



SANDRA LISCHI

*Corpi inquieti in metamorfosi elettroniche*

Franco Angeli's films, made between late 1960s and early 1970s, are still unexplored. Their fragmented character and documentary gaps make reconstruction difficult. This study, which draws on unpublished works and documents, sheds light on the complexity of the artist's film research and connects it with the widest picture of his creative path. The analysis thus traces a line that from the technique of veiling, which Angeli develops between 1950s and 1960s, comes to that of cinematic double exposure. If the former plunged symbols - swastikas, sickles and hammer, capitoline wolves, 'half dollars' - into the density of history, the latter activates the relationship between subject and world opening new possibilities of the real. The image thus makes the phantoms emerge to ripple the surface of the present: a continuous stratification process that is the place of the memory and the space of transformation and metamorphosis of the real.

All'inizio ci sono i monitor con le immagini distorte, nella mostra di Nam June Paik alla galleria Parnass di Wuppertal del 1963; insomma, si sa che Paik col suo 'gesto' ha scoperto la televisione astratta o come diceva nel titolo della sua mostra, la televisione elettronica, cioè diversa da quella che imitava il cinema, la radio, il teatro. Questione di segnali, di campi di energia: la metamorfosi è l'elemento costitutivo dell'immagine elettro-

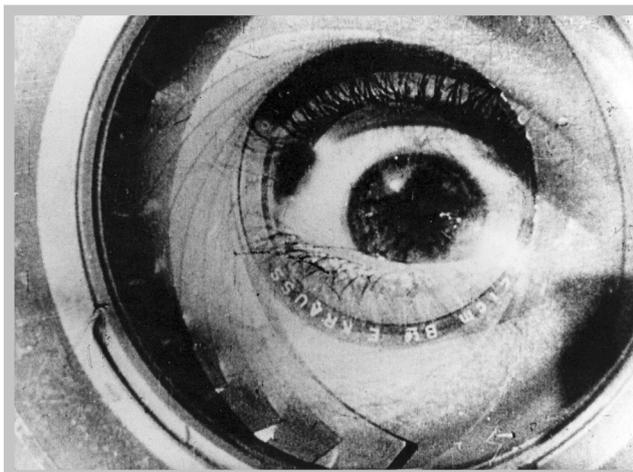


Nam June Paik, *Exposition of Music- Electronic Television*, 1963

nica. Ma ci sono anche i volti distorti da Paik, con le deformazioni del presidente Nixon in TV durante le trasmissioni sulla guerra in Vietnam: da subito, dai primi anni del video, il volto, il corpo, diventano la materia prima per una sperimentazione con le immagini elettroniche, sia che provengano dalla televisione quotidiana sia che derivino dalla ricerca sul corpo stesso dell'autore.

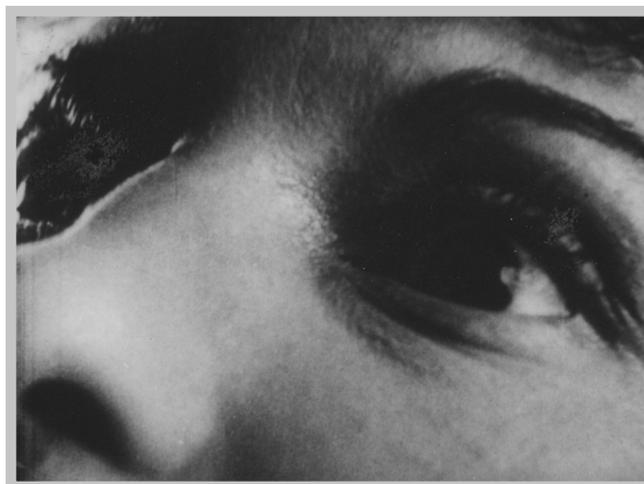
All'inizio, però, ci sono anche le utopie delle avanguardie cinematografiche: il film-corpo, la città-corpo di Dziga Vertov che, come in un catalogo inesauribile di meraviglie, di senso e di sensi, ci mostra le possibili metamorfosi consentite dal cinema; non chiamiamole trucchi, scriveva, ma procedimenti, giacché non si tratta di qualcosa di artificioso e di posticcio, né di un *maquillage* fatto per ingannare. Il cinema ha dentro di sé dei procedimenti per modificare lo sguardo e il pensiero: usiamoli. La storia del cinema d'avanguardia, si sa, è anche storia delle scoperte di tanti diversi 'cine-occhi', storia delle possibili, e talvol-

