

Underground Video

di Antonio Trimani

Lo spirito con cui avviamo la terza edizione di *Avvistamenti* non è mutato. Dare spazio, ovvero visibilità, ad autori che lavorano spesso in circuiti non convenzionali, che per certi aspetti rappresentano un effervescente cantiere di ricerca stilistica e di sperimentazione. Il tema di quest'anno è appunto la produzione sperimentale underground. La rassegna che proponiamo quest'anno è il risultato della proficua collaborazione con **Lukasz Ronduda** responsabile dell'Archivio del Centro per il Cinema Sperimentale Polacco e per l'Arte Contemporanea di Varsavia (Archive of Polish Experimental Film Centre for Contemporary Art), **Mateusz Werner** dell'Istituto *Adama Mickiewicza* di Varsavia, **Pat Harris** e **Anat Toffell**, della *Three Colts Gallery* di Londra e **Chang-Hyun Kwon**, direttore del *Oneminutefestival* di Seul.

Un gruppo di lavoro quindi, solidale nel concepire una pratica rivoluzionaria della visione che, superando gli strumenti tradizionali della censura e della distribuzione commerciale, si innesta nel variegato mondo dei circuiti underground dell'universo elettronico.

Quest'anno *Underground Video* - titolo e tema della rassegna - assume dunque una molteplice valenza. Innanzitutto promuovere la conoscenza della produzione video di altri paesi, molto diversi tra loro per storia e cultura, attraverso la circolazione di opere inedite in Italia, che offrano al pubblico di *Avvistamenti* la possibilità di confrontare poetiche, valori estetici e vitalità della ricerca espressiva legata al video d'autore. Sperimentare un nuovo modo di produrre eventi culturali, secondo una logica *undeground* appunto, nel senso più politico del termine: fuori dalle istituzioni. Quest'anno infatti abbiamo pensato di tagliare il cordone ombelicale con gli enti pubblici, cercando di avviare una struttura indipendente che si regge sugli sponsor e sul contributo degli spettatori. Aprire a una forma di espressione, il documentario, che ancora fatica in Italia a ritagliarsi il proprio spazio, almeno per quanto riguarda la visibilità cinematografica, visto che esso circola in formati diversi dalla pellicola, fatta eccezione per alcune lungimiranti realtà della distribuzione indipendente, quale *Pablo Film*, che distribuisce il film *Sogni di Cuoio* dei registi **César Menghetti** ed **Elisabetta Pandimiglio**, in programma venerdì 10 dicembre. Nelle passate edizioni avevamo mostrato dei documentari, ma in sordina, fuori programma, per coloro che resistevano dopo 2 ore di programmazione. Questo documentario, anche se proiettato in pellicola, per noi "video-integralisti" è un video. Sicuramente per stile registico e soprattutto per il montaggio, ma anche per il semplice fatto che è stato girato in digitale e poi riversato in 35 mm.

3 MADE IN (POLAND+UK +KOREA)

1) La Polonia ha una grande tradizione artistica legata al video - si pensi all'artista **Rybczynski**, vincitore di un premio Oscar, proposto nella prima edizione della rassegna - che purtroppo è poco conosciuta, o meglio non "frequenta" le sedi istituzionali della cultura europea, tranne rare eccezioni.

In Polonia lo sviluppo della video arte degli anni Novanta è stato determinato dalla coesistenza e mutua interferenza tra due opposte tradizioni artistiche: quella analitica e quella critica. Due gruppi quindi, due differenti approcci, due differenti visioni del mondo, due strategie.

Józef Robakowski può essere considerato il più importante e rappresentativo artista video appartenente al gruppo con approccio analitico. L'arte di Robakowski, fin dal film *Form Workshop* (il più importante gruppo polacco di cinema strutturale e video analitico), si caratterizza per il focalizzarsi sull'autonomia (auto-riflessività) del medium utilizzato e per l'analisi circa le proprietà della tradizione del cinema e del video. Il principio cardine consiste nel legare la costruzione e quindi la forma del lavoro artistico alla natura del medium utilizzato. Oltre agli elementi enunciati c'è da dire che alcuni elementi ironici sono stati sempre presenti nel suo lavoro, specialmente a partire dagli anni Ottanta. Questa distanza del punto di vista ha dato la possibilità a Robakowski di avere un atteggiamento critico anche verso le sue immagini e in generale sul suo lavoro: questo spiega la tendenza al gioco razionale e la sua capacità di decostruzione. Sicuramente il lavoro di Robakowski crea un legame inscindibile tra il passato e il presente della video arte polacca. **Artur Żmijewski** focalizza il suo lavoro sulla funzione della persona e i suoi rituali, convenzioni e comportamenti sociali. **Barbara Konopka** può essere considerata, con il suo lavoro, tra l'approccio analitico e quello critico. Grazie alle sue immagini e il contenuto dei testi dei suoi video può essere ricondotta alla corrente Cyber-femminista in accordo con il suo "programma artistico". **Anna Baumgart** appartiene alla tradizione dell'appropriazione dell'arte combinata all'ideologia femminista. I suoi video cercano di sottolineare la capacità di sottomissione e il potere di seduzione sulle donne delle immagini/sogno della cultura mediatica contemporanea. I lavori di **Maciej Toporowicz** sono una sorta di mistura tra vari tipi di immagini di archivio, immagini "ready-made". L'artista mostra in modo inequivocabile come la nostra cultura di massa sia affascinata dall'estetica fascista.

