

Dal white cube al black box, una deriva tripartita dall'artista allo spettatore, passando per il cinema.

Mi sono sempre chiesto perchè la videoarte, indipendentemente dalle sue forme e dai suoi contenuti, mi risultasse spesso così scomoda ed intrusa nello spazio museale, illuminato il più delle volte in maniera chirurgica e senza la pietosa presenza di sedie a lenire un po' la tensione nel retro delle mie ginocchia. La connessione della video arte con il cinema non mi è mai stata, di conseguenza, così immediata.

Da un lato uno spazio come il white cube, che è stato studiato per favorire una postura retta ed accigliata, dall'altro una dimensione come il cinema e la nostra postura mollemente piegata e conciliata dalla presenza di morbidi sostegni. Da una parte un'illuminazione onniscente, sobriamente pornografica, una sfida tra l'occhio ed ogni angolo di superficie che osi tentare di nascondersi al suo giudizio, dall'altra una rassicurante semioscurità, ideale per esercitare quella timida ma attiva operazione che è guardare uno schermo con immagini in movimento, senza il timore che lo schermo guardi te.

Non ho iniziato il discorso utilizzando la parola "cinema" nel senso di produzione cinematografica per poi dirottarlo sulla sua accezione architettonica per caso: c'è un lato schizofrenico nel senso lato del cinema.

Allo sprofondare molle e passivo nel suo immaginario, che guadagna realtà con la grandezza dello schermo e con l'oscurità, si oppone una fisica presenza in uno spazio che ci attiva sensorialmente, affiancando - o forse sarebbe meglio dire catalizzando - il mai così attivo atto del guardare.

L'intersezione dell'arte contemporanea con il cinema a livello di poetica, estetica e contenuto si è quindi intrecciata con una crescente scenografizzazione dello spazio espositivo, dove accanto all'immaginario estetico del cinema come linguaggio di figure si è istituita una coscienza parallela dell'esperienza del cinema in senso lato come un immaginario a sè.

Quando l'arte incontra il cinema deve farlo in uno spazio nuovo, in uno spazio che veicoli non solo quello che avremmo potuto vedere al cinema, ma anche il vedere-al-cinema come esperienza in sè, come ente-opera contenitrice.

L'artista non si limita a fare per far vedere, ma pensa il fare come un fare per guardare. Non vuole che la sua opera sia come i film che vede al cinema, ma vuole che la sua opera sia come guardare un film al cinema, forse proprio come il cinema stesso.

"[...] il black box diventa una simulazione in scala ridotta della sala da cinema, [...] il monitor può riportare ad un immaginario da una parte elettrodomestico e dall'altra scultoreo ... [...]"

"[...]La mostra Collateral tenta di forzare gli stereotipi e prova ad immaginare un luogo specifico per ospitare le installazioni: qualcosa di intermedio fra il movie theater, il monitor e il white cube, con una forma inedita, progettata ad hoc dall'architetto Andreas Angelidakis, che accoglie le opere isolandole l'una dall'altra e calandole nello spazio come ambienti chiamati a interpretare la forma di queste "nuove" opere. [...]"

(dal comunicato della mostra Collateral)

Questa crescente consapevolezza si manifesta nelle opere in tre diverse tendenze, tre diversi livelli di sempre maggior coinvolgimento di esse nell'elemento-cinema, ciascuna tesa a dissolvere le gerarchie strutturali dell'esperienza museale.

La prima è l'utilizzo dello spazio espositivo contiguo come un accessorio seducente, ma strumentalizzato e neutro, che tenda verso l'esperienza-cinema in senso lato,

verso il guardare catalizzato da una sospensione sinestetica. L'opera è raggiungibile solo con un attraversamento spaziale - una porta, una tenda, un pertugio - o temporale - l'abbandono più o meno consapevole del proprio ritmo, del proprio passo di visitatore, per cedere ad una visione estemporanea.

Lo spettatore deve dare la giusta importanza all'esperienza, deve imbarcarvisi coscientemente.

Alcuni esempi di questa prima tendenza sono la mostra Films di **John Bock** a Francoforte (attualmente in corso alla Schirn Kunsthalle, dove ogni film/video è protetto da una porta significativamente chiusa che dà accesso ad una stanza buia, dotata di sedie all'interno ed all'esterno di un timer che denuncia il procedere della proiezione e la sua durata) oppure il video From Rotterdam to Rostock di **Erik Van Lieshout** alla Berlin Biennale del 2005 (dove il pubblico era costretto per prima cosa ad aspettare l'inizio della proiezione e poi ad entrare in una struttura di legno progettata ad hoc, con posti limitati).

L'attraversamento in questi due casi è obbligato: aprire una porta, prendere coscienza della durata dell'opera, misurarcisi.

La seconda tendenza è opposta alla prima. Si tratta della scenografizzazione del white cube in maniera più letterale, l'ultimo passo all'interno dello schermo: non c'è isolamento dell'opera, ma c'è permeazione, l'immaginario esplose nell'ambiente.

