

Tutta la vita delle società in cui regnano le moderne condizioni di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione. [...] Lo spettacolo non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale fra persone, mediato da immagini.

Guy Debord¹

Is this reality? È reale? È una domanda legittima davanti alle immagini che scorrono sui nostri schermi, siano essi schermi televisivi o monitor di computer. Barthes poteva scrivere che «Ogni fotografia è un certificato di presenza²», ma l'avvento dell'era digitale ha mutato completamente questa prospettiva, per le fotografie come per le immagini in movimento, grazie ad una manipolazione potenzialmente infinita che è in grado di conferire loro lo status di creatrici di realtà. Ed aprire ad un primo imprescindibile quesito: cosa intendiamo per realtà?

«La nostra vita dipende sempre di più da oggetti e fatti apparentemente distanti. Assistiamo a eventi pensando che siano del tutto veri, dimenticando che -in realtà- sono solo uno spettacolo creato dai media. Dal momento che i confini fra notizia, finzione e gioco sono sempre più sfumati, la realtà sta diventando una delle tante immagini che ci influenzano. Per attirare l'attenzione, diverse immagini sono in competizione fra loro, nello stesso mondo di significato. Con la loro vividezza e sensibilità, le immagini sono più vere della realtà. Tuttavia, la distinzione fra immagini e cose rappresentate si sta dissolvendo³.»

Dopo gli infiniti mondi di Giordano Bruno, possiamo quindi immaginare le "infinite realtà", che sfuggono alla nostra comprensione e vivono in un mondo di immagini. Create, manipolate, talvolta falsificate, esse strutturano scenari alternativi tutti ugualmente plausibili, in cui è difficile orientarsi.

Le immagini non sono più espressione degli eventi, ma eventi esse stesse.

Il tempo della narrazione – infrante definitivamente le unità aristoteliche, base della tradizione occidentale – si converte in un eterno presente, reiterabile e modificabile all'infinito. Scompare la storia e con essa l'analisi critica degli avvenimenti, tutto accade sincronicamente, ma nella sua continua reiterazione nulla può più essere certo.

In mancanza di punti di riferimento, di una spiegazione che ci aiuti ad interpretarle, le immagini restano incomprensibili. La velocità con cui esse si diffondono in tutto il mondo apre infinite possibilità di interpretazione e di fraintendimento, ponendo di fatto un enorme potere nelle mani di chi le realizza e ne suggerisce una lettura: il "quarto potere" si è fatto globale.

L'opinione pubblica può essere influenzata e manipolata ovunque ci sia una connessione a banda larga. A ciò si accompagna e spesso si contrappone l'enormità del Web 2.0, con i suoi social network: come hanno dimostrato e continuano a dimostrare gli eventi più recenti (la Primavera Araba in primis, ma anche le più recenti vicende di piazza Taksim a Istanbul) il popolo degli internauti è sempre pronto a convocare riunioni e manifestazioni di piazza con un tweet, a informare il resto del mondo, attraverso filmati che smentiscono le versioni di comodo date dalle autorità in merito ad avvenimenti cruenti, e persino -in un caso limite come Wikileaks, i cui strascichi giudiziari e non sono ancora ben visibili⁴- a rivelare i rapporti segreti dell'intelligence di una nazione, a svelare i retroscena della sua politica interna ed estera.

Il rischio reale, oltre ad una manipolazione operata ad arte, è che la gran quantità di immagini ed il flusso continuo di informazioni finiscano per anestetizzare gli spettatori e gli internauti⁵ e rendano non solo

¹ Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Stampa Alternativa, Grosseto 2006, p. 3

² R. Barthes, *La Camera chiara*, Einaudi, Torino 2010, p.87

³ Gao Shiming, *Quale realtà? / What is the reality you refer to?* In *Moving Image China*, a cura di He Juxing, Guo Xiaoyan, Zhou Tieshai e Marco Bazzini, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo 2012, p. 64