ta attuate, metamorfosi di immagini ma anche di punti di vista (del filmmaker e dello spettatore) e di schermi (come quantità, come consistenza, come invenzione di superfici per la proiezione). È attraversata anche da utopie di attrezzi mobili e ubiqui, di protesi corporee, di macchine da presa piccole, leggere, volanti, capaci di guardare dentro il corpo, di scorgere l'infinitamente piccolo e l'infinitamente lontano, di vedere l'invisibile per far pensare l'impensabile. Indifferenza per il prodotto ben confezionato a favore del processo, il quale è divenire,

Dziga Vertov, *Kino-Glaz*, 1924

è metamorfosi. L'idea di cinepresa, e di medium in genere, come protesi ed estensione del nostro corpo e del nostro sistema nervoso, da visionaria è diventata uno dei pilastri della riflessione di Marshall McLuhan negli anni Sessanta del Novecento, ripresa poi dalla videoarte. Pensiamo a Paik che nei primi tempi del video installa dei monitor sul corpo di Charlotte Moorman a mo' di reggiseno tecnologico (*TV Bra for a living sculpture*, 1975); e pensiamo a Moorman che 'suona' la schiena di Paik, il quale si tende una corda sul dorso come fosse un violoncello (il pezzo è da una composizione di John Cage).

Ma pensiamo anche a quella 'estetica del narcisismo' che negli anni Settanta Rosalind Krauss attribuiva al nuovo medium del video, il quale con la tecnica del circuito chiuso consentiva un effetto speculare fra videocamera e monitor: l'autore-attore vi si specchiava, controllando il corpo in diretta durante la propria performance. Si ricorda Marina Abramovic con il suo *Art must be beautiful, artist must be beautiful* del 1975. Si pensi anche a Vito Acconci e a come la scatola-monitor diventa, in alcune delle sue opere, gabbia e prigione su cui il suo volto si 'incolla' interpellando lo spettatore. Confini fra videoarte e Body Art.

Maya Deren, *Meshes of the Afternoon*, 1943

Fra le radici non dimentichiamo anche il cinema d'animazione, che con la libertà del disegno e del passo consente di giocare a proprio piacimento con le metamorfosi di forme, oggetti e corpi;

il cinema *burlesque*, avvezzo a sparizioni, a corpi impossibili, a eventi curiosi e improbabili; Maya Deren con le sue metamorfosi filmiche da positivo a negativo fotografico, con le sue coreografie in cui i corpi scivolano in contesti improbabili, con i suoi spazi 'indecidibili' che creano spaesamento. E poi il New American Cinema, l'*underground* con i suoi corpi imperfetti, talvolta sfocati, incerti, 'amatoriali', con una fisicità lontana da quella del cinema *mainstream*, non levigata, non impeccabile, precaria e umana.



Scrivere di metamorfosi del corpo nell'arte elettronica significa riscrivere la sua stessa storia, dalla prima riga a quella di oggi, in epoca digitale. Perfino la tendenza più documentaria, che metteva in scena e registrava le azioni degli artisti, è segnata dalla metamorfosi indotta dalla tecnica, allora strabiliante, del circuito chiuso, che permetteva di vedersi in tempo reale e di modificare la propria performance sulla base di questa verifica incessante. Con il *feedback* del video l'immagine si 'inabissava' in giochi impreveduti e prolungati. Non c'è artista che, in modo più o meno diretto, non si confronti con questa natura dell'immagine elettronica, e i 'classici' della videoarte ne portano inciso il segno: negli anni Settanta le metamorfosi dell'intarsio elettronico sul corpo e sul volto in Peter Campus (*Three Transitions*, 1973); quelle di corpi e spazi in Bill Viola (*The Reflecting Pool*, 1979); quelle del ballerino-corpo di ballo in scenografie mutevoli negli intarsi di Paik e di Charles Atlas con Merce Cunningham; quelle temporali dello spostamento di un corpo in uno spazio in Bruce Nauman (*Live-Taped Video Corridor*, 1970).

