting cinematografico, dove alcune persone recitano delle parti del film *Uccellacci e uccellini* (1966) di Pier Paolo Pasolini. Gli aspiranti attori/performer attendono il loro turno e si succedono nella loro esibizione mescolandosi con i consueti visitatori della mostra, la quale diventa quindi una tappa all'interno del processo di creazione di un'ipotetica opera filmica.¹⁵⁸

La dimensione temporale dell'esposizione si struttura in corrispondenza del tempo di ricerca e riproduzione cinematografica, intersecando differenti livelli semantici e di fatto inscenando la fase che anticipa la messa in scena. Lo spettatore viene coinvolto in una fase solitamente a lui nascosta; così facendo viene effettuata un'operazione di smascheramento dell'illusione rispetto alla narrazione, la quale passa in secondo piano a favore della rivelazione del processo creativo nel suo complesso.

Lo spazio della galleria diviene un luogo di apertura e indagine rispetto allo sviluppo produttivo dell'opera: attraverso tale duplice messa in scena la performance degli attori assume una valenza evocativa, rappresentando un'azione che avrà luogo in un altrove fittizio e ancora in divenire. Mettendo in evidenza una singola fase del processo creativo, l'autore va ad enfatizzare la predominanza del procedimento rispetto al risultato finale, all'oggetto artistico concluso, aderendo così ai canoni del contemporaneo.

¹⁵⁸ *Pierre Huyghe*, catalogo della mostra a cura di Emma Lavigne, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2013, p. 36.

Un altro caso in cui il riferimento diretto alla storia del cinema risulta un pretesto per una più ampia riflessione sul dispositivo stesso è costituito dall'opera *Deux Conversations* (Figura 5), del 1996. Entrando nello spazio espositivo sono presenti due dispositivi differenti che contribuiscono alla sperimentazione percettiva dell'opera: un apparecchio intercetta casualmente delle conversazioni telefoniche, le cui voci vengono diffuse nello spazio; sulle pareti invece, vengono proiettate in loop le trascrizioni di un dialogo estratto dal film di Stanley Kubrick *2001: a Space Odyssey*, nel quale il protagonista tenta invano di persuadere il supercomputer di bordo a farlo rientrare nella nave spaziale.¹⁵⁹ Il visitatore viene di fatto accolto, fatto entrare, all'interno dell'opera attraverso l'installazione di un divano tra i due dispositivi, ciò permette che essa venga esperita in una modalità simile a quella dell'evento cinematografico. Divenuto di fatto spettatore, il visitatore si ritrova così in una posizione controversa: da un lato gli è permesso di origliare delle conversazioni normalmente riservate a una dimensione privata, decontestualizzata in questo caso in funzione dell'ambito filmico; dall'altro la visione del film in sé gli viene negata. L'immagine e il suono, infatti, vengono restituiti solamente per mezzo della loro trascrizione grafica e lasciati dunque alla ricostruzione immaginativa dello spettatore, la quale viene però continuamente disturbata dall'irruzione del reale nella narrazione. Questa duplice interazione tra realtà e finzione viene costantemente reiterata attraverso la ripetizione in loop, destrutturando anche dal punto di vista temporale la dimensione cinematografica e accentuando la disarticolazione dei suoi processi produttivi.

La riflessione sulle dinamiche spaziali e temporali operata da Huyghe si concretizza talvolta in un unico atto performativo: è il caso dell'opera *Les Passagers* (Figura 6), realizzata nel 1996 e dunque presente all'interno dell'esposizione solamente attraverso la sua documentazione fotografica e filmica. L'operazione artistica si struttura sulla base di un percorso spaziale all'interno del quale interagiscono le dimensioni fisiche e rappresentative: un gruppo di persone viene invitato a salire su un autobus turistico che, nella notte, compie un tragitto definito per le vie della città di Nantes; i passeggeri possono seguire il medesimo percorso attraverso un monitor che mostra le stesse vie, riprese però durante il giorno.¹⁶⁰ A partire dal tentativo di sincronizzazione del veicolo

¹⁵⁹ Ivi, p. 54.

¹⁶⁰ Ivi, p. 43.

con la temporalità e la spazialità della registrazione, lo spettatore dispone di una doppia visione: il proprio stesso sguardo, indirizzato però dal movimento dell'autobus e inquadrato attraverso i finestrini, e lo sguardo dell'autore del video, che impone a sua volta una visione determinata. La velocità della ripresa consente all'autobus di essere alternativamente in vantaggio o in ritardo, creando coincidenze o incongruenze tra il paesaggio filmato e quello percepito dallo spettatore, ulteriormente destabilizzato dalla transizione tra notturno e diurno.

Tale opera di Huyghe, pur senza riferimenti diretti all'ambito cinematografico, rappresenta una riflessione sulla duplicità delle modalità percettive applicabili anche all'esperienza in sala, mettendo in evidenza l'impossibilità di una visione univoca e non concettualmente indirizzata, pur a partire dal coinvolgimento totale dello spettatore.

Attraverso l'analisi della produzione creativa dei due autori francesi è possibile evidenziare una tendenza dell'arte contemporanea allo studio delle dinamiche cinematografiche per mezzo della loro destrutturazione; uscendo dall'ambito del citazionismo, le arti visive diventano uno strumento di indagine rispetto al cinema, che si fa carico a sua volta di una modalità di concezione della realtà tramite la percezione spazio-temporale.

3.3 *The Clock* – Christian Marclay. Monumento allo scorrere del tempo.

Prendendo in considerazione i rapporti tra il cinema e le arti visive è possibile mettere in evidenza la questione della temporalità ibrida che si sviluppa a partire dalle sperimentazioni nell'ambito dell'installazione video. Questo procedimento creativo, spesso legato alla reinterpretazione e alla ripetizione delle immagini in movimento, si inserisce perfettamente nella poetica dell'arte contemporanea, legata allo scambio e alla referenzialità tra diversi linguaggi espressivi. Tale pratica, infatti, riprende e rielabora i materiali e i linguaggi offerti dal mezzo cinematografico, integrandosi però nello spazio museale, all'interno del quale le modalità estetiche di sperimentazione dell'opera collegate a quest'ultimo vengono riadattate. Le immagini filmiche, in quanto mezzi d'espressione e di coinvolgimento percettivo, vengono ricontestualizzate in un ambito

espositivo che implica la partecipazione dello spettatore in funzione della dimensione temporale offerta in primo luogo dal cinema, confermando l'affermazione del critico d'arte Jean Louis Schefer, secondo il quale «le cinéma est la seule expérience dans laquelle le temps m'est donné comme une perception»¹⁶¹.

In riferimento a tale questione della percezione della temporalità, un caso particolarmente interessante è costituito dall'opera *The Clock* (Figura 7), realizzata dall'artista visuale Christian Marclay nel 2010 ed esposta tra il 3 e il 5 settembre 2011 presso la Galerie Sud del Centre Pompidou. L'eccezionalità dell'opera è data proprio dall'impiego della dimensione temporale come soggetto principale della creazione: si tratta infatti di una video installazione della durata di ventiquattro ore, realizzata attraverso la pratica del rimontaggio; circa dodicimila spezzoni di film tratti dalle epoche e dai generi più svariati – dalle commedie in bianco e nero degli anni Quaranta ai film di serie B degli anni Novanta, dai film d'avanguardia degli anni Sessanta ai thriller degli anni Ottanta –, vengono selezionati con il solo criterio di mostrare l'ora attraverso differenti dispositivi scenici.¹⁶² L'intera storia del cinema viene infatti ripercorsa a partire da un'accurata selezione di orologi, sveglie, pendoli, ma anche azioni e dialoghi che mettono in evidenza lo scorrere inarrestabile del tempo. Ogni estratto viene ricollocato cronologicamente nell'arco temporale della giornata e sincronizzato con il fuso orario del luogo dell'esposizione, in modo tale che vada a coincidere con il tempo dello spettatore: «le temps de l'œuvre et celui du spectateur sont partagés : le volume de la salle d'exposition/projection embarque tout, spectateurs et écran, dans une même trajectoire.»¹⁶³ Inoltre, l'opera rimane continuamente in funzione, anche durante l'orario di chiusura del museo, operando come un vero e proprio orologio immateriale.

Alla base del procedimento creativo di Marclay è presente un'analisi sulla temporalità plurima che lo spettatore esperisce normalmente al cinema, applicata però alle modalità ibride della video installazione. Come evidenziato precedentemente, in generale si possono distinguere tre differenti forme in cui il tempo si manifesta nel cinema: il tempo della narrazione, collegato alla dimensione temporale della finzione; il

¹⁶¹ J. L. Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Cahier du Cinéma/Gallimard, 1997, p. 186.

¹⁶² M. Rebecchi, *Le temps du remontage : entre cinéma et installation. The Clock de Christian Marclay*, in «Marges», n.19, 2014, p. 86.

¹⁶³ V. Paci, *Cinéma en galerie*, in F. Federici, C. Saba, *Cinéma: immersivité, surface, exposition*, Udine, Campanotto Editore, 2013, p. 142.

tempo derivante dal processo del montaggio, ovvero la durata effettiva del film; e il tempo percepito dallo spettatore nel corso della visione, misurato sulla base del livello di immedesimazione rispetto alla messa in scena. Nel caso di *The Clock*, si verifica una sorta di cortocircuito rispetto a tali differenti modalità temporali: è in effetti presente un tempo della narrazione, per quanto frammentato e multiforme, ma la durata effettiva del film e l'impressione temporale dello spettatore vanno di fatto a coincidere con il tempo concreto del presente, creando una conflittualità illusoria tra la finzione e la realtà.

Attraverso l'utilizzo della pratica del rimontaggio e del *found footage*, l'autore riflette dunque sulla molteplicità della dimensione temporale intrinsecamente presente nel cinema, la quale però rimane ancorata a un carattere necessariamente fittizio in relazione alla narratività propria dell'opera filmica:

Si tout film est déjà une manipulation et un montage de temps, alors les horloges et les montres remontées par Marclay dans *The Clock* aident à recréer et à amplifier cette temporalité qui est propre au cinéma lui-même, en amenant les spectateurs à se plonger dans une temporalité fictive, en oubliant ainsi le temps réel, qui reste toujours hors du cinéma, malgré la tentative illusoire d'une synchronisation sur le fuseau horaire du lieu d'exposition.¹⁶⁴

Nel tentativo di avvicinare la dimensione temporale cinematografica al tempo presente, l'opera di Marclay non fa che mettere in evidenza il carattere di manipolazione temporale messo necessariamente in atto dal dispositivo filmico in quanto tale. Attraverso il procedimento del montaggio l'autore va a intervenire sull'intera storia del cinema, alterandone i contenuti in un processo di decostruzione e ricostruzione dell'opera cinematografica che ne fa emergere l'elemento fondamentale, ovvero il tempo. Riprendendo le riflessioni del già citato Andrej Tarkovskij, il procedimento operato da Marclay non sembra molto diverso rispetto a quello messo in atto dalla generica figura del regista:

In che cosa consiste allora l'essenza del lavoro dell'autore nel cinema?
Convenzionalmente lo possiamo definire una scultura nel tempo. Analogamente a

¹⁶⁴ Ivi, p. 88.

come lo scultore prende un blocco di marmo e, guidato dalla visione interiore della sua futura opera, toglie tutto ciò che è superfluo, così il cineasta dal “blocco del tempo”, che abbraccia l’enorme e inarticolata somma dei fatti della vita, taglia fuori e getta via tutto ciò che non serve, lasciando solo ciò che deve divenire un elemento del futuro film, ciò che dovrà costituire una delle componenti dell’immagine cinematografica. In questo atto si realizza la scelta artistica che caratterizza ogni genere di arte.¹⁶⁵

Seguendo tali considerazioni, l’autore di *The Clock* effettua per certi versi un’operazione metacinematografica: il «blocco del tempo» dal quale attinge oltrepassa la dimensione del reale per concentrarsi direttamente su quella fittizia della storia del cinema. Marclay compie dunque una sorta di doppia operazione di sintesi temporale, intervenendo ulteriormente sulla materia filmica, già di per sé essenza della temporalità, per andare a mettere in evidenza nella maniera più esplicita possibile ciò che la rende tale. La fascinazione che scaturisce dall’opera deriva proprio da questa rivelazione diretta dello scorrere del tempo, la quale cattura lo spettatore non solo a prescindere dal carattere narrativo ma proprio in funzione della sua assenza.

La riflessione che deriva dall’opera *The Clock* si basa dunque su scambio simbolico tra livelli di temporalità differenti; la realtà dello spettatore interagisce con la finzione della narrazione filmica ridotta alla sua essenza a partire dalla condivisione della dimensione del tempo, rivelando così nella sua grandiosità il meccanismo della storia del cinema.

3.4 *Mircea Cantor*. Il rimodellamento del flusso temporale.