⁴ Il fondatore di Wikileaks, Julian Assange è, al momento in cui si scrive, ancora confinato tra le mura dell'ambasciata ecuadoriana a Londra per sfuggire alle accuse di stupro per le quali è indagato in Svezia e di evasione nel Regno Unito; Bradley Manning, il militare americano accusato di aver rilasciato all'organizzazione decine di documenti riservati -il cosiddetto Iraq War Logs- è stato arrestato e, nonostante il biasimo dell'opinione pubblica internazionale e l'appello di Amnesty International per il rispetto delle Convenzione Internazionale sui diritti civili e politici è detenuto in condizioni ai limiti della tortura, Edward Snowden ex consulente informatico per la C.I.A. Che avrebbe rivelato al Guardian il progetto Prism, ovvero la creazione di un'infrastruttura informatica in grado di spiare e intercettare milioni di persone in tutto il mondo a loro insaputa ed i programmi di spionaggio degli Stati Uniti per diverse ambasciate (scatenando lo scandalo internazionale denominato Datagate) e sul quale pendono le accuse di tradimento e la richiesta di estradizione degli Stati Uniti è bloccato nell'area di transito dell'aeroporto di Mosca.

⁵ La questione può essere efficacemente riassunta con le parole che Susan Sontag usa a proposito dello sconvolgimento provocato dalle fotografie: «Le fotografie sconvolgono nella misura in cui mostrano qualcosa di nuovo. Purtroppo si continua ad aumentare la posta, anche mediante la proliferazione stessa di queste immagini dell'orrore. Il primo incontro di un individuo con l'inventario fotografico dell'orrore estremo è una sorta di rivelazione, un'epifania negativa. [...] Una cosa è soffrire, un'altra vivere con le immagini fotografate della sofferenza, che non rafforzano necessariamente la coscienza o la capacità di compassione. Possono anche

impossibile, ma inutile, tentare di distinguere tra la finzione e la verità.

Considerando la questione da un punto di vista artistico, la tecnologia, che negli ultimi venti anni si è evoluta in maniera rapidissima e forse scomposta, ha oltrepassato di gran lunga la fase della "riproducibilità tecnica" dell'opera d'arte⁶ per divenire una vera e propria protagonista, dando spazio a nuove discipline, come la video arte e più in generale la new media art, in grado di coesistere sullo stesso piano con le più tradizionali pittura e scultura, ma con le proprie peculiarità, sia in termini di produzione che di diffusione, a conferma del profetico «il medium è il messaggio» di McLuhan.

L'ambiguità delle immagini, la molteplicità di realtà, la dimensione peculiare del video e del video digitale in particolare nell'era della comunicazione globale sono le fondamenta su cui è strutturata TLG 2.0 – Through the looking glass 2.0. A partire dalla provocazione insita nel titolo, ispirato a "Through the looking glass and what Alice found there" il romanzo di Lewis Carroll in cui Alice attraversa lo specchio del suo soggiorno per trovarvi un mondo che sembra il proprio, ma è invece molto differente. Un'esperienza comparabile con ciò che ci accade davanti ad uno schermo od un monitor: le immagini appaiono familiari, tuttavia -sia per i film che per le web news o le fotografie- la realtà che esse prefigurano può essere molto diversa da ciò che ci aspettiamo.

Siamo tutti come Alice: a volte spaventati, altre affascinati ma mai neutrali. Il confronto con le immagini è imprescindibile ma, specialmente quando provengono da una realtà lontana dal nostro quotidiano, possiamo comprenderle solo parzialmente. Così Est e Ovest possono trovare una relazione tra le loro due realtà, ma non interpreteranno mai le immagini nello stesso modo.

La forma del titolo fa riferimento all'abitudine del web di sintetizzare tutto con degli acronimi, prassi che ha istituito un vero e proprio nuovo modo di comunicare, ma che talvolta conduce alla perdita del senso reale e dell'essenza stessa della parola, nonché ad un impoverimento del linguaggio che spesso scade nel ridicolo. TLG sembra una patch o la nuova edizione di un programma, replicando attraverso il segno l'ambiguità perturbante delle immagini, ovvero l'apparire familiare senza esserlo. Allo stesso tempo 2.0 è il modo convenzionale in cui si indica l'evoluzione del web fondata sulla condivisione di immagini e informazioni⁷ e serve da indicatore della modalità di approccio connessa alle immagini digitali richiesta a chi le osserva: nulla accade realmente (o acquista verosimiglianza) se non viene condiviso attraverso il web ed i social network, con la conseguente creazione di infiniti mondi e di realtà apparenti.

