



QUALE REALTÀ?

Gioco di rifrazioni che moltiplicano gli sguardi. Artisti che lavorano tra voyeurismo mediatico e informazione

Lo sguardo è l'elemento privilegiato delle tecno-arti. Attraverso l'occhio si sono creati e si creano universi allargati, che implicano l'uso di occhi diversi da quelli dell'artista e del fruitore dell'opera. Ci sono occhi "terzi" che stanno a guardare, che spiano quel che accade sulla scena o che danno il punto di vista, l'angolazione privilegiata per osservare quel che sta accadendo. Pensando a una prossima evoluzione in cui probabilmente entreranno a fare parte delle percezioni "virtuali", cioè connesse alla visita del mondo digitale, anche le esperienze olfattive, gustative e auditive, una prima tappa, raggiungibile subito, è quella del molteplice punto di vista. Lo hanno adottato i videogiochi di ultima generazione, gettando gli inesperti in un mondo di confusione e di spaesamento: la prima domanda che sorge al giocatore in erba è "ma in quanti siamo a guardare?". Qualcosa di simile accade nell'arte. Maestro in questo è Jordan Crandall, artista e teorico del digitale. I suoi lavori sono tutti incentrati sulla tematica del potere. E nei video che mette



in mostra, i punti di vista sono molteplici, creando inquietudine, irrequietezza nello spettatore. È il ritmo dell'attesa. La suspense. Ma non accade nulla: normale tensione di spie spiate. Normali battaglie di guerre senza fine. Al punto che tra i diversi linguaggi che utilizza, mischiando cinema, video, tv, Internet, c'è anche quello militare. Linguaggi di macchina, di visione. Non di parole. Ecco il punto essenziale: la differenza con la video arte degli anni Sessanta e Settanta. «Allora», spiega Crandall, «era importante l'oggetto tv, mentre ora l'oggetto non si vede perché prevale l'importanza del linguaggio». Se si pensa alle prime video installazioni in effetti il televisore compariva nell'opera stessa. Oggi, con il digitale, non si vede il computer. Perché è protesi corporea, estensione. Di cui si sfrutta una tecnica, un supporto e una forma espressiva. Nel caso di Crandall, per indagare i rapporti umani, i giochi di potere in tutte le relazioni, da quel-

le amorose a quelle formali. Vicino a questa concezione di un utilizzo del linguaggio del digitale, in un mix di media precedenti e attuali, è Axel Stockburger, giovanissimo artista austriaco, nato nel 1974. È rigoroso ricercatore degli effetti del movimento, attraverso opere che mettono insieme informazione, arte, pubblicità su supporti digitali, in una commistione ingestibile, fatta di assenza di tempo. O di un tempo troppo veloce: lo spettatore vi si perde dentro, ipnotizzato e incapace di reagire agli stimoli. Per lui Internet «è parte della realtà, è strumento della vita quotidiana». Insomma, non si può parlare di universi paralleli: «Come dice Borges», spiega Stockburger, «il doppio è uguale al territorio che doppia». Dunque è un doppio o è parte di questo doppio? Lui, Axel, lavora molto con i musicisti. In una sorta di fusione tra ritmo e immagini che a loro volta si accostano con estrema violenza. Nei video usa immagini pre-esistenti, prese

QUI A SINISTRA: OPERA DI AXEL STOCKBURGER. TUTTE LE ALTRE FOTO RIPRODUCONO OPERE DI JORDAN CRANDALL

da film o da video, ma montate diversamente, in altre sequenze e tutte rigorosamente virate in bianco e nero. Anche Crandall usa poco il colore e quando lo utilizza è su immagini rovinare, come proposte da un vecchio televisore. Perché? Entrambi vogliono rendere le immagini familiari, appartenenti al "già conosciuto". Forse perché, come si legge nel libro di Lorenzo Taiuti "Corpi sognanti" (ed. Feltrinelli 2001, pagg. 247, lit. 35.000 - 18,08 euro), "Il virtuale non rimpiazza il reale: ne diventa una forma di percezione, in un mixage dove entrambe le entità sono contemporaneamente necessarie". È quanto ha scritto Weissberg. Che forse si estremizza in un'opera, ormai storica, realizzata da Maurice Benayoun dal titolo "World skin". "La pelle del mondo", scrive Taiuti, "è un paesaggio virtuale in cui siamo invitati a viaggiare e fotografare. Ma il paesaggio è pieno delle scene di guerra che ci circondano sui media e che non riusciamo a dimenticare. Fotografandole si cancella un pezzo del paesaggio, così come viene distrutta la realtà attraverso l'ossessiva riproduzione dei media". Per concludere che "l'atto di guardare diventa un atto omicida che rimette a fuoco la prossimità tra voyeurismo mediatico e informazione. In qualche caso, tra tempo e potere.

Micol De Pas