Come nel caso precedentemente analizzato, le modalità di interazione tra cinema e installazione video si basano spesso su una riflessione concernente l’ambito temporale; ciò accade anche in funzione del fatto che la durata di quest’ultima deve necessariamente

¹⁶⁵ A. Tarkovskij, *Scolpire il tempo*, cit., p. 60.

essere adattata al contesto della sua visione, portando alla ricerca di soluzioni espressive che intersechino così la dimensione del tempo con quella dello spazio. Il linguaggio proprio alle immagini filmiche continua a esercitare una forte influenza rispetto alle modalità creative del contemporaneo, ma subisce a sua volta una modifica essenziale principalmente dovuta proprio alla variazione delle condizioni spaziali. Il passaggio dalla sala cinematografica all'ambiente espositivo comporta infatti uno spostamento del registro nella narratività: inizialmente ancorata alla dimensione filmica e relegata a una durata determinata, nell'installazione video essa si va a creare a partire dall'interazione dello spettatore con lo spazio. Se il contesto proprio all'esperienza del dispositivo cinematografico è quello «d'une projection vécue d'un film en salle, dans le noir, le temps prescrit d'une séance plus ou moins collective [...], condition d'une expérience unique de perception et de mémoire [...]»¹⁶⁶, colui che osserva le immagini in movimento in un contesto espositivo si ritrova svincolato dalla condizione di immobilità imposta dall'esperienza cinematografica. In questo caso egli dispone della libertà di accedere all'opera a partire da un punto indefinito, non necessariamente legato a un inizio e una fine, venendo quindi coinvolto nello sviluppo della sua durata e acquisendo in tal modo la funzione di articolazione dei significati. Secondo Dominique Païni, teorico e critico cinematografico, tale fenomeno riporta lo spettatore a una condizione che ricorda quella del flâneur del XIX secolo:

Libérée du fauteuil du spectacle cinématographique, c'est la flânerie du spectateur qui réalise, qui monte la fiction. De façon décisive, certaines installations accomplissent ainsi une mutation profonde. Ce spectateur de type nouveau traduit en fait le retour inattendu du flâneur baudelairien [...]. Résultat paradoxalement conjugué du visiteur des salons et du spectateur de films, ce flâneur *revenant* n'a pas encore trouvé à ce jour son économie de vision, ses postures de regard, sa disponibilité méditative ou simplement contemplative [...].¹⁶⁷

Questa modalità ibrida di percezione dell'opera comporta in effetti la perdita della focalizzazione univoca sull'immagine in movimento, la quale viene assimilata al suo

¹⁶⁶ R. Bellour, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, Trafic, 2012, p. 14.

¹⁶⁷ D. Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, cit., p. 69.

supporto materiale in un processo che tende a trasformare la narratività cinematografica in una forma di concettualizzazione artistica. Attraverso l'ottenimento della mobilità da parte dello spettatore, l'immagine perde in qualche modo il suo dinamismo intrinseco, spostando il luogo di creazione del significato direttamente all'interno dell'ambiente museale.

È a partire da tali concetti che l'artista Mircea Cantor, vincitore del premio Marcel Duchamp nel 2011, sviluppa il suo percorso creativo, indirizzato prevalentemente verso una ricerca dei significati concettuali dell'immagine in quanto tale attraverso il confronto con diversi linguaggi espressivi; da quello pittorico e scultoreo a quello filmico e fotografico. L'obiettivo principale di tale ricerca è la creazione di opere sintetiche, basate su un'economia dei mezzi espressivi ma estremamente dense simbolicamente, lasciando allo spettatore l'intera responsabilità della loro interpretazione e coinvolgendolo dunque nel processo di significazione.¹⁶⁸

La mostra a lui dedicata tra il 2012 e il 2013 presso l'Espace 315 del Centre Pompidou, presenta prevalentemente le sue opere video, le quali esemplificano al meglio tale ricerca di dialogo e immedesimazione con lo spettatore a partire da una riflessione sulla temporalità a loro intrinseca, mai visibilmente manifesta ma affidata bensì a una dimensione metaforica. Nella moltitudine delle interpretazioni possibili delle sue opere, l'accezione temporale in relazione allo spazio museale viene rimarcata dallo stesso artista, il quale afferma a riguardo:

C'est le temps qui essaie de se contracter ou de se dilater selon le sujet de l'œuvre, du film. [...] J'essaie d'entrer dans cette épaisseur, de travailler avec cette matière. Je ne cherche jamais la narration, et d'ailleurs mes films ne sont pas faits pour le cinéma car ce temps de la narration n'y existe pas : le film commence lorsque le spectateur entre dans la pièce et s'arrête face à l'écran, et il s'achève lorsqu'il sort de l'installation.¹⁶⁹

Le opere video di Cantor, dunque, si allontanano per certi versi dal cinema attraverso il rifiuto del tempo relativo alla narrazione, il quale viene invece manipolato e

¹⁶⁸ F. Quintin, *Les augures d'un ciel variable*, in *Mircea Cantor*, catalogo a cura di M. Barbier, M. Cantor, S. Dupont, Reims, Le Collège / Frac Champagne-Ardenne, 2007, p. 12.

¹⁶⁹ M. Cantor, intervista in «Code Couleur», n. 14, settembre-dicembre 2012, pp. 24-25.

riplasmato in modo tale da assecondare la presenza dello spettatore all'interno dello spazio espositivo: è proprio colui che osserva a imporre il limite rispetto alla sua durata e a determinarne lo sviluppo temporale in base alla possibilità del suo movimento nello spazio.

Focalizzandosi unicamente sulla riflessione dell'artista riguardo al concetto di tempo, essa prende spesso forma a partire della ripetizione di un unico gesto nella quale si concentra l'intero significato dell'opera: «Il intervient bien plus subtilement par la création de situations, de moments agis, de scènes brèves, plus activées par la répétition et par l'intensité de l'expression.»¹⁷⁰

Il video del 2009 *Vertical Attempt* (Figura 8), per esempio, riprende in un'unica scena della durata di un solo secondo un bambino nell'atto di tagliare con un paio di forbici il getto d'acqua di un rubinetto. Nella sua semplicità e concisione, l'opera innesca una serie di riflessioni rispetto all'aspetto temporale, rivelandosi aperta a una moltitudine di interpretazioni: la brevità del video, infatti, viene esasperata da una ripetizione in loop alternata però da una pausa di sette secondi, durante la quale lo schermo rimane nero.

Cette répétition à l'infini crée non seulement de l'attente, mais aussi de la mémoire, car chaque passage en renforce les détails répétés et enfin perçus, par extensions successives de la construction visuelle. Ceci réunit le geste physique et mental de l'enfant et celui de l'observateur dans un temps d'étonnement commun.¹⁷¹

L'opera di Cantor compie una destrutturazione della trama narrativa rappresentando un momento di sperimentazione infantile rispetto al funzionamento dell'oggetto e alle proprietà delle sostanze, i quali si rispecchiano nello stesso processo creativo dell'artista. Così come lo scorrere del getto d'acqua diventa rappresentativo di una condizione temporale continuativa, la quale non si arresta di fronte all'inefficace tentativo di recisione; l'interruzione alternata dell'immagine non comporta un vero arresto del movimento, bensì ne enfatizza la sua durata attraverso la ripetizione. In tale contesto può essere richiamato il concetto di *ritournelle*, ideato da Deleuze e Guattari:

¹⁷⁰ *Mircea Cantor. Înainte*, catalogo dell'esposizione a cura di Julie Heintz, Gand, Snoeck Publishers, 2019, p. 28.

¹⁷¹ *Ibidem*.

Ce concept [...] traverse les coordonnées historiques, les universaux de la contemplation, la diversité, et occupe des points qui dominant, en la transcendant, la formation ontologique. Ce sont comme des foyers autopoïétiques créatifs, qui signent dans le même temps une instantanéité générale et des points de chaosmose qui s'affirment comme pures entités de création.¹⁷²

Tale concetto di *chaosmose* può essere a sua volta definito come «notre aptitude à être à la fois dans la généralité et la complexité du monde, mais aussi à s'en différencier, l'articulation entre les deux suscitant la production créatrice.»¹⁷³ Seguendo tale linea interpretativa, l'opera di Cantor compie, attraverso la ripetizione, una doppia operazione di sintesi e al contempo di amplificazione dell'immagine in movimento, comportando la sua continua rigenerazione proprio a partire dalla sua interruzione.

Una riflessione simile risiede alla base di un'altra opera video realizzata nello stesso anno e intitolata *Tracking Happiness* (Figura 9). Anche in questo caso il soggetto principale è la ripetizione di un gesto, scaturito però stavolta da un'azione collettiva: in uno spazio dall'apparenza immateriale un gruppo di donne procede in circolo su un pavimento ricoperto di sabbia bianca; ognuna di loro vi lascia la sua impronta, la quale viene però immediatamente spazzata via dalla precedente.

La narrazione lascia nuovamente lo spazio alla singola azione reiterata, la quale si pone come il tentativo di rappresentazione del concetto di scorrimento del tempo attraverso l'idea di un'immagine che viene continuamente cancellata per poi essere ricreata immediatamente. La circolarità del movimento riporta al concetto di un'immagine autogenerativa, la quale ricalca i meccanismi di assimilazione dell'esperienza filmica da un punto di vista percettivo: il singolo fotogramma cinematografico, infatti, nel suo successivo concatenarsi, si evolve nel movimento dell'immagine seguente, la quale risulta già segnata dal correlato immaginifico che essa si porta dietro e produce. Facendo riferimento agli studi del già citato Deleuze, la dimensione temporale radicata nel dispositivo cinematografico si basa al contempo sull'evoluzione del presente nel passato e sulla loro coesistenza; mentre il presente scorre e si trasforma, si crea simultaneamente un passato definibile virtuale, che persiste e si stratifica:

¹⁷² Félix Guattari, *Combattre le chaos*, intervista di Marco Senaldi, in «Chimères», marzo 1992.

¹⁷³ *Mircea Cantor. Înainte*, catalogo della mostra a cura di Julie Heintz, cit., p. 30.

Ciò che è attuale, è sempre un presente. Ma, appunto, il presente cambia o passa. Si può sempre dire che diventa passato quando non è più, quando un nuovo presente lo sostituisce. Ma questo non significa nulla. Deve pur passare perché il nuovo presente arrivi, deve pur passare mentre è presente, nel momento in cui è. L'immagine deve dunque essere presente e passata, ancora presente e già passata, contemporaneamente, nello stesso tempo. Se non fosse già passata e presente al tempo stesso, il presente non passerebbe mai. Il passato non succede al presente che non è più, coesiste con il presente che è stato. Il presente è l'immagine attuale e il *proprio* passato contemporaneo, è l'immagine virtuale, l'immagine allo specchio.¹⁷⁴

Si potrebbe dunque affermare che i soggetti delle opere video di Cantor assimilano per certi versi queste specifiche modalità di concezione della temporalità, già sviluppatesi nel cinema prima dell'affermazione della video arte. Come già precedentemente accennato, tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta, il dispositivo cinematografico inizia a plasmare un linguaggio estetico che si allontana dalla narrazione per andare a concentrarsi su una dimensione maggiormente contemplativa, la quale ingloba la temporalità non in funzione dello sviluppo della trama ma come soggetto stesso dell'opera. Il dispiegarsi dell'azione rappresentata non segue più la linea retta del tempo, la cui cronologia costituiva l'essenza della narrazione, bensì si frammenta, si sfalda e si trasforma in uno spazio di interrogazione e messa in questione della realtà stessa. Il tempo diviene allora il fattore strutturante dell'immagine, il concetto cardine attraverso il quale si sviluppa la riflessione di un cinema vincolato non tanto alla generazione di un'azione lineare quanto alla creazione di una percezione puramente ottica e sensoriale. Il cinema può dunque essere paragonato a un macchinario che automatizza dei processi di destabilizzazione della visione: «la fragmentation et l'accumulation des plans, la multiplication des indices signifiants à l'image et leur résistance à l'imposition d'un sens univoque décuplent les effets visés par les praticiens de l'art contemporain.»¹⁷⁵

¹⁷⁴ G. Deleuze, *L'image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985 ; trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*. Torino, Einaudi, 2017, p. 93.

¹⁷⁵ C. Owens, *The Allegorical Impulse : Toward a Theory of Postmodernism*, in «October», n. 12, 1980, pp. 67-86, secondo F. Bovier, *Hitchcock et l'art contemporain : Remake. A propos d'une bande vidéo de Pierre Huyghe*, «Décadrages», n. 3, 2004, 20.

Tali modalità di sperimentazione della visione, basate sulla scomposizione e la ricostruzione dello spazio-tempo filmico, vanno a costituire un oggetto di riflessione per le pratiche dell'arte contemporanea, le quali si pongono l'obiettivo di indagarne gli elementi essenziali al fine di isolarne i meccanismi estetici in funzione della creazione di nuovi significati.



Figura 1. Gérard Fromanger, *Mon Tableau s'égoutte*, 1966.



Figura 2. Gérard Fromanger, *Premier ombre au tableau*, 1964.



Figura 3. Gérard Fromanger, *Film-Tract n° 1968*, 1968.