Il sottotitolo ha lo scopo di chiarire o svelare il trucco, per condurci a meditare sull'ambiguità del linguaggio e delle immagini che guardiamo nello schermo.

Sulla base di tali riflessioni si innestano le opere degli artisti, che affrontano la tematica concentrandosi sui diversi aspetti. La questione del tempo –l'eterno presente creato dal web e dai video, e la conseguente assenza della storia- e quella dello spazio -inteso sia come entità geografica che come dimensione relativa alla coscienza ed alla percezione- entrano nel lavoro di Bruno Di Lecce Novanta miliardi di passi.

Il presente e il passato si fondono attraverso vecchie fotografie degli scorci del paese sovrapposte agli stessi luoghi nel presente, il gesto antico di preparare la pasta fresca, portatore di una dimensione casalinga e familiare, costruisce uno spazio visibile e tangibile, mentre la voce fuori campo di una ragazzina -che suggerisce quindi una dimensione spaziale nascosta allo spettatore- elenca delle distanze relative alla casa ed ai suoi dintorni, uno spazio nello spazio che riconduce i luoghi e la distanza ad una dimensione relativa al singolo, alle sue percezioni e alla sua storia (novanta miliardi di passi è la distanza massima che ella riesce a concepire).

Un approccio più diretto alla globalizzazione ed a ciò che essa significa in termini di rapporti di forza, incontro e scontro culturale tra il blocco occidentale e quello orientale, è invece il tema di Est Isst, in cui la parola Est, costruita con dei blocchetti di metallo su una foto aerea di Berlino Est quando il muro era ancora in piedi, viene "scomposta" e quindi "mangiata" da una mano che impugna delle bacchette.

La relazione tra Occidente e Oriente è sempre stata influenzata dagli aspetti delle rispettive culture, ma -soprattutto negli ultimi decenni, a ciò si è aggiunta la globalizzazione dell'economia. Sebbene essa abbia creato un collegamento tra i due blocchi, l'Est e l'Ovest restano in qualche modo distanti, incapaci di

corromperle. Una volta che si sono viste queste immagini, si è imboccata una strada che porta a vederne altre, e altre ancora. Le immagini paralizzano. Le immagini anestetizzano." S. Sontag, Sulla fotografia, Einaudi, Torino 2004, pp. 18-19.

⁶ Il riferimento è al testo capitale di Walter Benjamin L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino 2000

⁷ La locuzione è stata conosciuta nel 2004 in occasione della prima conferenza dedicata all'evoluzione del web ed intitolata appunto Web 2.0 summit che intendeva rimarcare la differenza con l'uso precedente del web (detto, quindi 1.0), in cui le informazioni erano pubblicate in maniera statica e fruite dall'utente senza alcuna interazione. Per approfondimenti si veda: http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

In verità si comincia a parlare anche di web 3.0 (la prima apparizione della locuzione è del 2006), come evoluzione del precedente indirizzata verso la trasformazione del web in un immenso database, lo sviluppo di studi sull'intelligenza artificiale, la creazione di spazi 3D e l'estensione del cosiddetto web semantico, basato sulla logica. Per approfondimenti si veda: http://it.wikipedia.org/wiki/Web_3.0
Per il web semantico: http://it.wikipedia.org/wiki/Web_semantico

comprendersi fino in fondo: nel video, la composizione e scomposizione della parola simboleggia proprio tale la distanza e suggerisce la necessità di una nuova definizione e il superamento dei concetti di Est e Ovest e in qualche modo suggerisce l'urgenza di pensare nuovi modelli di scambio.

La tematica del tempo, inteso soprattutto come percezione, ritorna nella videoinstallazione di Giulia Giannola formata dai video O.T. Runners e Schwimmbahn (swimming lane), che attraggono e ingannano lo spettatore mettendolo di fronte a una rappresentazione della vita e del tempo pesantemente manipolata.