2) La capitale del Regno Unito, che da sempre è stata il punto di riferimento per la sperimentazione artistica europea, dai video che presentiamo sembra stia vivendo una sorta di regressione o, se si preferisce, un ritorno al passato. La maggior parte degli artisti in rassegna utilizzano il dispositivo elettronico per registrare delle azioni: c'è un forte ritorno alla performance-art degli anni Settanta. Gli ambienti presentati sono spesso spazi chiusi, piccoli mondi, microcosmi, spesso coincidono con lo studio dell'artista. Sembra sia tornata la voglia di restare dentro o forse la paura di uscire? Sembra emblematico il modo di rappresentare un esercito in *The Field II* di **Laura Malacart** (piccoli fiammiferi schierati come un esercito su un cappello militare). In tutti i video inglesi il mondo esterno è il protagonista, è comunque sempre presente o meglio insistente, anche se fuori campo. Se vengono utilizzate immagini di esterni sono rubate dalla televisione o da immagini di repertorio: la telecamera non viene quasi più utilizzata all'esterno. Laura Malacart nei due lavori forse più rappresentativi, *Chameleon Woman* e *Paper Shoes* torna alla body performance grazie al medium digitale. *Paper Shoes* è legato alla *body performance* e alla scultura. **Giles Perry** realizza dei video di esperienze quotidiane, contaminate da tracce di iperrealismo. Un terremoto dal dentista, un robot che sembra una roccia, un boxer con una zampa più lunga dell'altra. **Rachel Tweddell** è interessato alla rappresentazione di "attimi" di vita, spesso incidenti o eventi inaspettati come questo momento, i quali sono inevitabilmente distorti attraverso la loro rappresentazione. Sicuramente il video rapprende in mezzo espressivo utile per sviluppare la sua ricerca, specialmente utilizzando la tecnica del loop che dà la possibilità di mettere in evidenza (attraverso la ripetizione e la dilatazione temporale) "attimi" che altrimenti sarebbe impossibile percepire. **Clodhna Murphy** è un'artista irlandese che vive e lavora a Londra. Usa il video, l'animazione, il digital print, il disegno e oggetti trovati. Tutto questo per riorganizzare e riconsiderare il già visto in una nuova luce. Nella nostra cultura della rappresentazione, Murphy si focalizza sull'aspetto ridicolo e sulla difficoltà oggettiva nel distinguere il vero dal falso, il reale dal virtuale. **John Tiney** nel suo lavoro cerca di disporsi nei gaps. Questi spazi tendono a essere tra diverse culture, culture che riguardano status sociali e produzioni di significato. **Ann Marie Kennedy**, nel video *...and a man wore the mask of the Beast* osserva un comportamento rituale di un amico e di uno sconosciuto in una situazione privata.

3) A questi due paesi del nostro continente abbiamo pensato di affiancare la Corea del Sud, un paese lontano da noi per cultura e tradizione, per verificarne le differenze e sicuramente gli aspetti di novità rispetto ad un'idea forse stereotipata, legata al nostro immaginario collettivo. I 36 video presentati nella sezione coreana rappresentano una selezione della 10° edizione del *Oneminutefestival* di Seoul. Ci dispiace non citare i numerosi autori presenti ma in ogni caso quello che emerge da questa compilation è che i giovani artisti coreani sembrano più occidentalizzati degli artisti europei. Da questi video emerge un mondo quasi fumettistico, un universo high-tech dominato da dispositivi tecnologici come cellulari, stilemi da *MTV* e un caleidoscopio di immagini copiate e rielaborate di pop star, video clip musicali e spot pubblicitari. Sono tutti tecnicamente ineccepibili, ma mostrano un universo fantasmagorico, quasi iper-reale, lontano anni luce dalla loro cultura. Emergono comunque alcuni elementi culturali tradizionali, come l'utilizzo grafico dell'antica pittura cinese o la realizzazione di paesaggi estatici di templi buddisti, ma il tutto è rielaborato e sintetizzato con immagini in 3d, false ed irreali. A questo proposito va ricordato che l'artista **Nam June Paik** - a cui siamo affezionati e che abbiamo proposto nelle passate edizioni - è coreano, ma ha lavorato e sperimentato fin dagli esordi della sua carriera tra la Germania e New York, quindi è da considerarsi un'eccezione nel panorama artistico del paese asiatico.