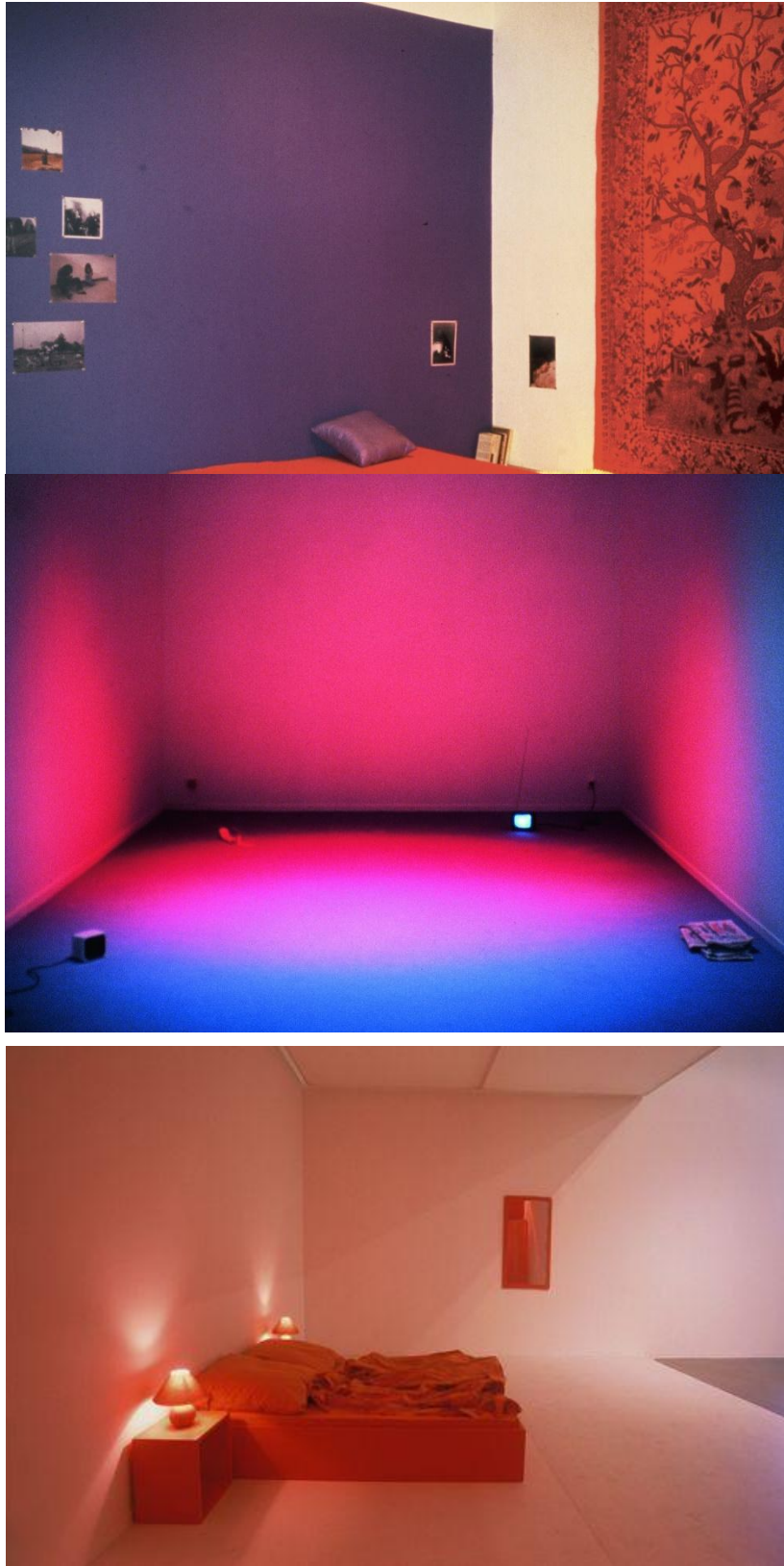


Figura 4. Dominique Gonzalez-Foerster, *Chambres*, 1988.



Figura 5. Pierre Huyghe, *Deux Conversations*, 1996.



Figura 6. Pierre Huyghe, *Les Passagers*, 1996.



Figura 8. Mircea Cantor, *Vertical Attempt*, 2009.



Figura 9. Mircea Cantor, *Tracking Happiness*, 2009.

Capitolo 4. La videoarte e il digitale. Sulla rappresentazione.

«Today most so-called new media are inevitably imagined from a cinematic metaphor. Undoubtedly, the art of cinema in renewing and refashioning itself through the incorporation of digital processes, while a certain idea of cinema informs and insinuates itself into the development of interactive entertainment. Here, the arts of analogy are not displaced by digital technologies; rather, an idea of cinema persists or subsists within the new media as their predominant cultural and aesthetic model for engaging the vision and imagination of viewers.»

Rodowick, *The virtual life of film*.

Nel contesto artistico attuale si assiste allo sviluppo di opere che puntano ad un coinvolgimento e un'immersività percettiva sempre maggiori, attraverso l'utilizzo delle potenzialità offerte dai media della videoarte e dell'installazione. Si potrebbe affermare che queste ultime rappresentino un punto di incontro fondamentale tra l'esperienza cinematografica e quella delle arti visive, andando a costituire una svolta nella maniera di concepire ed esperire l'opera d'arte.

L'impiego delle immagini video analogiche e successivamente di quelle digitali comportano in effetti una modifica nel processo della rappresentazione; l'utilizzo del mezzo tecnologico costituisce un'alterazione delle finalità espressive e simboliche dell'opera, la quale intrattiene un diverso rapporto con il referente reale, risultando in grado di intervenire sulla percezione dello spettatore.

Se l'iniziale coinvolgimento di questo dispositivo nelle pratiche artistiche riguarda principalmente la dimensione documentativa rispetto alla performance o all'happening, il video inizia a rivelare gradualmente la sua natura ibrida, integrandosi alle arti visive ed evolvendosi parallelamente alle dinamiche del contemporaneo. Esso rappresenta inoltre

la possibilità di esplorazione di quella dimensione privata e contemplativa verso la quale il cinema inizia a indirizzarsi a partire dagli anni Sessanta: discostandosi dalle forme narrative, il mezzo cinematografico si concentra sempre di più su un confronto diretto con il soggetto rappresentato, il quale viene concepito non più come realizzatore di una trama, ma nella sua complessità interiore e percettiva. La possibilità di offrire uno sguardo più ravvicinato e immediato sulle dinamiche comportamentali del soggetto viene fornita dalle potenzialità tecniche del video, il quale ne permette una ripresa e una ritrasmissione immediate, rendendo possibile tra l'altro una comparazione diretta tra l'immagine e il suo referente; attraverso il video, dunque, «[...] è la rappresentazione in atto che può essere manifestata.»¹⁷⁶

Il soggetto diviene il punto focale di tale dispositivo, il quale, nell'immediatezza del suo processo creativo, può permettersi una totale astrazione rispetto al contesto effettivo; a partire da una riflessione sulle nuove dinamiche cinematografiche, ne vengono enfatizzati i dettagli e i gesti, il rapporto con il reale e la dimensione interiore, i quali diventano soggetti principali di un'indagine sulla percezione, come verrà esemplificato nelle pagine seguenti.

Un altro elemento peculiare è rappresentato dalla modalità di visione dell'immagine video;

Un'immagine che è pura luce ma che, a differenza dell'immagine cinematografica, è anche fonte di luce. Prodotta dal monitor, essa si irradia. Non viene proiettata, ma si proietta sullo spettatore i cui spostamenti e movimenti non interferiscono per nulla con essa. Lo spettatore può turbare la sua visione, ma non la sua esistenza.¹⁷⁷

Contenuta e mediata dall'oggettualità del monitor, l'immagine video produce una tensione tra «il solido e l'impalpabile, il permanente e l'effimero, tra un oggetto industriale, standard, dalle variazioni molto limitate, e una gamma infinita di rappresentazioni, un immaginario disponibile a tutte le metamorfosi.»¹⁷⁸ Essa è inoltre concepita relativamente all'ambiente circostante al monitor, all'interno del quale viene

¹⁷⁶ A.M. Duguet, *Vedere con tutto il corpo*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS, 2000, p. 61.

¹⁷⁷ Ivi, p. 56.

¹⁷⁸ Ibidem.

necessariamente inglobata e rispetto al quale risulta complementare, rivelando nuovamente la sua natura ambivalente di prodotto visuale e oggetto.

Nella trasformazione da analogico a digitale vi è un'ulteriore alterazione nel processo della rappresentazione dovuta proprio alla totale astrazione dell'immagine nel procedimento della sua costituzione: se il cinema e il video rimanevano ancorati alla dimensione del reale – il primo attraverso la materialità della pellicola e la tangibilità del meccanismo fotosensibile e il secondo per mezzo della concretezza dell'immagine in presa diretta –, con il passaggio al digitale si presenta per la prima volta la possibilità di una mancanza totale del referente fisico. La trasformazione del soggetto rappresentato in un insieme di informazioni codificate mette in discussione la caratteristica primaria del dispositivo cinematografico (e delle sue conseguenti evoluzioni) rispetto alla riproducibilità del reale: «Le nuove visioni digitali, andando contro il principio baziniano, non imbalsamano la realtà ma la ricreano in maniera artificiale attraverso impulsi elettrici completamente autonomi rispetto al referente.»¹⁷⁹

Questa transizione determina quindi una nuova maniera di concepire l'immagine che collude teoricamente con la sua stessa natura, ponendola su un livello totalmente astratto:

[...] the automatism of information processing has transformed our contemporary notion of the image in its fluctuating existence as a signal traced on electronic screens. In the age of computers, the image is not *one*, meaning not identical with itself. Moreover, outputs of electronic screens confound our ordinary sense of what an image *is*.¹⁸⁰

Nel digitale il processo di creazione dell'immagine non risulta più l'indice di un reale effettivamente esistente, ma viene invece modulato sulla base di un algoritmo in sistema binario, a partire dal quale l'immagine si forma senza la necessità di un referente tangibile. Lo spettatore è stato abituato nel tempo a percepire l'immagine come una traccia del reale, un residuo visuale e stilizzato di qualcosa che esiste a prescindere dalla sua riproduzione, e che sulla base di ciò acquisisce la sua credibilità, la sua essenza. Il

¹⁷⁹ B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Roma, Bulzoni Editore, 2003, p. 38.

¹⁸⁰ D. N. Rodowick, *The virtual life of film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007, p. 131.

cinema, generalmente, si è fatto portatore di tale concetto, divenendo la forma d'arte più strettamente collegata al reale attraverso l'oggetto della sua rappresentazione e in funzione delle modalità della sua creazione.

Bisogna però ricordare che fin dai suoi esordi, il cinema ha trovato delle modalità di evasione rispetto alla dimensione del reale:

se si ripensa alla famosa distinzione [...] fra tendenza Lumière e tendenza Méliès, [...], non si può fare a meno di considerare la prima come progenitrice di tutto il cinema verosimile, cioè in pratica di tutto il cinema e di molta parte della televisione commerciale, fondati sul cordone ombelicale che li lega la profilmico, a da cui traggono senso e vita; e la seconda come indicazione di un altro e opposto modo di considerare l'immagine riprodotta: appunto non come riproduzione di qualcosa di preesistente, e dunque debitrice della propria esistenza ed essenza di un mondo oggettivo che c'è prima della riproduzione, ma come *oggetto* autosufficiente, che può anche prendere origine da un reale posto davanti alla macchina da presa o alla telecamera ma che da esso non dipende: un cinema che taglia il cordone ombelicale con la "realtà" e che conta solo su se stesso per comunicare e emozionare, per avere senso e vita.¹⁸¹

Seguendo tale linea interpretativa e ripercorrendo a ritroso la storia del cinema, si potrebbero considerare come tecnicamente sconnesse dalla questione della riproducibilità anche le pratiche pre-cinematografiche dell'Ottocento, le quali prevedevano la creazione di immagini in movimento dipinte a mano e animate artigianalmente.¹⁸² Di fatto, però, alle immagini numeriche si applica un discorso differente; esse mancano della manualità pittorica o dell'oggettualità scenografica del cinema delle origini, ma nascono bensì da una procedura algoritmica, che porta con sé qualcosa che oltrepassa il concetto di finzione, di non corrispondenza alla realtà; esse «rimettono al mondo qualcosa di simile alla dottrina epicurea dei simulacri: veli atomici staccati dalle cose, che riproducono l'immagine di queste cose, e a contatto dei sensi susciterebbero percezioni e sogni.»¹⁸³

¹⁸¹ A. Aprà, *Video: oggetto*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 105.

¹⁸² B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, cit., p. 23.

¹⁸³ R. Albertini, *Visione in metamorfosi*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 16.

Nel momento in cui diviene possibile la creazione di scenari, azioni e personaggi completamente realistici attraverso un sistema computerizzato che con la realtà non ha di fatto a che fare, l'intera storia della rappresentazione compie una svolta:

Combinando tra loro l'apparente obbiettività della fotografia, la soggettività interpretativa della pittura e la mobilità senza restrizioni dell'animazione manuale, l'animazione a tre dimensioni del computer, o "scena digitale simulata", può rappresentare il più profondo sviluppo nella storia del discorso simbolico. Si può ritenere che l'intero iter non solo delle arti visuali, ma in genere della comunicazione, apra la strada a questo prometeico strumento di rappresentazione.¹⁸⁴

Il digitale, dunque, permette la creazione di un nuovo tipo di immagine; una moderna icona artificiale non più ancorata a un ideale artistico tradizionale, legato al concetto di imitazione o riproduzione del reale, ma bensì avente un grado di significazione autonoma, che prescinde dall'aspetto referenziale. Ciò va a scontrarsi con una maniera antica di concepire i rapporti tra l'arte e la realtà, alla cui base vi è il concetto di imitazione fondato sul presupposto di una validazione simbolica dell'esistente come unica fonte di ispirazione. «Con l'avvento della tecnologia digitale l'uomo conquista la possibilità, sinora inedita, di concepire l'inconcepibile, di materializzare oggetti e forme al di fuori di ciò che è in natura.»¹⁸⁵ Svincolato dal compito di riproduzione del reale, l'artefice delle nuove immagini sintetiche diviene creatore di dimensioni alternative che questionano e stimolano le capacità percettive dello spettatore.

Questa particolare distanza tra la rappresentazione e il suo referente potrebbe mettere in questione l'intero regime visuale ed esperienziale rispetto al reale, portando a una dissoluzione del tangibile proprio in funzione di tale infinita possibilità di creazione. Se ogni cosa può essere riprodotta a partire da un'informazione numerica, ciò che si va a costituire non è più un referente del reale, per quanto immateriale, ma una sua simulazione, priva di alcun legame con la realtà stessa. Secondo una prospettiva più ampia, stando alle riflessioni del filosofo francese Jean Baudrillard:

¹⁸⁴ G. Youngblood, *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 38.