Le corsie della piscina e la pista di atletica sono affiancate per mostrare i diversi livelli di tempo: i nuotatori ed i corridori si muovono in una varietà di velocità e prospettive, rendendo i video un caleidoscopio in cui l'osservatore perde il senso delle azioni, e creando una situazione assurda e caotica che diviene metafora del tempo collettivo, vissuto da ciascuno secondo la propria percezione e la propria "velocità". Alla fine delle grandi narrazioni⁸ corrisponde, con la globalizzazione, anche quella del tempo, non più scandito dalla consuetudine e dalle tradizioni locali, ma anch'esso globalizzato e frammentato. Salvo ricomporsi in azioni collettive massificate, spesso legate ai consumi (come nel caso di concerti o grandi manifestazioni sportive) od a rituali sociali di passaggio, giovanili o squisitamente mediatici⁹.

L'ambiguità della percezione è un tema che viene affrontato anche da Mauro Rescigno con Denaturalize, dove lo spettatore assiste alla nascita ed allo sviluppo di un pesce giapponese intrappolato in un palloncino ed all'esplosione di quest'ultimo, come metafora di una natura completamente schiava dell'intervento umano, ma soprattutto della contrapposizione tra reale e fasullo, simboleggiata dal confronto tra la crescita del pesce e la sua costrizione all'interno del palloncino.

Le immagini in questo caso puntano all'estraniamento attraverso la contrapposizione tra naturale e artificiale, tra reale e posticcio, per suggerire che l'immagine familiare della fioritura dell'albero è resa perturbante dal suo essere intrappolato in un elemento artificiale, e rivelando quindi la sua natura di proiezione mentale tesa ad ingannare i sensi dello spettatore.

Maggiormente concentrati sulla capacità della parola di guidarci all'interno delle immagini e sul potere della cultura di svelare la loro vera natura e stimolarne una lettura critica sono i lavori di Vito Pace e Angelo Ricciardi, in cui l'elemento concettuale rimane l'ossatura dell'immagine video.

Nel caso di Pace, il termine è uno solo ovvero il vocabolo "Silenzio" che dà il titolo al video (Schweigen, oder die Stockholm syndrome). Proprio il ricamo di tale parola apre il video, che ci conduce non solo alla sua costruzione attraverso i gesti della ricamatrice, ma anche alla sua traduzione in realtà, che si materializza nell'azione dell'artista stesso, il quale usa la fascia ricamata per imbavagliarsi: il vocabolo diviene azione creando il silenzio. La mancanza di una particolare connotazione culturale o ambientale dà ai gesti un valore universale: attraverso l'arte, lo spettatore è portato a riflettere sul potere creatore della parola.

Nel lavoro di Ricciardi (le) Parole del Novecento¹⁰ vocaboli noti e familiari, assunti come simboli del secolo appena trascorso, comunicano un senso di straniamento nel loro scorrimento sul rumore di fondo di una lavatrice.

Il linguaggio è il mezzo attraverso il quale la civiltà occidentale e quella orientale possono aprire un confronto o uno scontro. L'Est e l'Ovest non sono intesi esclusivamente come entità geografiche, ma geopolitiche, economiche, sociali e culturali (e non è un caso che la stragrande maggioranza dei termini sia in inglese).

Ognuno può scegliere il proprio itinerario mentale, la parola evoca concetti che solo un percorso individuale può definire. In tal senso essa si fa immagine e veicolo di qualcos'altro ed attraversa lo specchio dell'essere. In questo senso, il passaggio è inverso rispetto al lavoro di Pace: la parola non genera realtà nello spazio fisico, ma un percorso di immagini nella mente dello spettatore.

L'influenza dell'immaginario occidentale (incentrato principalmente sugli Stati Uniti) sul resto del mondo e la globalizzazione culturale che si trasforma in ibridazione culturale sono rappresentati invece dai lavori di Roxy in the box e Nello Teodori.

