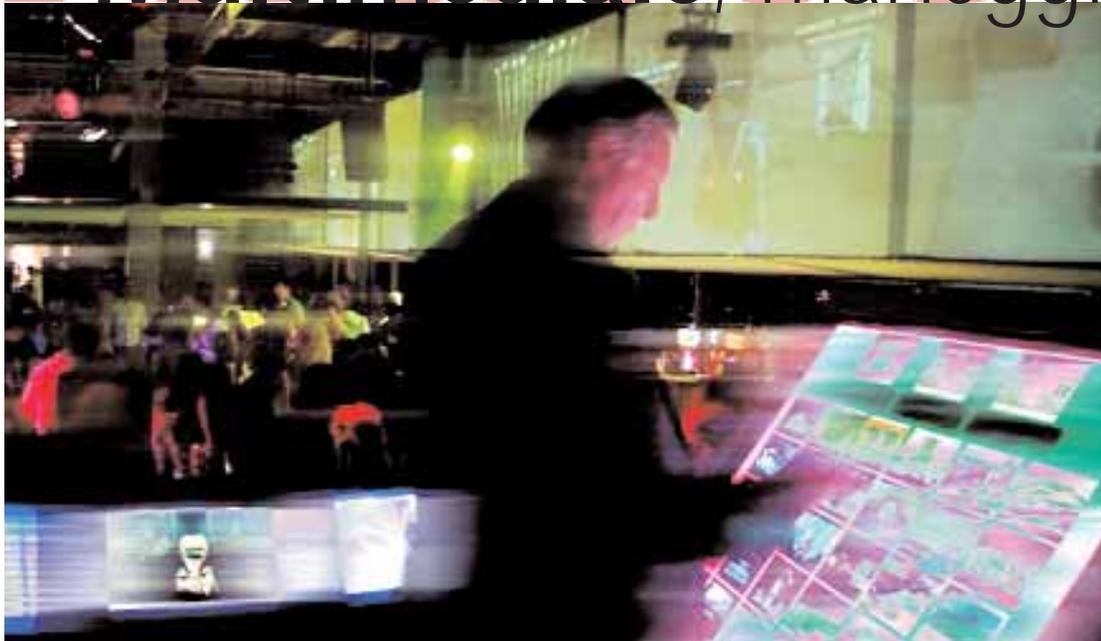


tracce

Multimediale, maneggiare con cura



Che cosa sarà mai questa società liquida?

Questa ossessione di chiudere in stringenti e mediatiche definizioni l'identità sempre più sfuggente di un contemporaneo in preda a un'ansia permanente del nuovo? In fuga dai vecchi, solidi recinti dei saperi in una sindrome da crossover permanente? A dire che le cose potrebbero essere e sono assai più semplici e profonde delle complicazioni virtuosistiche

di Massimo Bran

e vertiginose *à la page* propinate dai guru delle performance oblique e multitalute, si rischia davvero di passare come dei tediosissimi guardiani della norma. Richiamandosi alle regole, al rigore formale, alla ricerca pura all'interno di codici disciplinarmente stretti si rischia di essere dannatamente out, perché oggi se non ci si contamina non si è, semplicemente. E se non si comunica (soprattutto!) peggio ancora; essere tagliati fuori dalle riviste, meglio se di moda, quella di confine, s'intende, vuol dire esilio, ridursi a particella polverosa, scoria scaricata ai margini dalla forza centrifuga di copertine sempre più visual, sempre più art. Uno non fa in tempo a mandare a memoria l'alfabeto di un linguaggio che sia che già se non include o non si include in qualche altro sistema simbolico è bruciato, morto. In questa urticante melassa estetico-presenzialista, per chi non si rassegna a sputtanare le proprie grandi o modeste fatiche sull'altare virtuale, quello sì, dell'apparire, dell'esserci per essere (altro che il quarto d'ora di zio Andy!), per chi non si capacita ancora che per essere e comunicare ciò che si cerca e quel poco che si trova non ci sia altra strada che sgomitare per apparire, per chi,