¹⁸⁵ B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, cit., p. 37.

Dans ce passage à un espace dont la courbure n'est plus celle du réel, ni celle de la vérité, l'ère de la simulation s'ouvre donc par une liquidation de tous les référentiels – pire : par leur résurrection artificielle dans les systèmes de signes, matériau plus ductile que le sens, en ce qu'il s'offre à tous les systèmes d'équivalences, à toutes les oppositions binaires, à toute l'algèbre combinatoire. Il ne s'agit plus d'imitation, ne de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire, machine signalétique métastable, programmatique, impeccable, qui offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties. Plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire [...].¹⁸⁶

Tale accezione negativa rispetto all'evoluzione dei mezzi informatici viene controbilanciata dalla paradossale volontà di verosimiglianza delle innovazioni digitali, le quali sembrano avere come scopo prevalente quello di raggiungere una forma di attendibilità del reale sempre più precisa, rimanendo in un certo senso ancorate a un'ideale tradizionale di mimesi. Ciò avviene nel cinema attraverso un nascondimento del processo tecnologico; la simulazione di una dimensione realistica può avvenire solo in funzione dell'invisibilità del segno digitale, il quale smaschererebbe altrimenti un'assenza referenziale.

Rimane però la necessità di comprendere il fenomeno di questa sparizione, la volontà di comprenderne i meccanismi del suo funzionamento; questo compito viene assolto dalle ultime partecelle delle arti visive contemporanee, le quali pongono al centro della loro ricerca la decodificazione di tali dinamiche informatiche. Se l'iniziale passaggio da prodotto a processo aveva già portato l'attenzione sui meccanismi di creazione dell'opera piuttosto che sul suo stato finale, ora è il suo stesso funzionamento a diventare centrale, portando allo svelamento di una dimensione incorporea, che risente di una necessità di significazione. Ne consegue che

L'immagine sintetica, che si fonda su una natura astratta e numerica i cui valori indicano, prima di tutto, le leggi che ne governano la struttura, è un'immagine da intendersi non più come calco, forma esteriore di un oggetto realmente esistente, semmai, all'opposto, come rappresentazione della sua stessa struttura interna; la

¹⁸⁶ J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 11.

nuova immagine, oggetto capace di rinviare solo a sé stesso, può essere allora definita a tutti gli effetti una *metaimmagine*.¹⁸⁷

Paradossalmente, questo mezzo tanto scisso dalla dimensione tangibile diviene esso stesso strumento di indagine della realtà attraverso una pratica autoriflessiva sullo stato della sua costituzione interna. Rendendo visibile il suo funzionamento, l'immagine digitale nel contesto delle arti visive si apre allo spettatore attraverso una serie di rielaborazioni e sconfinamenti tra la sfera percettiva e la dimensione tecnologica, divenendo il punto di partenza per una nuova modalità esperienziale dell'opera che accoglie in sé le mutazioni della rappresentazione.

¹⁸⁷ B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, cit., p. 38.

4.1 *Vidéo Vintage*. Le origini della videoarte.

Se inizialmente il dispositivo video veniva usato in modo marginale, spesso come procedimento integrativo rispetto ad altre forme artistiche - per esempio per riprendere e documentare le performance o come alternativa alle riprese televisive -, a partire dagli anni Sessanta esso viene impiegato in sperimentazioni di diverso genere, andando a integrarsi gradualmente all'ambito delle arti visive. Seppur inizialmente messa in secondo piano, la videoarte assume una funzione storicamente importante proprio in funzione del suo utilizzo come modalità di registrazione dell'evento artistico: essa si fa testimone delle evoluzioni del contemporaneo, raccogliendone le suggestioni e incanalandole all'interno del proprio stesso mezzo. A poco a poco l'utilizzo delle potenzialità sperimentali di quest'ultimo iniziano a prevalere sulla sua funzione documentativa, dando avvio a una serie di studi sulle manipolazioni dell'immagine stessa attraverso diversi espedienti, come l'utilizzo del tubo catodico, l'auto ripresa, l'impiego dei sistemi di diffusione e informazione televisivi, andando a concretizzare nuove forme di espressione attraverso il video.

I passaggi che segnano l'evoluzione di tale mezzo stanno alla base dell'articolazione della mostra *Vidéo Vintage 1963-1983*, tenutasi al Centre Pompidou nel 2012 sotto la direzione di Christine Van Assche, curatrice e responsabile della ricca collezione video permanente del museo parigino. A partire dalle oltre 1400 opere presenti, infatti, ne sono state selezionate 72, appartenenti a una cinquantina di artisti di provenienze e formazioni differenti, dimostrando come tale mezzo assuma ben presto una dimensione internazionale e multiforme.

La mostra, in conformità con l'approccio artistico del museo - da sempre aperto alla diversificazione e all'integrazione delle nuove tendenze del contemporaneo -, ripercorre gli eventi artistici maggiormente influenti rispetto agli inizi della videoarte, permettendo al visitatore di rivivere le origini di tale mezzo espressivo attraverso l'instaurazione di una relazione diretta con l'immagine digitale resa possibile dall'organizzazione dello spazio espositivo. A partire dall'allestimento del percorso museale viene infatti sollevata la questione della ricezione delle immagini in movimento

in un contesto nettamente differente rispetto a quello cinematografico ma anche a confronto delle attuali condizioni di visione implicate dalla rivoluzione tecnologica corrente:

À l'ère de la reproductibilité électronique, la consultation des œuvres sur Internet entraîne un visionnage accéléré et plus déconcentré des œuvres, tandis que, dans le musée, lieu idéal, le temps nécessaire à leur réception peut être respecté. Le temps de l'œuvre redevient le temps du spectateur.¹⁸⁸

L'aspetto temporale nel processo di visione dell'opera rimane dunque una questione fondamentale anche nel caso della videoarte: se l'esperienza filmica nasce in funzione di una visione collettiva idealmente circoscritta alla sala buia cinematografica, le modalità di sperimentazione dell'immagine video in un contesto museale si pongono in una zona ibrida, nella quale lo spettatore ha la possibilità di soffermarsi più o meno su un'opera, di considerarla nel suo essere dispositivo, oggetto, e al contempo di visionarla nella sua interezza in funzione della brevità e dell'immediatezza dei soggetti ripresi, andando a far coincidere il tempo della visione individuale con quello dell'avvenimento registrato.

In funzione di ciò la mostra è suddivisa in tre sezioni: *Performance et auto-filmage*, *La télévision. Recherchers, expérimentations, critiques*, e infine *Attitudes, formes, concepts*. La suddivisione, oltre che su base tematica, viene infatti operata anche grazie all'allestimento, in quanto le prime due parti espositive seguono una predisposizione familiare, intimista, che invita lo spettatore a un contatto ravvicinato con l'opera, permettendo un tempo di visione prolungato e attento; mentre l'ultima sezione riprende le modalità espositive degli anni Sessanta e Settanta, quando la videoarte, dopo un'iniziale resistenza, cominciava ad essere riconosciuta ed esposta nei musei attraverso monitor a tubo catodico e in qualità di opera a sé stante. In questo caso, i soggetti abbandonano ogni forma di narrazione e si fanno sempre più astratti, divenendo quindi più adatti a una visione museale convenzionale, che prevede la disposizione dell'opera sul piedistallo.

¹⁸⁸ *Video Vintage. 1963-1983*, catalogo della mostra a cura di Christine Van Assche, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2012, p. 8.

Per quanto riguarda la prima sezione, *Performance et auto-filmage*, essa fa riferimento a una tendenza comune tra gli anni Sessanta e Settanta, quando, grazie alla diffusione di un modello di videocamera portatile dotata di registratore, la Sony Portapak, sempre più artisti iniziano a sperimentare con il dispositivo video. Spesso utilizzato in funzione documentativa per riprendere performance e happening, come precedentemente accennato, si rivela presto uno strumento adatto a sperimentazioni individuali che seguono e portano alle estreme conseguenze una tendenza già iniziata con il cinema degli anni Sessanta. Se sugli schermi cinematografici le trame si fanno sempre più frammentate e minimaliste, concentrando invece l'attenzione sull'individuo, i suoi comportamenti e la sua gestualità, la videoarte rende questi ultimi i suoi soggetti principali, estrapolando e simbolizzando un'unica azione e dando avvio a una serie di influenze reciproche che si faranno evidenti nel cinema digitale degli anni Duemila.

Tra le opere raccolte all'interno di tale sezione, risulta di particolare interesse *Centers* (Figura 1), realizzata da Vito Acconci nel 1971: l'artista, sfruttando la possibilità del video di mostrare l'immagine in diretta, nello stesso momento della sua ripresa, inquadra in primo piano sé stesso nell'atto di puntare il dito verso la propria immagine sul monitor, cercando di mantenere il dito concentrato nella medesima posizione al centro esatto dello schermo. Indicando la propria stessa immagine, Acconci punta al contempo anche allo spettatore, realizzando un'azione paradigmatica della dinamica psicologica implicata generalmente nella sua opera; stando alle parole dello stesso artista: «Ce qui m'intéresse au sujet de la vidéo, c'est la possibilité de l'utiliser comme une sorte de compagnon domestique, c'est le lieu du gros plan. Je peux être face à face avec le spectateur, je peux être un point dans l'espace qui inclut le spectateur.»¹⁸⁹

Mentre il nastro procede in tempo reale, gli unici cambiamenti nell'azione della performance, della durata di 23 minuti, sono i lievi aggiustamenti nella posizione del dito mentre la sua resistenza vacilla. Tale unico gesto, al contempo di riconoscimento e accusa, cattura lo spettatore e lo mantiene ancorato al centro dello schermo, creando una tensione tra l'attore/soggetto e il pubblico che va a enfatizzare una simbolica rottura della quarta parete. Tale espediente, già sperimentato dal cinema della Nouvelle Vague, da un lato incoraggia una trasformazione, una dissoluzione dei linguaggi tradizionali e della

¹⁸⁹ L. Bear, *Vito Acconci... fragile as a sparrow, but tough...*, «Avalanche», New York, n°9, maggio-giugno 1974, p. 22, in *Video Vintage. 1963-1983*, catalogo della mostra a cura di Christine Van Assche, cit., p. 20.

distanza tra lo spettatore e le immagini, ma dall'altra rileva anche la presenza di uno sguardo cieco, limitato a un eventuale punto di contatto, difficile da mantenere e che si arresta proprio nel punto centrale dello schermo, mettendo in evidenza l'impossibilità di un incontro vero e proprio.

È interessante notare come una simile incompatibilità essenziale dello sguardo venga descritta dal filosofo Michel Foucault in un testo contenuto nel libro *Les mots et les choses* (1966) riguardante un'opera ben precedente, *Las Meninas* di Diego Velázquez, quadro datato 1656. Vi si ritrova infatti un gioco di rimandi e di sguardi tra il pittore, autoritratto all'interno della tela, e l'osservatore:

Des yeux du peintre à ce qu'il regarde, une ligne impérieuse est tracée que nous ne saurions éviter, nous qui regardons : elle traverse le tableau réel et rejoint en avant de sa surface ce lieu d'où nous voyons le peintre qui nous observe ; ce pointillé nous atteint inmanquablement et nous lie à la représentation du tableau.¹⁹⁰

La metaforica linea che attraversa il quadro trova un equivalente concreto nel gesto di Acconci: così come il pittore si rappresenta guardandosi allo specchio creando l'illusione di uno sguardo indirizzato allo spettatore, l'artista si riprende guardandosi in un monitor, indicando, stavolta esplicitamente, l'impossibilità di un contatto effettivo con colui che lo guarda. L'illusione di una reciprocità dello sguardo viene svelata gradualmente nel processo di sperimentazione dell'opera:

En apparence, ce lieu est simple ; il est de pure réciprocité : nous regardons un tableau d'où un peintre à son tour nous contemple. Rien de plus qu'un face à face, que des yeux qui se surprennent, que des regards droits qui en se croisant se superposent. Et pourtant cette mince ligne de visibilité en retour enveloppe tout un réseau complexe d'incertitudes, d'échanges et d'esquives. Le peintre ne dirige les yeux vers nous que dans la mesure où nous nous trouvons à la place de son motif. Nous autres, spectateurs, nous sommes en sus. Accueillis sous ce regard, nous sommes chassés par lui, remplacés par ce qui de tout temps s'est trouvé là avant nous : par le modèle lui-même. Mais inversement, le regard du peintre adressé hors du tableau au vide qui lui fait face accepte autant de modèles qu'il vient de

¹⁹⁰ M. Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966, p. 20.

spectateurs ; en ce lieu précis, mais indifférent, le regardant et le regardé s'échangent sans cesse. Nul regard n'est stable, ou plutôt, dans le sillon neutre du regard qui transperce la toile à la perpendiculaire, le sujet et l'objet, le spectateur et le modèle inversent leur rôle à l'infini.¹⁹¹

Il gioco di rimandi tra autore e spettatore risulta quindi limitato allo spazio della rappresentazione o alla dimensione del dispositivo; «Au moment où ils placent le spectateur dans le champ de leur regard, les yeux du peintre le saisissent, le contraignent à entrer dans le tableau, lui assignent un lieu à la fois privilégié et obligatoire [...]»¹⁹². Lo stesso vale per il gesto di Acconci, il quale puntando allo spettatore lo attira, lo mette in cattura all'interno della sua stessa opera, rendendolo per un istante soggetto intangibile e materializzazione dell'immagine video.