Iñigo Manglano Ovalle nelle sue due opere esposte alla Documenta Halle di Kassel (*Phantom Truck* e *The Radio*) non produce oggetti cinematografici, tutt'altro, ma crea delle sculture lo-fi che assumono significato e corpo solo in relazione con la luce che le ritaglia, le modella e le compie. Lo spettatore si trova circondato da luce, vede sparire l'oggettività museale e si trova a tu per tu con elementi che esistono come abbozzi, prop scenografici, significativi se all'interno di un'inquadratura (un frame che a questo punto non è la cornice standard di un quadro, ma il fotogramma cinematografico, scritto dalla luce e legittimato dal suo spazio e dal suo tempo). Il truck fantasma non ha una cabina di guida, non ha nemmeno tutte e quattro le ruote. Scompare nell'ombra, ma c'è un punto della stanza che lo ospita dove esso esiste come un pachiderma a mollo in una profonda e spettrale oscurità. In maniera più esplicita e didascalica rispetto a Manglano Ovalle agiscono **Janet Cardiff e George Bures Miller**, con ambienti più o meno barocchi, ma sempre caratterizzati da una coniugazione dello spazio museale volta ad una sua funzionalizzazione come accessoria dell'immaginario.

Il terzo tipo di utilizzo dello spazio è la sua scomposizione in strati narrativi intrecciati tra loro, dove l'immaginario-opera si confronta prolificamente con l'immaginario-spazio. Si tratta delle opere più drammaturgiche e multimediali, delle quali un esempio perfetto è l'apprezzatissimo *The Paradise Institute* (2001) dei già citati Janet Cardiff e George Bures Miller.

Il visitatore entra in una struttura di legno che si presenta all'interno come un cinema in miniatura. Mentre uno schermo al plasma (spazio di proiezione fittizio con distanza dallo spettatore simulata dagli elementi scenografici, come piccole sedie di una piccola platea davanti ad esso) mostra stralci di una spy-story fantascientifica dal sapore onirico, il fruitore ascolta in cuffia non solo l'audio del film, ma le voci di spettatori immaginari che gli si muovono e rumoreggiano accanto e, man mano che la proiezione procede, anche degli stessi personaggi del film come se fossero seduti accanto a lui. La storia raccontata dal cinema si intreccia con quella dell'esperienza-cinema di chi guarda e ascolta.

Non solo lo spettatore deve intraprendere un attraversamento, ma è l'opera stessa ad attraversare ogni barriera gerarchica tra essa ed il contenitore espositivo: il video e l'audio sono caratteri fluttuanti di un linguaggio unico che ingloba anche il mini-cinema dove ci si siede, carattere denominatore al quale le immagini e le parole si riferiscono continuamente, allacciandosi nella più solida, seppure aperta, delle drammaturgie.

Il cinema si fa quindi non contenuto materializzato, non alfabeto architettonico, ma

vera e propria dimensione.

[...] Q: Have you ever been tempted to watch one of your favorite movies on DVD while seated in the installation of The Paradise Institute?

JC: Actually, as soon as George Bures Miller, my collaborator, and I started to build it we intended to have our friends over to the studio to watch our favorite movies in our "own" theater but then time ran out before it had to be shipped to Venice. I hope some day we'll have a house big enough to do that. [...] it's not only about the comfort of the seats but that The Paradise Institute does have a weird public and private thing happening. The people with you in the balcony are in more of an exclusive and private space than all of the invisible, imagined people below, in the empty seats of the main theater. [...]

(da un'intervista di Atom Egoyan a Janet Cardiff e George Bures Miller)

Che si tratti di una compenetrazione sia estetica che drammaturgica, di un'affinità percettiva sinestetica, di un'esplosione dell'immaginario fuori dallo schermo, l'intersezione tra arte e cinema ha al centro lo spettatore.

Non è lo stesso spettatore del white cube, è uno spettatore che si fa tanto più artista quanto più l'artista si ipotizza spettatore del proprio teatro multimediale.

L'autocoscienza autoriale si trasforma in un tributo al cinema per chi guarda/esperisce il suo lavoro, ma anche - soprattutto? - per sè stessi. L'inevitabile referenzialità ad una cultura visiva e pop che è ormai il mattone base della maggior parte dell'arte contemporanea porta con sè una coraggiosa umiltà, origina un gioco più che un proclama avanguardista.

Chi produceva per lo squisito spazio della contemplazione adesso si concede una deriva dolce e seducente verso la propria infanzia. Cardiff e Bures Miller come altri, provano a sedersi ed a vedere che effetto fa.

Lo sconfinare a volte quasi inerte dell'arte nel cinema non è pretenzioso o pericoloso per un cinema che di questi tempi con opere come Grindhouse non fa altro che derivare, deliziosamente, in sè stesso. Si tratta di un proficuo scambio di sogni. È dormire in casa Hollywood, almeno per una notte.