insomma, di annullarsi nell'esibizionismo più vuoto e autoreferenziale proprio non ha lo stomaco, le strade che restano sono quelle sotterrate da tre metri di asfalto liquido, quello sì, reso compatto da una sottile crosta di un nulla accecante. Le vecchie, eterne vie dello scavo, del solitario appartarsi formandosi, del noiosissimo studio senza scorciatoie, della sana applicazione al buon artigianato, che gratifica applicando mestiere paziente. Insomma, rifugiarsi nei vecchi schemi di lunghi percorsi formativi per andare oltre ogni futile scorciatoia, per appropriarsi come si può di un sapere, che prima di incrociarlo con molti altri va digerito nei tempi lunghi della sana elaborazione, della buona digestione. Qualcuno poi, pochi e umilmente, dopo una vita sul ring del proprio lavoro - sì, lavoro! - pronto ad assaggiare altre pietanze, ad azzardare incroci ben attento alle trappole ludiche del quaquaraquà mediatico. Sì, qualcuno può, qualcuno ci riesce, parlando poco e mostrandosi meno, a dare un senso ancora alto alla contaminazione, alla cosiddetta multimedialità, soprattutto chi non ne è schiavo e sa bene da dove viene. La Biennale chiede oggi, architettura cinema musica 2008, di cercare qualche nuovo ordine nel caos indistinto del tutto è possibile. Un ordine creativo che è tutto fuorché un ossimoro. Su ispirazione di un progetto di uno che l'arte l'ha davvero attraversata nei suoi più arditi incroci in un percorso fuori da ogni trend (sic), il grande Peter Greenaway, che auspichiamo possa trovare presto una collocazione adeguata in una delle tante cattedrali del contemporaneo veneziano, proviamo a suggerire un personalissimo viaggio in un possibile o plausibile percorso in cui il multimediale sia davvero una necessità vissuta e ineludibile della contemporaneità, una dimensione congrua da costruire con qualche organicità.

Out there, beyond building

Aaron Betsky ha organizzato una Biennale Architettura senza star, aperta alle altre arti, per sottrarla ai meccanismi dei mercati culturali di massa, dove queste icone hanno un ruolo trainante. Fedele alla vocazione olandese per la 'compatibilità' a 360 gradi, convoca, per l'evento veneziano, dinamiche e talenti ancora sconosciuti, dai quali nasceranno le linee guida per l'architettura dei prossimi anni, lontana dall'autoreferenzialità di opere ignare del paesaggio circostante, ma altrettanto consapevole di non potersi nascondere dietro il puro e semplice ascolto del *genius loci*. Betsky è mosso dal medesimo idealismo realistico di Koolhaas, rivoluzionario ma ascetico, un po' Coop Himmelbau, un po' Wiel Arets, matrice di sintesi finalizzate a definire l'architettura come luogo di 'condivisione'. Parole d'ordine: Compatibilità e Condivisione, quindi. Pensiamo alle ricerche di Koolhaas sull'urbanistica elementare ma 'funzionante' di Lagos o ai lavori per l'Università di Utrecht, il Paard Van Troje di Den Haag o il McCormick Tribune Campus Center, che studia e riproduce i percorsi preferenziali degli studenti. «Non dobbiamo lasciare - sostiene Betsky - che gli edifici, soli protagonisti, diventino la tomba dell'architettura», ma assorbire la trasformazione «dall'arte, dal paesaggio, dall'interior design, dai media emergenti». Dobbiamo andare là fuori, *out there*, come declama il titolo, sganciandoci dal pensiero debole di progettisti chini sui *lap-top* che rimandano *in loop* imbarazzanti declinazioni domestiche dell'ultimo progetto partorito dall'*archi-star* di turno. Dobbiamo ambire a includere una multimedialità che non sia quella del *beauty-case* tecnologico teorizzato (e realizzato) dai MediaLab di Negroponte. La sua teoria della convergenza e della superconnettività ci lascia soli con BlackBerry e iPhone in mano, convinti che il contatto fisico con l'altro sia ora non-necessario, superfluo.



Quando Betsky segna i confini tra gli splendidi gioielli progettati dalle star e la quotidianità 'bassa' dei regolamenti edilizi e dei paesaggi urbani degradati, il suo ragionare è un'eco delle lamen-tazioni provenienti dalle *visual arts*. Il mercato dell'arte che vende, ovvero Art-Basel, vive solo di superprodotti come il teschio diamantato di Hirst, lo zoo ludico di Koons e persino i tappeti di Cattelan. Videoarte, fotografia e concettuale sono banditi dal consesso di curatori e critici proni di fronte alla colata d'oro in arrivo dal nuovo collezionismo russo-cinese-indiano. Forse occorre unire le forze, coinvolgendo anche il cinema. Sarà un caso (non lo è), ma anche qui lo scontro è tra macro e micro. Inutili macchine da guerra della *computer graphic* da una parte e intensi sguardi sul reale dall'altra, con in più il rischio di collassare sotto i colpi del download.