La seconda sezione della mostra, *La télévision. Recherches, expérimentations, critiques*, prosegue le riflessioni sul ruolo dello spettatore, concentrandosi però sull'importanza della televisione negli sviluppi della videoarte. Il coinvolgimento del dispositivo televisivo in campo artistico viene esaminato da un triplice punto di vista: per prima cosa la tv viene impiegata come strumento di divulgazione e documentazione che mette a confronto storia dell'arte, intrattenimento e spettacolarizzazione; essa viene inoltre interpretata in quanto oggetto, dispositivo di sperimentazione materiale e tangibile; infine, ci si concentra sulle criticità rispetto all'emergente complessità dei modelli culturali televisivi, considerati per certi versi omologanti e sottostanti a determinate dinamiche politiche.

Le ricerche in questo campo vengono inizialmente favorite dalle stesse emittenti televisive, le quali tra gli anni Sessanta e Settanta iniziano a promuovere l'utilizzo di materiale video invitando degli artisti a sperimentare nei loro laboratori, dove possono accedere a diverse videocamere, sintetizzatori, dispositivi di montaggio e missaggio.¹⁹³ L'intento è quello di avvicinarsi a nuove estetiche e ottenere materiali inconsueti e particolari, distinti dai contenuti televisivi tradizionali. Le inedite potenzialità tecnologiche offerte da tale dispositivo si sommano ai contenuti dei programmi, all'ideologia a essi associata e alla fisicità stessa del televisore, la quale diventa un

¹⁹¹ Ivi, pp. 20-21.

¹⁹² Ivi, p. 21.

¹⁹³ *Video Vintage. 1963-1983*, catalogo della mostra a cura di Christine Van Assche, cit., pp. 10-11.

materiale fortemente simbolico, legato alle potenzialità metamorfiche delle immagini elettroniche e ai suoi linguaggi espressivi. Ben presto però il dispositivo televisivo inizia a mostrare i suoi limiti e gli artisti adottano sempre di più una posizione critica nei suoi confronti; i contenuti a esso associati vengono reinterpretati, modificati e destrutturati in funzione di una presa di posizione culturale e ideologica.

È questo il caso dell'artista Peter Weibel, il quale tra il 1969 e il 1972 realizza una raccolta di brevi video dal titolo *TV + VT Werke*. L'opera, della durata complessiva di 18 minuti, comprende una serie di performance che mettono in questione il rapporto tra la realtà e la dimensione televisiva secondo un'interpretazione critica e talvolta accusatoria, evidenziando la labilità delle sue immagini. Nel video *The Endless Sandwich* (Figura 2) la consueta ripetitività del gesto nella videoarte va a concentrarsi in un'unica immagine articolata secondo la logica della *mise en abyme*: un uomo guarda uno schermo televisivo nel quale si vede un altro uomo ripreso nello stesso atto e così via, fino alla creazione di un'immagine composita e visivamente illusoria. Il cambiamento di tale immagine in apparenza statica scaturisce da un'interferenza che si verifica sull'ultimo dei televisori visibili, l'uomo si alza nel tentativo di riparare l'apparecchio ma ciò non fa altro che moltiplicare il guasto, il quale si riverbera fino al soggetto in primo piano, causando l'interruzione della registrazione totale. L'interferenza, emergente da una profondità figurata dell'immagine, porta alla necessità di un movimento, lo stesso movimento, però, provoca la successiva interferenza. Secondo tale logica, l'ultimo apparecchio a guastarsi è proprio quello che lo spettatore sta osservando; egli viene dunque allusivamente chiamato all'azione, andando a interrompere il suo stato di osservatore passivo per divenire parte dell'evento rappresentato. La vera azione, quindi, spetterebbe figurativamente allo spettatore, il quale non ha più semplicemente il compito di ricostruire una trama, come accadrebbe secondo le implicazioni del cinema narrativo, ma viene direttamente implicato in un'azione, la quale risulta però al tempo stesso essenziale e irrealizzabile, limitata dunque a una dimensione concettuale. Sulla base di ciò;

[...] l'installazione mira a costruire il luogo di un'esperienza quanto un luogo critico della rappresentazione. È attraverso una messa in discussione e una messa in gioco del soggetto che quest'ultima viene analizzata e perversita. Lo statuto dello spettatore viene *effettivamente* sconvolto. Egli diventa al contempo oggetto del proprio sguardo e dello sguardo altrui. Non è più solo "percepiente" come al cinema, ma fa parte

anche di ciò che viene percepito. Ma nel momento in cui la sua condizione di soggetto viene messa in discussione, gli è conferito il potere di attivare o meno il dispositivo, e da questa scelta dipende la manifestazione delle diverse regolazioni percettive e immaginarie.¹⁹⁴

Tale ultimo aspetto diventa il soggetto principale della terza sezione dell'esposizione, *Attitudes, formes, concepts*, nella quale il dispositivo video diventa soggetto di rielaborazioni e riflessioni sul medium stesso, ma anche strumento attraverso il quale interrogare i linguaggi espressivi delle arti plastiche, mettendo in questione il concetto di immagine digitale. Attraverso un approccio tendenzialmente strutturalista, gli autori della videoarte circoscrivono il loro lavoro a un gesto sempre più elementare, che trova dei punti di contatto con le origini dei dispositivi di riproduzione meccanica.¹⁹⁵

Tra le opere presenti in questa sezione, il video *Double Vision* (Figura 3), realizzato da Peter Campus nel 1971, si distingue proprio per un confronto tecnico e concettuale sui processi della percezione umana rispetto alle proprietà del mezzo digitale, riproducendo i meccanismi della fotografia delle origini attraverso il dispositivo elettronico. L'opera, della durata di 14 minuti, è un video a canale singolo creato con due videocamere alimentate attraverso un mixer, fornendo di fatto l'effetto di una doppia esposizione fotografica. Il concetto viene reso però in maniera più complessa attraverso la suddivisione in sette capitoli, i quali, pur avendo come soggetto il medesimo interno di un appartamento, fanno riferimento ciascuno a una modalità di percezione visiva differente, sia da un punto di vista biologico che fenomenico. Ogni parte utilizza una diversa configurazione delle videocamere per immedesimarsi in un tipo di visione alterata ma sempre connessa a un reale funzionamento fisiologico, producendo un'operazione peculiare: se la videocamera può essere spesso associata a un dispositivo fisso, di documentazione o sorveglianza, essa viene fatta immedesimare in questo caso con l'organicità dell'occhio stesso. Il suo stato diventa attivo, superando in un certo senso le fascinazioni del primo cinema, accolto come portatore di una nuova visione in qualità di estensione dell'occhio umano: la videocamera diviene ora il dispositivo di indagine dell'occhio stesso, in grado di penetrare al suo interno per fornirne i meccanismi e le aberrazioni in maniera quasi scientifica. Tale missione si arresta però nell'ultimo

¹⁹⁴ A.M. Duguet, *Vedere con tutto il corpo*, cit., p. 61.

¹⁹⁵ Ivi, p. 13.

capitolo, dove un monitor compare al centro della scena: la ripresa, pur mantenendo lo stesso soggetto, non è più simultanea ma singola, andando così a svelare il meccanismo del dispositivo. Riportando l'attenzione sull'oggettualità del medium, Campus riflette sui limiti della visione a partire dall'immagine digitale, proseguendo così la riflessione della videoarte a partire dal suo carattere mutevole e concettuale.

4.2 *Coder le monde*. La cultura del digitale.

Se agli esordi della videoarte le ricerche sul dispositivo partivano spesso da un'autoriflessione che manteneva centrale l'espressività del soggetto, le possibilità offerte dal passaggio dall'analogico al digitale nelle diverse discipline delle arti visive favoriscono una tendenza all'indagine scientifica, mirata alla decifrazione e all'utilizzo dei linguaggi legati alla creazione delle immagini numeriche. Nella mancanza di un supporto tangibile, materico, queste ultime affidano la dimensione estetica a un complesso sistema elaborativo che organizza l'immagine nella sua totalità e ridefinisce il concetto di rappresentazione:

Un'immagine numerica è un'immagine composta punto per punto. Ogni punto è definito da due coordinate. Per stabilire la posizione di un punto nello spazio bidimensionale dell'immagine, bisogna fornire al computer il valore numerico di queste due coordinate. Il numero possibile di tali coordinate, in ascissa è ordinata, varia a seconda dei dispositivi, ma è sempre rigorosamente determinato; ascisse e ordinate corrispondono a linee orizzontali e verticali che compongono la trama invisibile dell'immagine.¹⁹⁶

¹⁹⁶ E. Couchot, *La sintesi numerica dell'immagine. Verso un nuovo ordine visuale*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 127.

L'essenza stessa dell'immagine digitale, dunque, si basa su una formalizzazione dei segni sulla base dei loro valori semantici e sintattici, in quanto inscindibili da una tipologia di rappresentazione che rinvia continuamente a una forma di iscrizione visuale: «Le code est un système conventionnel organisé autour de symboles et articulé selon des règles combinatoires formant des ensembles, une capacité à produire des informations et à les transmettre, à former un système linguistique.»¹⁹⁷ Tale sistema definisce anche un insieme di regole di utilizzo dettate dai valori normativi associati alla costituzione dell'immagine; queste regole rimangono interne al processo di creazione digitale, il quale per l'osservatore risulta spesso indecifrabile all'apparenza, portando all'associazione dell'immagine numerica a un senso di distacco rispetto al reale. Infatti;

Il linguaggio informatico che preesiste all'immagine e la genera non intrattiene nessun rapporto di senso con essa; le istruzioni simboliche, i valori numerici che entrano nel computer non hanno nessun senso commensurabile con quello dell'immagine. Hanno senso unicamente come procedure operative. Il linguaggio informatico rimane esterno all'immagine, non è induttore di senso ma di forme visuali. Certo, una volta generata l'immagine sullo schermo, queste forme assumeranno significato o forza espressiva agli occhi di chi guarda - l'immagine a quel punto funzionerà come qualunque altra -, ma il linguaggio informatico che le sottende resterà inaccessibile per chi guarda; non darà luogo a nessuna comunicazione linguistica, a nessun presente condiviso tra locutore e ricevente.¹⁹⁸

Se il sistema numerico soggiacente all'immagine digitale viene messo in secondo piano, rimanendo ancorato a una dimensione puramente tecnica, ciò avviene in funzione di un utilizzo del materiale video immediatamente significativo, separato dalla struttura simbolica della sua crittografia. Questo si verifica nel caso del cinema digitale, dove l'intenzionalità artistica risiede perlopiù nella possibilità della creazione e manipolazione dell'immagine nel suo insieme che nella sua scomposizione e decodifica, come può avvenire nel caso della videoarte o dell'installazione. In tale ambito, la conoscenza dei processi strutturali informatici va non soltanto a costituire un nuovo ideale estetico dato da un rigore costitutivo e da un sistema visuale astratto e meccanizzato, ma diviene fonte

¹⁹⁷ *Coder le Monde. Mutations Créations*, catalogo della mostra a cura di Frédéric Migayrou, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018, p. 61.

¹⁹⁸ ¹⁹⁸ E. Couchot, *La sintesi numerica dell'immagine. Verso un nuovo ordine visuale*, cit., p. 130.

di ispirazione per lo stesso processo creativo dell'opera.¹⁹⁹ Facendo propri i meccanismi generativi dell'immagine numerica, le arti visive ne estrapolano e concettualizzano i procedimenti, rendendoli visibili agli occhi dello spettatore e ponendoli quindi in primo piano rispetto al prodotto stesso. In questo senso, l'utilizzo di una semantica precisa influenza allora la nozione di percezione dell'opera; si è detto che nel cinema contemporaneo, caratterizzato da una trama complessa e discontinua, l'appagamento nel processo della visione è dato dalla ricostruzione di quest'ultima; nel caso delle installazioni video, invece, il tentativo di comprensione del processo informatico mostrato si unisce all'esperienza estetica dell'opera. In funzione di ciò si verifica un cambiamento nella percezione dello spettatore:

Trasferendosi dalla carta alla tela del quadro alla pellicola al tubo catodico al nastro magnetico il pensiero torna a scomporsi in particelle di energia, si scolla dai supporti solidi, ridiventa etereo. E lo spettatore si trasforma perché non vede più solo la consolante immobilità delle cose da riprodurre e sistemare in ordine nella mente ammobiliata. Guarda l'anti-specchio della natura, specchio dell'invisibile.²⁰⁰

L'esperienza della visione rispetto all'opera d'arte diviene più complessa e articolata: se nelle arti figurative si tratta inizialmente di una pratica olistica, complessiva, riferita a un oggetto stabile e limitato nello spazio-tempo²⁰¹, con il cinema, e successivamente la videoarte, vi è un distacco dalla tangibilità del prodotto artistico, al quale consegue, nell'immagine digitale, il tentativo di comprensione di una dimensione altra, riflesso luminoso e astratto di un referente ormai invisibile.

L'insieme di queste tematiche costituisce la riflessione alla base della mostra *Coder le Monde*, tenutasi nel 2018 presso la Galerie 4 del Centre Pompidou in occasione della rassegna *Mutations/Création*, rivolta appositamente all'interazione tra il concetto di creazione e le nuove tecnologie. L'esposizione, gestita dal direttore associato del Musée national d'art moderne Frédéric Migayrou, e dalla curatrice Camille Lenglois, si nutre di una stretta collaborazione con l'Ircam, istituzione pionieristica legata alla ricerca dei mezzi digitali in ambito musicale.