Nel caso di Roxy, con The Secret of Love, l'estetica chiaramente riconoscibile dei gangster movies americani

⁸ J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 1996

⁹ Si pensi, per esempio alla morte di Papa Giovanni Paolo II, trasformata -attraverso l'esposizione dei suoi resti- in una gigantesca manifestazione collettiva: da un lato, ha attratto migliaia di pellegrini per l'ultimo omaggio alla salma, e dall'altro ha scatenato un evento mediatico che ha compreso, oltre ad una trasmissione delle immagini costante, anche l'interazione degli "spettatori" con vari mezzi di comunicazione tra i quali le televisioni, sui cui schermi venivano trasmessi in sovrapposizione gli sms inviati alle singole reti con messaggi di pace, salute e cordoglio.

¹⁰ Il video è stato presentato nel è stato presentato alla fine del 2012 a Dusseldorf in Kunstfilmtag 12 e fa parte del progetto "L'origine è la meta" che -mutuando il suo titolo da un famoso aforisma di Karl Kraus - raccoglie alcune ricerche su l'idea che l'origine di tutto può essere anche il suo proprio sviluppo e la sua propria realizzazione: "[...] la meta è la realizzazione di un altro inizio, di un inizio che non è mai iniziato, pur restando, per così dire realissimo nella sua virtualità." in L'origine è la meta, a cura di Vincenzo Cuomo, Morgana Edizioni, Firenze 2006, p. 11

degli anni Quaranta e Cinquanta è affiancata ed opposta al sound mediterraneo del cantante napoletano Raiz. Queste due realtà diverse sono in grado di coesistere sulla stessa linea temporale, creando un'ibridazione multirazziale e multiculturale.

L'azione si svolge su una copertina, luogo virtuale contemporaneo per eccellenza, dove - come in una pagina web - si può avere l'illusione di dire e comprendere tutto in un momento, senza dove mai andare oltre la superficie, solo attraverso uno sguardo a un'immagine e a un titolo glitterato.

Lungo la stessa direttrice si pone "Codice Bianco" di Nello Teodori, che mette in relazione le immagini futuristiche di film classici americani, come Metropolis, con un suo testo ed alcuni disegni ispirati all'architettura futuristica ed al costruttivismo russo.

La dialettica tra la proiezione e la realtà, strutturata attraverso la video installazione, costruisce una sorta di paesaggio mentale, un percorso critico attraverso le diverse discipline e branche della cultura.

L'immaginario occidentale, la tecnologia, la parola -creatrice e distruttrice- costruiscono tale paesaggio, raggiungendo lo status di elementi astratti e allo stesso tempo tangibili (diventando, quindi "Codice") nel bianco, un colore che non è un colore¹¹, che proprio per questo è in grado di restituire la dimensione ideale della vita in cui ognuno ha il suo posto, libero dalla caratterizzazione cromatica che -in quanto appartenente al mondo reale e naturale- diventa metafora o desiderio della scoperta.

Se la cultura può diventare codice per la creazione o la scoperta del reale, l'arte, in quanto disciplina tesa alla creazione per eccellenza non si sottrae alla seduzione dell'ambiguità dell'immagine. Ma cosa resta nella memoria collettiva della produzione artistica? Può sottrarsi alla manipolazione del pensiero e del ricordo? Non esiste naturalmente una risposta univoca, ma il video di Giuseppe Manigrasso intitolato "With the hand where my heart is" sviluppa proprio il tema della persistenza delle immagini nella memoria collettiva, invitando a riflettere sulla relativa facilità con cui questa può essere confusa o alterata.

Nella prima parte, l'artista riproduce una sua vecchia opera ("Capelli") composta da una spazzola che fa da separazione e specchio alla parola "capelli" scritta secondo il giusto verso e al contrario.

La riproduzione di quest'opera (una cui foto è presente sul tavolo da lavoro) avviene con fatica e richiede diversi minuti, ma basta un semplice rewind del filmato per annullarla del tutto, o una manipolazione delle immagini per far apparire e scomparire l'oggetto centrale dell'opera, rendendo la visione ambigua. Nella seconda parte del video, l'opera (una piccola scultura ottenuta con un ready made aiutato) diviene calco di se stessa e in una sovrapposizione di frammenti visivi che si manifestano come il fantasma di una realtà di cui nessuno può realmente essere certo.