Nuova Multimedialità

Il richiamo betskyano ai 'media emergenti' è la chiave di volta. Ricordiamo, peraltro, che tra media-façade ormai ventennali - da Jean Nouvel a Herzog & De Meuron - e edifici 'intelligenti', l'architettura che ha scavalcato Postmoderno e Decostruzionismo, derivazioni del Pensiero Negativo, ha già dimostrato di poter inglobare chip, luci, materiali e colori che la pongono felicemente un passo oltre la trilitica fabbrica di pietra o cemento, diversi passi oltre il vetusto concetto di tipologia e già ben dentro l'area di una smaterializzazione ludica spesso vitale e stimolante. Il problema è che ci si ferma entro il perimetro di questi edifici, consapevoli del fatto che far entrare dentro il contesto rendendolo visibile grazie alle trasparenze non significa interagire realmente con esso. Le invenzioni degli svizzeri H & DM (fabbrica Ricola e l'intero corpus dei progetti di Basilea) ora lasciano il posto al *Bird's Nest* pechinese universalmente noto. *Id est*: la deriva di questa multimedialità è, ancora una volta, l'oggettualità spinta, l'eccessiva bellezza che induce a chiudersi dentro, per quanto dietro pareti trasparenti. La vera nuova multimedialità rincorre le eterotopie di Foucault, dove si celebravano riti di passaggio (caserme dismesse, ex-conventi), le tipologie decadute come i manicomi, le interstitialità tra edifici abbandonati: insomma, va fuori, *out there*, non rimane certo a casa. Per innescarla occorre convocare tutte le arti, ma solo il loro versante 'reietto', emarginato: videoarte, fotografia, performance, proiezioni, documentari, dj e vj-set, culture di strada concettualmente declinate (ma senza nostalgismi o troppe citazioni) e comunicate in maniera fluida. Usciti da seducenti edifici, dobbiamo optare per una ricerca della bellezza in posti inaspettati: periferie, archeologia industriale, hangar o musei apparentemente intoccabili. Trovato il luogo, si organizza l'Evento', che è un atto unico poi 'non scaricabile' dalla Rete, non riproducibile. *No downloadable Art*, operante sintesi tra le singole componenti.

Multimedialità, ancora, come forum dove gli *avatar* usciti da *Second Lifer* ritrovano il proprio corpo, la piazza globale dove sperimentare i vantaggi della 'confusione dialogica' di cui parla Massimo Cacciari, nei termini di un'esperienza performativa collettiva. Non siamo dalle parti dei rave tradizionali. Semmai dei *Silent Rave* o dei *Flash Mob* che già popolano aeroporti e metropolitane di Londra e New York.

Mecenatismo illuminato

Percorrere multimedialità in forme non improbabili chiede investimenti importanti e mecenati illuminati. Fondazioni come la torinese Sandretto Re Rebaudengo, o le milanesi Prada e Trussardi dimostrano, ciascuna con la propria specificità, come la nuova frontiera stia nel continuo dialogare tra collezioni permanenti (intese come archivio vitale, attiva presenza del 'passato'), mostre/installazioni dove il recupero, e l'acquisizione, di video-opere comincia ad assumere un ruolo centrale e tematiche correlate ai differenti contesti urbani alla deriva. Basti *citare Stop & Go* alla Sandretto, con l'esposizione di sempre nuovi film e video della fondazione - c'è anche Douglas Gordon, appena invitato da Marco Müller nella giuria della Biennale Cinema - o, negli stessi spazi, *Greenwashing*, su 'pericolipromesse-perplessità' dell'Ambiente; o ancora *Segni di Vita*, attorno all'opera di Werner Herzog, e la profonda meditazione sulla tragedia della Thyssen-Krupp, termometro sullo stato di sopravvivenza della classe operaia. Per la Trussardi ricordiamo la vocazione a 'spostarsi' costantemente in *location* anomale, ormai distanti sideralmente dall'autoriflessiva purezza estatica di ogni *white cube* del mondo. C'è passato anche il padovano Cattelan, ma con la forza dirompente di *Untitled* (i bambini impiccati), non con i tappetini galbanini così ben venduti un po' ovunque. Prada, dal canto suo, vanta un curriculum impressionante. Vitalissima dal 1993, con esposizioni e installazioni di Heizer, David Smith, Sam Taylor Wood, Mariko Mori, De Maria, Paolini, Dan Flavin, Laurie Anderson, spesso legate all'unicità di luoghi come San Vittore o l'Annunziata, vive oggi l'urgenza di progettare un nuovo Centro per l'Arte Contemporanea insieme a Rem Koolhaas (<http://www.oma.eu>; <http://www.fondazione-prada.org>). Dopo le esperienze americane a New York e Los Angeles, quello che sorgerà nella periferia di Milano sarà un punto di non ritorno per la Multimedialità Condivisa. Diversamente da Saatchi, Miuccia Prada non solo colleziona, ma restituisce l'Arte e reinveste nella/e città e per la/e città. L'enorme *videowall* e la torre-monolito di Viale Isarco creano le premesse per un'interazione anche simbolica tra le arti. Cinema non-sequenziale e video-installazioni dialogano con la collezione permanente (posta nella torre) e con lo spazio per le mostre temporanee. L'edificio scelto, sette corpi edilizi di una fabbrica dismessa degli anni '10 con corte interna, è epitome di quello che l'artista della 'nuova multimedialità non-downloadabile' va cercando: luoghi urbani e scena aperta predisposti per l'Evento. Fondamentale anche il rapporto tra curatela e architettura, prospettato da Germano Celant, responsabile artistico della Fondazione. In un simile scenario, che metterà in cortocircuito eventi estemporanei, mostre, collezione e spazi architettonici, l'artista che espone, il curatore che lo ha scelto o il *quest performer*, dovranno ricoprire un ruolo determinante. Nel traffico semantico dei diversi livelli espressivi che s'intrecciano, essi (i Bonami, i Celant, i Gioni e i loro artisti) indicheranno al pubblico i possibili percorsi interpretativi come vigili urbani posti a guardia di incroci ipertestuali, per poi lasciarlo libero di cogliere altri collegamenti. Moderno *kybernetes*, questa figura può essere definita il "Simplifier", colui che scegliendo segmenti d'arte nel suo farsi e riconnettendoli secondo l'ispira-