¹⁹⁹ *Coder le Monde. Mutations Créations*, catalogo della mostra a cura di Frédéric Migayrou, cit., p. 84.

²⁰⁰ R. Albertini, *Visione in metamorfosi*, cit., p. 9.

²⁰¹ Les Levine, *One-gun video art*, in Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 107.

Lo scopo della mostra è quello di fornire un contesto di riflessione e discussione sull'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito artistico e culturale, ponendo al centro dell'attenzione il codice informatico come portatore di un nuovo linguaggio simbolico e interpretativo. Tali aspetti vengono presentati al contempo secondo una prospettiva storica e critica, la quale mette in relazione gli sviluppi delle tecnologie digitali con il contesto culturale: la graduale appropriazione dei codici informatici in ambito artistico ha consentito infatti un superamento della razionalità astratta ad essi collegata, restituendone invece una tangibilità materica attraverso una reinterpretazione concettuale nelle diverse discipline artistiche.

Tra le opere presentate nel corso dell'esposizione si trova anche un lavoro del già citato Peter Campus; tra i precursori della videoarte negli anni Settanta, quasi quarant'anni dopo egli prosegue le sue indagini sulla percezione a partire dall'opera d'arte confrontandosi stavolta con le nuove tecnologie digitali. Realizzato nel 2009, *a wave* (Figura 4) è una rielaborazione del tema paesaggistico secondo la cosiddetta estetica del pixel: l'artista riprende l'iconografia e i temi tradizionali della storia dell'arte pittorica, filtrandoli attraverso una griglia digitale che manipola le forme del soggetto scomponendo l'immagine in quelle che possono essere definite delle pennellate artificiali, le quali vanno a rivelarne la conformazione della struttura numerica. In effetti, l'utilizzo delle tecnologie digitali in questo caso porta a un risultato paradossalmente pittorico che mette in discussione l'originaria essenza realistica del cinema e conferma le potenzialità creatrici dell'immagine numerica, più facilmente manipolabile e in grado di incorporare una sorta di gestualità nella definizione delle forme; infatti: «la “coloritura” di un pixel, cioè dell'unità minima di superficie d'un reticolo elettronico, è più vicina alla stesura di una campitura di colore di quanto non lo sia la ripresa cinematografica d'un paesaggio.»²⁰² La nuova analogia che si va a creare è allora quella con la pittura; attraverso il procedimento di composizione dell'immagine digitale vi è uno slittamento dalla dimensione della riproducibilità a quella della rappresentazione, il quale mette nuovamente in questione lo spettatore sulle sue capacità cognitive di figurazione del reale.

Un'altra opera che si concentra sulla manipolazione dell'immagine attraverso le tecnologie digitali è quella ideata dal collettivo OpenEndedGroup, composto dagli artisti Marc Downie, Paul Keiser e Shelley Eshkar. Intitolata *Loops* (Figura 5) e realizzata in

²⁰² A. Costa, *Il cinema e le arti visive*, cit., p. 151.

quattro differenti versioni tra il 2001 e il 2011, l'opera deriva da una rielaborazione attraverso il procedimento della motion capture del filmato di un assolo ideato e messo in atto nel 1971 dal coreografo e ballerino americano Merce Cunningham, il quale implica solamente l'utilizzo delle mani come punto focale del movimento.

Le prime tre versioni costituiscono di fatto delle performance in quanto l'operazione viene effettuata in tempo reale, mostrando l'evoluzione del processo dal vivo: la simultaneità della rappresentazione restituisce al programma una sorta di gestualità naturale implicita; esso è infatti, oltre all'autore, l'unico altro "interprete" della coreografia, pensata da Cunningham solamente in funzione della sua stessa esecuzione. L'ultima versione del 2011 è stata invece concepita per una durata fissa di 13 minuti e secondo una definizione cinematografica in occasione del New York Film Festival.²⁰³

La procedura della motion capture trasforma la gestualità corporea in un movimento immateriale, le articolazioni delle mani diventano i nodi di una matassa fluttuante che unisce l'estetica pittorica astratta a quella digitale; il dispositivo numerico sostituisce direttamente l'attore, il quale, pur dando avvio all'azione, viene messo in secondo piano e inglobato all'interno del processo numerico.

Un ulteriore aspetto di particolare interesse risulta essere quello della traccia audio collegata all'opera: a fare da sottofondo alle immagini vi è la voce dello stesso Cunningham, ripresa da una registrazione di una lettura del suo diario. A essa viene però associata una ricostruzione virtuale di un pezzo suonato al pianoforte preparato di John Cage: così come i movimenti del coreografo generano virtualmente le immagini, le sue parole modulano la musica; le note dello strumento vengono infatti adattate da un'intelligenza artificiale in funzione non solo della musicalità del discorso, ma anche rispetto ai significati delle parole pronunciate. La struttura compositiva della traccia audio deriva quindi dalla dimensione semantica e metaforica del testo letto, il quale stabilisce una serie di potenziali relazioni tra intonazione e significati.

L'opera del collettivo OpenEndedGroup dimostra nuovamente la prevalenza del procedimento tecnologico rispetto al referente reale, il quale sembra divenire ormai semplice materia plasmabile in funzione delle dinamiche concettuali rappresentate:

²⁰³ *Coder le Monde. Mutations Créations*, catalogo della mostra a cura di Frédéric Migayrou, cit., p. 165.

Figure di luce [...] o creature numeriche fatte di simboli e calcoli elaborati, le immagini elettroniche spiazzano, letteralmente, il “punto di vista”. Impongono una distanza artificiale. Il pensiero fisso sulla natura si distrae rimuovendo le abitudini a percepire cose tangibili. Insomma la riflessione trasloca. Fa i primi passi su una strada che non è più esclusivamente viabilità. *Non più solo mezzo*. Il “qualcosa” e il “qualcuno” interagiscono.²⁰⁴

In questa metamorfosi da corpo attoriale a immagine numerica, però, bisogna ricordare che il processo impiegato utilizza pur sempre una captazione fotografica del movimento, anche se in funzione del suo innesto su un formato digitale. Seguendo tale interpretazione, dunque, si potrebbe notare un’analogia con alcune pratiche del pre-cinema, come la cronofotografia di Etienne-Jules Marey, il cui scopo principale era proprio quello della registrazione e analisi del movimento grazie alle potenzialità del dispositivo meccanico.

Nell’evoluzione della storia del cinema attraverso le pratiche dell’arte contemporanea vi è effettivamente una trasformazione del corpo e dunque della rappresentazione del reale, ma ciò non ne comporta necessariamente la loro sparizione: a tracciare il filo conduttore di tali metamorfosi rimane l’indagine sul movimento e la necessità di seguirne le sue alterazioni a partire dagli stimoli offerti degli sviluppi tecnologici.²⁰⁵

L’utilizzo dei linguaggi informatici per l’alterazione delle forme originarie è al centro della ricerca di un altro artista; l’americano Casey Reas. Egli utilizza i dispositivi di programmazione informatica per generare e alterare le immagini attraverso l’utilizzo di specifici algoritmi, i quali vanno a creare delle forme astratte che mantengono però le tracce delle loro sembianze originarie, giocando quindi con i codici della rappresentazione. L’opera *Tox Screen* (Figura 6), realizzata nel 2013, presenta un’animazione generativa che combina, frammenta e distorce le immagini e le narrazioni provenienti da segnali di trasmissione televisivi locali, per andarli poi a ricomporre in un ordinato pattern digitale. L’installazione video va così a creare uno spazio alternativo

²⁰⁴ R. Albertini, *Visione in metamorfosi*, cit., p. 12.

²⁰⁵ A questo riguardo è interessante notare l’approccio del cinema digitale contemporaneo rispetto a queste tematiche; si ricorda quindi il film del 2012 *Holy Motors* del regista francese Leos Carax, il quale riflette sulle ultime evoluzioni estetiche e concettuali cinematografiche proprio a partire dalla metamorfosi del corpo attoriale.

rispetto alla concretezza della fonte di provenienza delle immagini, rendendo al contempo visibile la logica programmatica del processo creativo soggiacente. Il reticolo geometrico si concretizza in un sistema audiovisivo che crea l'illusione di un assemblaggio, un montaggio di immagini la cui lettura non è più necessaria in funzione della sua comprensione narrativa, ma costituisce piuttosto il principio di uno spazio percettivo astratto, non immediatamente decifrabile ma legato a una nuova modalità esperienziale:

La trasformazione dall'analogico al digitale, dal continuo al discreto, dalla realtà tangibile a quella virtuale, corrisponde, dunque, non solo ad una traduzione di linguaggio, ma soprattutto, ad un vero e proprio processo di scomposizione e ricomposizione tale da ricondurre i frammenti di un'esplosione, quella dei linguaggi tradizionali, alla nuova coerenza di un mondo fatto di altra materia, quella eterea, intangibile, fluttuante del digitale.²⁰⁶

4.3 Ryoji Ikeda – *Continuum*. I codici della rappresentazione.

L'eterea materia del digitale è di fatto l'essenza della sua immagine, l'aspetto concettuale al quale diversi artisti visivi hanno fatto riferimento nel corso delle loro ricerche creative. Come già accennato precedentemente, se il cinema digitale sfrutta le sue potenzialità sperimentali in qualità di dispositivo, in funzione di sviluppi narrativi alternativi e con l'intento di indagare e mettere in relazione gli elementi della storia cinematografica, le arti visive si concentrano invece sulla sintesi dei suoi meccanismi. La loro decifrazione offre una chiave di lettura più ampia, che si collega direttamente alla necessità di comprensione delle dinamiche del contemporaneo.

Tra gli autori che meglio esemplificano tali concetti vi è Ryoji Ikeda, artista visuale e compositore giapponese, il quale a partire dagli anni Novanta si dedica allo sviluppo di

²⁰⁶ B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, cit., pp. 19-20.

un'opera sinestetica, interamente basata sui mezzi informatici e indirizzata alla creazione di uno spazio immersivo che inglobi lo spettatore nei suoi funzionamenti.

A partire dalla sua formazione in ambito musicale, anch'essa contraddistinta da un utilizzo delle frequenze in chiave numerica e da una peculiare dimensione performativa, l'artista esplora le potenzialità delle nuove tecnologie da un punto di vista percettivo, studiandone i fenomeni fisici e le conseguenze fisiologiche sul soggetto con il fine di costituire delle opere ambientali totalizzanti. La sua ricerca, dunque, si articola seguendo due linee principali: «d'une part, l'organisation discrète du monde qui correspond au langage du code informatique; de l'autre, le régime organique de la perception humaine, qui procède par une lecture continue des choses.»²⁰⁷

L'opera di Ikeda è quindi dominata da un dualismo concettuale che implica le due caratteristiche fondamentali del discreto e del continuo. La natura definita e scissa dei dati è tale solo nella sua strutturazione interna; essa produce però, per l'effetto quantitativo dell'esperienza, un flusso continuo, dove non è possibile discernere la composizione corpuscolare. Ciò è valido a livello concettuale e costitutivo rispetto all'immagine digitale, la quale, pur essendo costituita da un insieme discreto di elementi viene necessariamente esperita nella sua totalità, divenendo un modello di riferimento simbolico per l'opera dell'artista: « [...] la nature discontinue de l'image pixelisée devient une matrice, tandis que la structuration du flux d'informations dans la durée est proprement impossible à appréhender de manière rationnelle.»²⁰⁸ Questo aspetto rappresenta per l'autore una metafora per la comprensione e l'esperienza generica dei processi computazionali e reali, mettendo lo spettatore in uno stato mentale aperto alla comprensione più profonda dei meccanismi della rappresentazione attraverso la coesistenza continua tra le dimensioni micro e macrocosmiche.

L'œuvre de Ikeda est un manifeste en forme d'interrogation : que peut-on connaître de l'échelle cosmique à partir de la pensée computationnelle produit par l'homme ? Est-ce le fonctionnement binaire du cerveau humain qui projette un ordre mathématique de l'espace-temps ou bien l'Univers agit-il lui-même, [...] à la

²⁰⁷ Ryoji Ikeda. *Continuum*, catalogo della mostra a cura di Marcella Lista, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018, p. 9.

²⁰⁸ Ibidem.

manière d'un automate cellulaire générant à cadence réglée une masse incommensurable et néanmoins déterminée d'états de vie et de matière ?²⁰⁹

È a partire da questi interrogativi che si sviluppa la mostra dedicata all'artista giapponese presso la Galerie 3 del Centre Pompidou nel 2018, sotto la direzione della curatrice Marcella Lista. L'esposizione, intitolata *continuum* in ragione dell'influenza del concetto di «labirinto del continuo», ideato da Leibniz per riferirsi alla questione filosofica matematica,²¹⁰ si concentra sulla creazione di ambienti immersivi, paesaggi di dati visuali e acustici all'interno dei quali lo spettatore può fare esperienza dell'elasticità delle scale di rappresentazione del digitale, immergendovi nel loro flusso audiovisivo e sperimentandone le stimolazioni fisiologiche:

[...] il visitatore viene invitato a un'esperienza fisica che lo costringe a girare in uno spazio limitato [...]. Spazi drammatici, propizi all'apparizione di fantasmi, in cui l'immagine viene spesso proiettata, nella sua immaterialità smisuratamente ingrandita, in un silenzio fitto o assieme a suoni strani. Spazi psicofisici che richiedono un tempo di adattamento un assestamento della vista, e mobilitano tutti i sensi. Allora la visione è coinvolta in un'attività percettiva globale. Non è più soltanto lo sguardo a vedere.²¹¹

Un esempio indicativo di tali concetti è costituito dall'opera *data.scape* (Figura 7); realizzata nel 2016, essa costituisce di fatto un paesaggio del flusso informatico, una porzione definita del suo scorrimento ininterrotto attraverso la costruzione di uno spazio immersivo e disorientante per lo spettatore. La moltitudine di traiettorie convergenti rappresentanti l'apparente infinità dei dati e l'utilizzo di uno schermo ad alta definizione su larga scala producono un effetto di grandiosità ipnotica, paragonabile a un'esperienza cinematografica alterata. In questo caso, infatti, colui che osserva non è direttamente implicato in un patto narrativo rispetto all'illusorietà delle immagini, ma si ritrova a confrontarsi con una realtà tecnologica a cui manca un referente tangibile, per quanto connesso a un dato concreto, e con il quale il confronto diretto risulta quindi impossibile.