L'interpretazione delle immagini in mancanza di informazioni e di conseguenza il meccanismo per cui lo spettatore interpreta dati visivi slegati tra di loro è invece il tema della multi-channel video installation di Giuseppina Esposito "And what then".

L'opera si compone di tre film proiettati contemporaneamente - una figura solitaria che si muove al confine tra terra e mare, una stanza vuota, un paesaggio boschivo- in cui il desiderio di connessione tra i singoli elementi si scontra con la frustrazione della mancanza di un esplicito filo narrativo comune.

I tre diversi livelli sembrano suggerire una storia allo spettatore, ma dato che l'elemento concettuale che li lega rimane sconosciuto, egli sperimenta un senso di straniamento, mentre le immagini, che sembrano familiari restano in qualche modo ambigue e illeggibili. In questo senso il lavoro spinge a riflettere su come un dato insieme di informazioni / immagini, privo di un codice comune può tanto trarre in inganno quanto informare, aprendo la strada alla riflessione di Angelo Volpe sulla manipolazione dell'informazione e la spettacolarizzazione delle guerre¹².

In Apocalypse show, infatti, l'artista combina fotogrammi di conflitti reali con quelle di una guerra tra giocattoli, per ricordarci che ciò che vediamo non sono solo immagini, ma le vite di altre persone, uomini, donne e bambini, civili, soldati, che uccidono e muoiono.

Mentre le immagini costruiscono un circo mediatico e la guerra in tv (o nel web) sembra solo un susseguirsi di fotogrammi, la vita e la morte perdono di dignità. La musica tribale, composta esclusivamente per il video, sottolinea l'aspetto feroce e primitivo dei conflitti in contrasto con le immagini di uno sterminio e di una lotta condotti con strumenti distruttivi ad alta tecnologia.

¹¹ Più precisamente il bianco è un colore ad alta luminosità, ma senza tinta; contiene tutti i colori dello spettro elettromagnetico ed è chiamato anche colore acromatico. Vedi <http://it.wikipedia.org/wiki/Bianco>

¹² La prima guerra ad essere teatralizzata fu quella del Vietnam attraverso le immagini di fotoreporter entrati nell'immaginario collettivo come Horst Faas e Huynh Cong "Nick" Ut dell'Associated Press o di Robert Capa della Magnum (che in Vietnam muore su una mina). In anni più recenti - a cui si fa esplicito riferimento nel video- la prima guerra del Golfo ha trasformato le immagini del conflitto e dei bombardamenti in quelle di videogames, dando l'illusione di una guerra "pulita" e senza spargimento di sangue.

La riflessione sulle immagini e sulla comunicazione globale non si esaurisce certo in una mostra d'arte, ma ciascun elemento occupa il proprio posto nel mondo e ha una sua funzione. Per cui se l'arte esiste solo in virtù dello spettatore¹³ il senso profondo della mostra -e di qualunque opera- non può che essere rivelato dalla sua fruizione. Solo lo spettatore ha la chiave per comprendere e rielaborare ciò che vede.

TLG costruisce per lui una narrazione, un percorso, un meta-mondo; le immagini vogliono conquistarlo, affascinarlo, sedurlo. Può essere un Nirvana¹⁴ a cui credere, in cui crogiolarsi o da respingere, ma anche lo spunto per un pensiero critico, per uno sguardo nuovo sul mondo "reale", aldilà delle immagini.

Nelle sue mani c'è il potere che nessuna disciplina potrà mai detenere, che lo rende giudice e arbitro assoluto e gli consente di decidere quando e se uscire dal ruolo di Alice: solo lo spettatore ha il potere di "infrangere lo specchio".

¹³ Ovvero solo se viene "proposta" come tale e candidata all'apprezzamento. Cfr. Arthur C. Danto e George Dickie in Mario Perniola, *L'estetica contemporanea*, Il Mulino, Bologna 2001, pp.233-234

¹⁴ Il riferimento è volutamente ambiguo, ricollegandosi sia alla nozione religiosa buddista di Nirvana che all'omonimo film italo-francese prodotto e diretto da Gabriele Salvatores nel 1997, in cui il protagonista di un videogame prende improvvisamente coscienza della sua condizione.