zione del momento - come un DJ che organizza tracce campionate - semplifica i percorsi analitici ad uso del visitatore. Campionatore/Semplificatore: Simplifier.

Il ruolo del cinema

Il cinema può definire e forse chiudere questo nuovo scenario perché già multimediale di per sé, anche se appesantito dalla sequenzialità narrativa. L'avvento di Matthew Barney, peraltro, epitome assoluta dell'arte trasversale, e i film di David Lynch e Peter Greenaway hanno aiutato lo scompaginamento del quadro d'insieme. Sono tutti dei 'simplificatori', ma con campi d'azione diversi: Lynch ondeggia tra Hopper e Bacon fin dagli esordi, per poi puntare deciso sull'impianto (decostruito) del racconto e su un uso del digitale e del sonoro spesso vicino ai lavori di Bill Viola; dalla Biennale Cinema del '91, con *Prospero's Book*, inizia invece la seconda vita artistica di Greenaway, *collagista*, annoiato dalle storie e sempre più impegnato a usare lo schermo come una tavolozza piena di *split-screen*, scritte scorrevoli, moltiplicazioni dei layers assemblati in un sulfureo bricolage. *The Tulse Luper Suitcases* (2003-2004) è il punto di non ritorno e oggi è diventato una performance che gira il mondo, durante la quale il regista gallese e un dj rimontano dal vivo scene e colonna sonora, lasciando libero il pubblico di muoversi o di osservare il nuovo film *in fieri*. Il cerchio si chiude con le installazioni di Milano, per *L'ultima Cena* leonardesca, e di Torino, nella reggia sabauda di Venaria Reale ripopolata grazie a 200 scene di corte girate con attori italiani, poi proiettate sulle pareti interne di sale padronali e stalle.

Venezia multimediale

Anche Venezia e alcune sue istituzioni private e pubbliche hanno nel DNA l'avanguardia e possono accogliere eventi di 'multimedialità condivisa' come la stessa Tulse Luper Performance, che seguirebbe dopo 15 anni l'altro lavoro di Greenaway, *Watching Water*, splendida installazione acquatica del '93 al Fortuny.

La strada è forse proprio quella di declinare lavori già portati in tournée in versioni che interagiscano con il luogo, la città, divenendo atti unici, come uno spettacolo di danza o un concerto. Il Guggenheim stesso, che con Philip Rylands prosegue la strada della sperimentazione tracciata da Peggy, potrebbe regalare i propri spazi a un ipotetico omaggio *greenawayano* alla nostra città. Si era parlato tempo fa (e non è escluso che il progetto venga ripreso a breve) di un *cut-up* ragionato, mi si passi l'ossimoro, composto con estratti dai film del gallese dedicati direttamente o meno alla città di Venezia, raccolti in una sorta di *Venice Project* in cui il cuore del testo visuale sarebbe la versione allungata dell'episodio lagunare di *Tulse Luper Suitcases, Film 3*. Prepariamoci: il dialogo tra la multimedialità collettiva che tanto auspichiamo, l'architettura interrotta di Ca' Venier e le opere della collezione, sarebbe ricordato nel tempo.

Gabriele Francioni
www.kinematrix.net