²⁰⁹ Ivi, p. 10.

²¹⁰ A questo riguardo si veda il testo di Leibniz *The Labyrinth of the Continuum. Writings on the Continuum Problem. 1672-1686*, tradotto e curato da Richard T. W. Arthur. London, Yale University Press, 2001.

²¹¹ A.M. Duguet, *Vedere con tutto il corpo*, p. 61.

Lo spettatore incontra segni ormai svincolati dal foglio di carta, non tutti e non sempre silenziosi. Si misura con l'immaterialità dell'esperienza, con il proprio impercettibile sottofondo interiore. Finché non afferra ciò che sensorialmente sembra mancare, l'apparire di un'assenza, di una non realtà. Alle immagini numeriche infatti manca la possibilità del riscontro oggettivo, sono invenzioni della mente rese visibili dal mezzo tecnico, sono realtà della simulazione.²¹²

L'esperienza dell'opera è quella di un progressivo raccoglimento di informazioni continuamente sfuggente, dove la dimensione reale e quella fittizia della rappresentazione sono messe in tensione. L'impossibilità di sincronizzazione del soggetto rispetto alla dimensione tecnologica viene compensata dalla fascinazione estetica e sensoriale del flusso informatico, la quale coinvolge lo spettatore in un processo di significazione mediata dalla percezione.

A partire da questo genere di installazioni si va a formare una nuova definizione di opera d'arte, la quale non è più determinata da questioni formali e figurative ma diventa invece veicolo di un linguaggio interpretativo, permettendo la costruzione di un ambiente di interrogazione e indagine non più rispetto alla realtà stessa, ma verso i meccanismi della sua codificazione.

²¹² R. Albertini, *Visione in metamorfosi*, cit., p. 16.



Figura 1. Vito Acconci, *Centers*, 1971.



Figura 2. *Peter Weibel, TV + VT Werke, 1969-1972.*



Figura 3. Peter Campus, Double Vision, 1971.



Figura 4. Peter Campus, *a wave*, 2009.

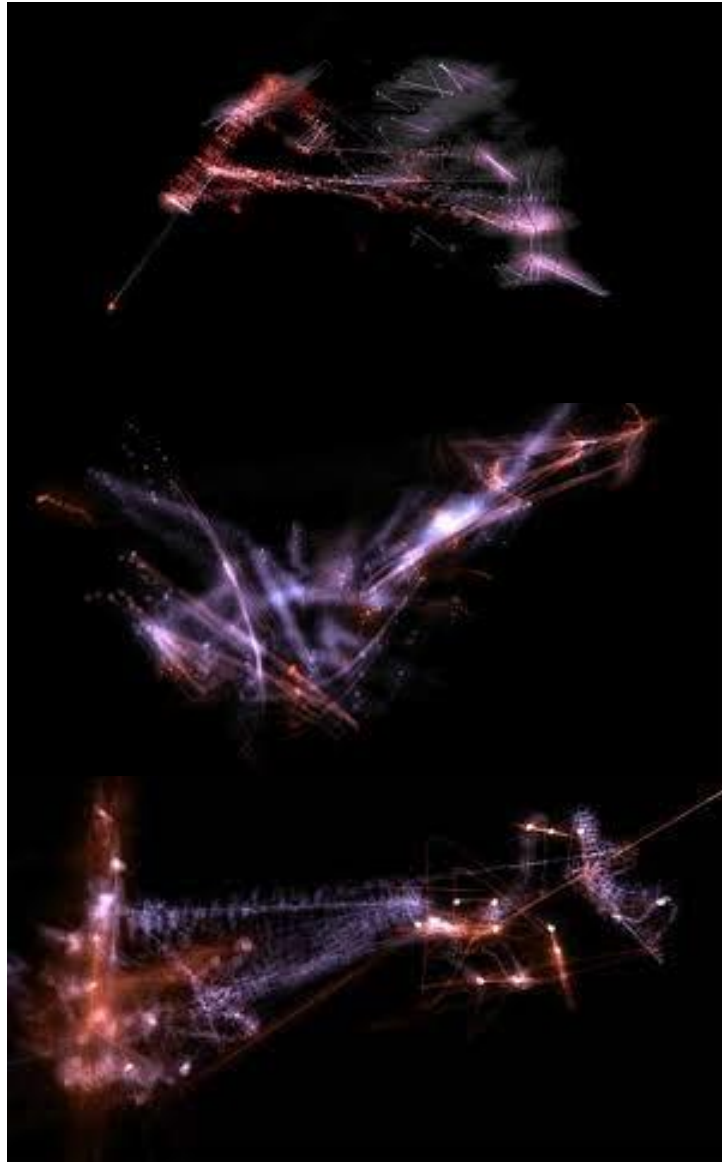


Figura 5. OpenEndedGroup, *Loops*, 2001-2011.

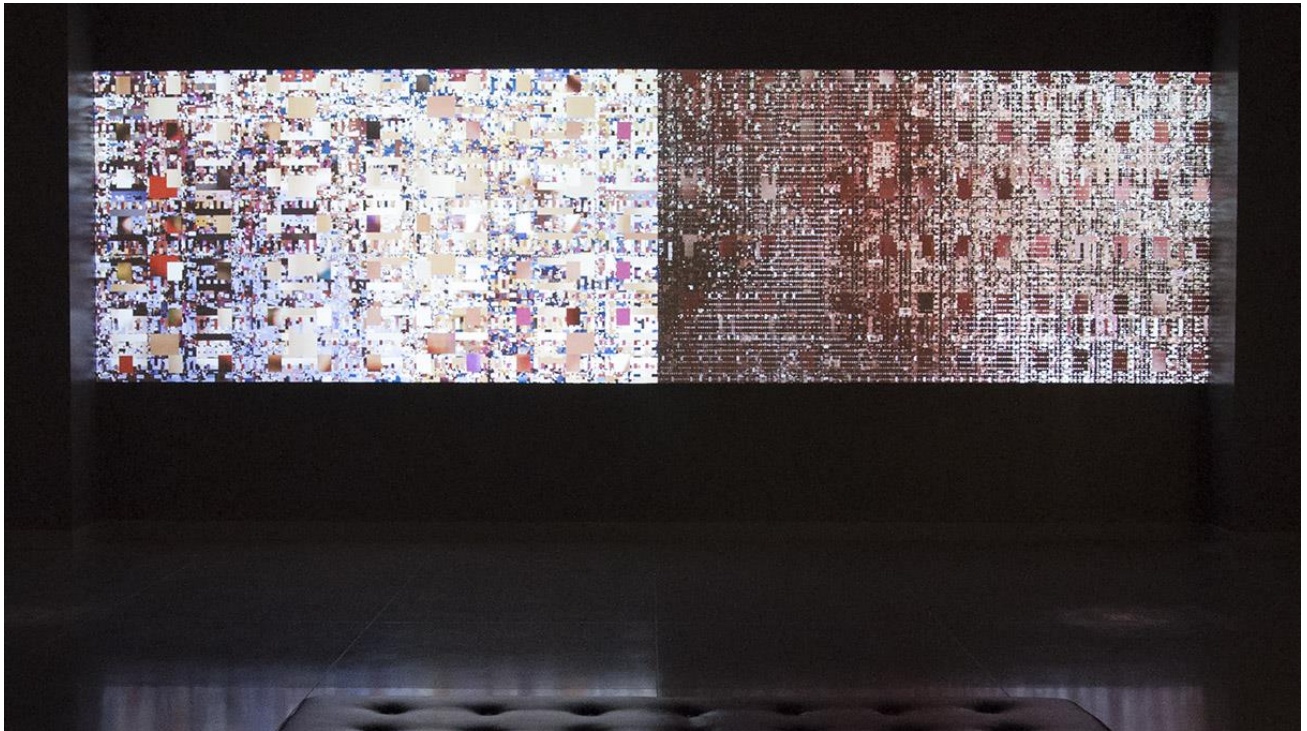


Figura 6. Casey Reas, Tox Screen, 2013.

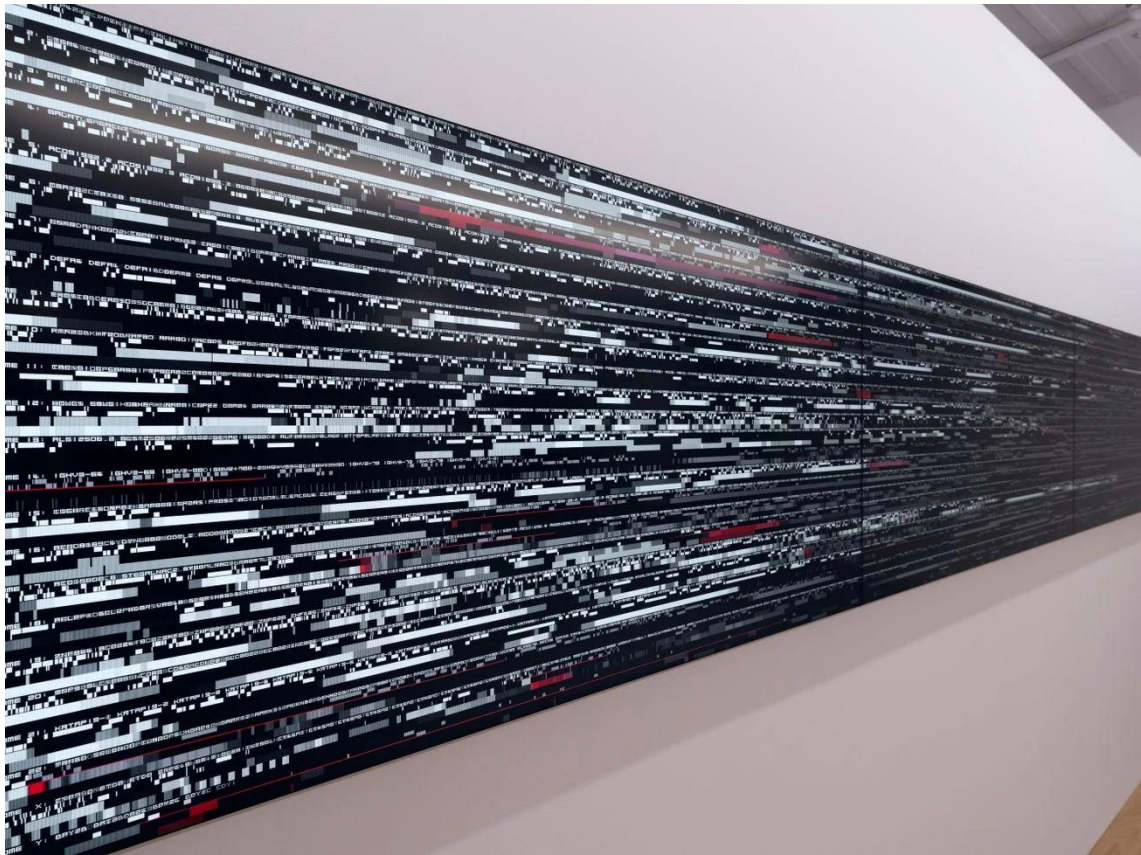


Figura 7. Ryoji Ikeda, *data.scape*, 2016.

Conclusioni

Poiché il cinema è un'arte della ripetizione basata su impercettibili deroghe a canoni formali prestabiliti, la sua storia è oggetto di mutazioni che riguardano l'evidenza fisica dell'immagine piuttosto che un'evoluzione nei modi di esprimere il significato [...].

Lo scopo ultimo della storia del cinema è il resoconto della propria scomparsa, o della sua trasformazione in altro tipo di storia.

Paolo Cherchi Usai, *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema.*

Attraverso tale ricerca le potenzialità del cinema si sono rivelate nella loro accezione simbolica e interpretativa, dimostrando che esso non si limita alla sua qualità mediale, ma estende l'influenza dei suoi codici rappresentativi e percettivi nell'ambito delle arti visive, andando a contribuire al processo di modificazione del concetto di opera e di spazio museale.

Fin dai suoi esordi si può notare la sua l'enorme influenza sulle arti figurative proprio a partire dalla sua iniziale funzione di riproducibilità ontologica; l'apertura all'astrazione non si limita a un allontanamento dalla dimensione del reale, bensì si traduce nel contemporaneo in una possibilità di interpretazione più ampia e completa delle sue dinamiche. Le arti visive hanno dunque seguito una tendenza all'integrazione dei metodi percettivi ed esperienziali del cinema per quanto riguarda lo sviluppo creativo dell'opera, il quale assimila ora delle modalità interpretative e conoscitive proprie dell'attività intellettuale e mnemonica umana.

Ciò ha permesso un'estensione delle riflessioni teoriche sul concetto di opera e di rappresentazione: in quanto strumento di pensiero nei confronti dell'immagine, il cinema porta le arti visive a estendere il loro processo realizzativo a un livello di analisi e

autoriflessione che si pone l'obiettivo di indagare gli elementi essenziali della creazione al fine di isolarne i meccanismi estetici e concettuali.

L'evoluzione dei linguaggi cinematografici viene continuamente recepita dalle arti visive, le quali ne osservano le dinamiche estrapolandone l'essenza; anche nel momento in cui esse si trovano a confrontarsi con un'immagine non più tributaria del reale, il cinema permane come modello, promuovendo un approccio fenomenologico e un metodo descrittivo che consente un'articolazione dei significati da un punto di vista costitutivo.

Attraverso i suoi sviluppi, il dispositivo cinematografico raggiunge gradualmente una forma sempre più immateriale e ibrida, in continua evoluzione, ma nella quale inevitabilmente continua a persistere l'esperienza della visione in quanto atto essenziale di comprensione del reale.

Bibliografia

- Albertini, Rosanna. 2000. *Visione in metamorfosi*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Albertini, Rosanna, Lischi, Sandra. 2000. *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Aprà, Adriano. 2000. *Video: oggetto*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Arnheim, Rudolf. 1932. *Film als Kunst*, Berlin, Ernst Rowohlt. Trad. it. *Film come arte*, Milano, Abscondita, 2013.
- Arnheim, Rudolf. 1954. *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*, Berkeley, University of California Press. Trad. it. *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 2002.
- Arthur, Richard. 2001. *The Labyrinth of the Continuum. Writings on the Continuum Problem. 1672-1686*, London, Yale University Press.
- Aumont, Jacques. 1986. *Rileggere Ejzenštejn: il teorico, lo scrittore*, in S.M. Ejzenštejn, *Il montaggio* Venezia, Marsilio Editori.
- Aumont, Jacques. 1989. *L'Œil interminable*, Paris, La Différence.
- Aumont, Jacques. 1999. *Amnésies. Fiction du cinéma d'après Jean-Luc Godard*, Paris, P.O.L.
- Aumont, Jacques. 2020. *L'image. Peinture, photographie, cinéma : des origines à l'ère numérique*, Paris, Armand Colin.
- Balász, Béla. 1924. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Trad. it. Torino, Lindau, 2008.
- Barilli, Renato. 2005. *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Milano, Feltrinelli.
- Barthes, Roland. 1980. *La camera chiara*, Torino, Einaudi.
- Baudrillard, Jean. 1976. *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard.
- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Le crime parfait*, Paris, Galilée.
- Bazin, André. 1958-1962. *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Les éditions du Cerf.
- Bear, Linda. 1974. *Vito Acconci... fragile as a sparrow, but tough...*, «Avalanche», New York, n°9, maggio-giugno.

- Bellour, Raymond. 2012. *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, Trafic.
- Benjamin, Walter. 1935. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Trad. it. *L'opera d'arte al tempo della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2014.
- Benjamin, Walter. *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*
- Benjamin, Walter. 1927-1940. *Das Passagen-Werk*. Trad. it. *I passages di Parigi*, Torino, Einaudi, 2002.
- Berger, John. 1972. *Ways of seeing*, London, Penguin Books.
- Berger, John. 1980. *About Looking*, London, Bloomsbury Publishing.
- Bovier, François. 2004. *Hitchcock et l'art contemporain : Remake. A propos d'une bande vidéo de Pierre Huyghe*, «Décadrages», n. 3.
- Bragaglia, Anton Giulio. 1970. *Fotodinamismo futurista*, Torino, Einaudi.
- Cantor, Mircea. 2012. Intervista in «Code Couleur», n. 14, settembre-dicembre, pp. 24-25.
- Casetti, Francesco. 2005. *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza e modernità*, Milano, Bompiani.
- Cieri Via, Claudia. 2011. *Introduzione a Aby Warburg*, Bari, Laterza.
- Cherchi Usai, Paolo. 1999. *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, Milano, Il castoro.
- Cohen, Keith. 1979. *Film and Fiction. The Dynamics of Exchange*, New Heaven, Yale University Press.
- Costa, Antonio. 1991. *Cinema e pittura*, Torino, Loescher.
- Costa, Antonio. 2002. *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi.
- Couchot, Edmond. 2000. *La sintesi numerica dell'immagine. Verso un nuovo ordine visuale*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Crary, Jonathan. 1990. *Techniques of the observer. On vision and modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press.
- Danto, Arthur. 1995. *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*, Princeton, Princeton University Press.
- Deleuze, Gilles. 1983. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les Éditions de Minuit. Trad. it. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Torino, Einaudi, 2016
- Deleuze, Gilles. 1985. *L'image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Éditions de Minuit. Trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*. Torino, Einaudi, 2017.
- Didi-Huberman, Georges. 2000. *Devant le temps : histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Les Éditions de Minuit.

- Didi-Huberman, Georges. 2002. L'immagine sopravvivente. *Histoires de l'art et de temps de fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Les Éditions de Minuit. Trad. it. *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino, Bollati Boringhieri, 2006.
- Di Napoli, Giuseppe. 2021. *Walter Benjamin e l'arte dell'errore fotografico*, in «Doppio Zero», 24 febbraio.
- Duguet, Anne-Marie. 2000. *Vedere con tutto il corpo*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Ejzenštejn, Sergej Michajlovič. 1963-1970. *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, Mosca, Iskusstvo. Trad. it. *Il montaggio*, Venezia, Marsilio Editori, 1986.
- Ejzenštejn, Sergej Michajlovič. 1980. *Cinématisme. Peinture et cinéma*, Paris, Éditions Complexe.
- Faure, Elie. 1964. *Fonction du Cinéma*, Paris, Éditions Gonthier.
- Fondane, Benjamin. 1928. *Trois scenarii. Ciné-poèmes*, in *Écrits pour le cinéma*, Paris, Verdier, 2007.
- Foucault, Michel, 1966. *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard.
- Frizot, Michel, Païni, Dominique. 1993. *Sculpter-photographier, photographie-sculpture : actes du colloque organisé au musée du Louvre par le service culturel les 22 et 23 novembre 1991*, Paris, Marval.
- Frizot, Michel. 1995. *Les Photographies de Brancusi. Une sculpture de la surface*, in «Les Cahiers du Musée national d'art moderne», n. 54.
- Gombrich, Ernst Hans. 1960. *Art and Illusion. A study in the psychology of pictorial representation*. London, Phaidon Press.
- Gombrich, Ernst Hans. 1983. *Aby Warburg: An Intellectual Biography*, London, Phaidon Press.
- Goodman, Nelson. 1968. *Languages of Art. An approach to a theory of symbols*, Indianapolis, Bobbs-Merrill Company.
- Guattari, Félix. 1992. *Combattre le chaos*, intervista di Marco Senaldi, in «Chimères», marzo.
- Jay, Martin. 1993. *Downcast Eyes*, Berkeley, University of California Press.
- Kracauer, Siegfried. 1960. *Theory of Film. The redemption of physical reality*, Princeton, Princeton University Press.
- Levine, Les. 2000. *One-gun video art*, in Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Maio, Barbara, Uva, Christian, 2003. *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Roma, Bulzoni Editore.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1945. *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1960. *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard. Trad. it. *L'occhio e lo spirito*, Milano, SE, 1989.

- Metz, Christian. 1968. *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck.
- Meucci, Giovanni. 2014. *La visione oltre l'immagine: l'estetica cinematografica di Gilles Deleuze*, Firenze, Edizioni Feeria.
- Michaud, Philippe-Alain. 1988. *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Paris, Éditions Macula.
- Michaud, Philippe-Alain. 2006. *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Paris, Kargo & L'Éclat.
- Michaud, Philippe-Alain. 2016, *Sur le film*, Paris, Éditions Macula.
- Moholy-Nagy, Laszlo. 1925. *Malerei, Fotografie, Film*, Munich, Albert Langen Verlag. Trad. it. *Pittura, Fotografia, Film*, Torino, Einaudi, 1987.
- Montani, Pietro. 1990. *Le seuil infranchissable de la représentation. Du rapport peinture-cinéma chez Eisenstein*, in R. Bellour, *Cinéma et peinture. Approches*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Owens, Craig. 1980. *The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism*, in «October», n° 12, pp. 67-86.
- Paci, Viva, 2013. *Cinéma en galerie*, in F. Federici, C. Saba, *Cinéma: immersivité, surface, exposition*, Udine, Campanotto Editore.
- Païni, Dominique. 2002. *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahier du Cinéma.
- Païni, Dominique. 2021. « *Enfin le cinéma !* » *Arts, images et spectacle en France (1833-1907)*, Paris, Éditions Beaux-Arts.
- Panofsky, Erwin. 1995. *Three Essays on Style*, Cambridge, The MIT press.
- Panofsky, Erwin. 1955. *Meaning in the Visual Arts*, Chicago, University of Chicago Press. Trad. it. *Il significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 2010.
- Pinet, Hélène, Viéville, Dominique. 2007. *Rodin et la photographie*, Paris, Gallimard, 2007
- Pinotti, Andrea. 2007. *Estetica della pittura*, Bologna, Il Mulino.
- Pinotti, Andrea. 2009. *Teorie dell'immagine: il dibattito contemporaneo*. Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Pinotti Andrea, Somaini, Antonio. 2016. *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.
- Pirenne, Maurice. 1970. *Optics, painting and Photography*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Pradel, Jean Louis. 2000. *La Figuration narrative*, éditions Hazan, Paris.
- Ray, Man. 1963. *Self Portrait*, Boston, Atlantic Monthly Press.
- Rebecchi, marie. 2014. *Le temps du remontage : entre cinéma et installation. The Clock de Christian Marclay*, in «Marges», n.19.
- Reverdy, Pierre. 1978. *L'image. Œuvres complètes IV*, Paris, Flammarion.
- Rodowick, David Norman, 2007. *The virtual life of film*, Cambridge, Harvard University Press.

- Schefer, Jean-Louis. 1997. *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Cahier du Cinéma/Gallimard.
- Senaldi, Marco. 2008. *Doppio sguardo*, Milano, Bompiani.
- Somaini, Antonio. 2006. *L'ontologia del cinema negli scritti di S.M. Ejsenštejn*, in «Rivista di Estetica», n.33.
- Tarkovskij, Andrej. 1985. *Sapetschatljonnoje Wremja*, trad. it. *Scolpire il tempo*, Milano, Ubulibri, 1988.
- Tinazzi, Giorgio. 1989. *La caverna di Platone e la luce di Cezanne*, in «Cinema & Cinema», n. 54-55, pp. 49-57.
- Tota, Anna Lisa. 1999. *Sociologie dell'arte: dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Roma, Carocci.
- Youngblood, Gene. 2000. *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in R. Albertini, S. Lischi, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, Edizioni ETS.
- Warburg, Aby. *Mnemosyne*. 1921-1929. Trad. it. *Mnemosyne L'Atlante delle immagini*, Torino, Arago, 2002.

Cataloghi

- La figuration narrative dans l'art contemporain*, catalogo dell'esposizione a cura di Géraud Gassiot-Talabot, Paris, Galerie Creuze, 1965.
- Dominique Gonzalez-Foerster*, catalogo a cura di Stéphanie Moïsson Trembley, Paris, Éditions Hazan, 2002.
- Le mouvement des images*, catalogo della mostra a cura di Philippe Alain-Michaud, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006.
- Mircea Cantor*, catalogo a cura di M. Barbier, M. Cantor, S. Dupont, Reims, Le Collège / Frac Champagne-Ardenne, 2007
- Images sans fin. Brancusi, film et photographie*, catalogo della mostra a cura di Quentin Bajac, Clément Chéroux, Philippe-Alain Michaud, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2011.
- Video Vintage. 1963-1983*, catalogo della mostra a cura di Christine Van Assche, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2012.
- Pierre Huyghe*, catalogo della mostra a cura di Emma Lavigne, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2013

Martial Raysse. 1960-2014, catalogo della mostra a cura di Catherine Grenier, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2014

Dominique Gonzalez-Foerster. 1887-2058, catalogo della mostra a cura di Emma Lavigne, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2015.

Gérard Fromanger, catalogo della mostra a cura di Michel Gauthier, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2016.

Photographisme. William Klein, Gérard Ifert, Wojciech Zamecznik, catalogo della mostra a cura di Julie Jones, Karolina Ziebinska-Lewandowska, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2017.

Steven Pippin. Aberration optique, catalogo della mostra a cura di Frédéric Paul, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2017.

Coder le Monde. Mutations Créations, catalogo della mostra a cura di Frédéric Migayrou, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018

Jim Dine. Paris Reconnaissance, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène e Annalisa Rimmaudo, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018.

Ryoji Ikeda. *Continuum*, catalogo della mostra a cura di Marcella Lista, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2018

Christian Boltanski. Faire son temps, catalogo della mostra a cura di Bernard Blistène, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2019.

Mircea Cantor. Înainte, catalogo dell'esposizione a cura di Julie Heintz, Gand, Snoeck Publishers, 2019

Dust. The plates of the present, catalogo della mostra a cura di Thomas Fougérol, Jo-ey Tang, Leipzig, Spector Books, 2020.

Film citati

Holy Motors, Leos Carax, Francia, Germania, 2012.

Uccellacci e uccellini, Italia, Pier Paolo Pasolini, 1966.

Un tranquillo posto di campagna, Elio Petri, Italia, Francia, 1968.