E la teoria, certo: McLuhan ma anche, di lì a poco, Gene Youngblood, che teorizzava proprio il regime della metamorfosi nel suo *Expanded Cinema* (1970), in quanto filosoficamente adeguato al nostro tempo assai più del taglio di montaggio. Immagini che si trasformano in altre immagini, sovrimpressioni. Il *Compositing*, analizzato da Lev Manovich in epoca digitale. Gli artisti sono in sintonia: Woody Vasulka scrive di ribellarsi al taglio netto del montaggio; Gianni Toti non solo parla di effetti elettronici come 'normali' e non 'speciali' ('effetti speciali', si dice per il cinema), in più indaga la profondità di tempo elettronica, contrapponendola alla profondità di campo cinematografica. Metamorfosi del corpo è quindi anche metamorfosi del corpo stesso dell'immagine.

Quanto alle specifiche metamorfosi del corpo, queste sono appunto il primo oggetto d'indagine degli artisti che testavano le attrezzature appena uscite sul mercato. Saranno un tratto distintivo anche della produzione successiva, nelle creature fantastiche e perturbanti di Alessandro Amaducci (artista ma anche teorico delle arti elettroniche) come evidenzia Elena Marcheschi nel suo testo. Le radici simboliche, letterarie e filosofiche sono evidenti, così come i richiami al cinema fantastico, fantascientifico e surrealista. Ma si potrebbero citare infinite e specifiche trasformazioni di corpi elettronici (allungamenti, sdoppiamenti, evanescenze, montaggi cubisti mostruosi, corpi di corpi, autoritratti caricaturali pre-digitali e così via), fino alle auto-deformazioni gestite dagli spettatori stessi nel dispositivo interattivo del *Telespeccchio* di Flavia Alman e Sabine Reiff (anni Novanta), e alle metamorfosi delle creature infernali in *A TV Dante* di Peter Greenaway (1985-89). Modi di un'alterità, come nota Elena Marcheschi.

Certamente gli anni Ottanta, con un progressivo avvicinamento degli artisti a una dimensione seppur ereticamente 'narrativa', favoriscono anche un ritorno della presenza attoriale, in particolare in quelle nuove tipologie (chiamate forse impropriamente 'nuovi generi') che sono il videoteatro e la videodanza. Qui i corpi sono messi in scena nei modi più diversi e meno canonici, sottoposti a *maquillages* elettronici, intarsiati in scenografie improbabili, ma anche rallentati, velocizzati, rovesciati, liberati dalla gravità, alterati con movimenti a ritroso. Tradimenti/traduzioni anche delle partiture coreografiche, paradossali modifiche del tempo dei gesti e delle posture.

Il richiamo ai classici, come scrive Andreina Di Brino, che nel suo testo evidenzia differenti modi di approccio a un'idea di classicità che passa dalla messa in scena alla tradizione pittorica, alla materia stessa del disegnare e dell'usare la stratificazione del tempo. Corpo e classicità, corpi della memoria, rivisitati e ricreati da Bob Wilson, Bill Viola, William Kentridge.



Certo, come scrive ancora Di Brino partendo da John Cage, è necessario distinguere fra un'attitudine meditata e 'a posteriori' e un approccio 'improvvisativo' e performativo: ad esempio in campo musicale non è possibile mettere sullo stesso piano l'impostazione del 'Fluxus' o dell'*Intonarumori* futurista con quella della musica concreta. Da un lato il gioco, la provocazione, l'irruzione del caso, dall'altro una costruzione studiata a partire dalla registrazione su un supporto. È evidente, però, che l'elemento della metamorfosi temporale è costante e particolarmente intenso. Rallentare o velocizzare l'immagine, anche del corpo, è un atto quasi 'performativo' da parte di autori e montatori: l'effetto in video si fa in diretta, notava Jean-Paul Fargier, con la mano e con l'occhio, pertanto la metamorfosi avviene sotto il nostro sguardo, non è un effetto posticcio che richiede passaggi 'al buio' i cui risultati si vedranno solo dopo procedimenti di laboratorio. E gli attori, scrive ancora Fargier, sono gli effetti in video. Sono essi che l'autore 'dirige' intervenendo in postproduzione su velocità, colori, spazi, valori di scala. La trama in video, continua Fargier, prima che narrazione è trama elettronica, mosaico, metamorfosi incessante.

Che appunto è anche metamorfosi del corpo delle immagini, fra fotografia, cinema e immagine elettronica, spesso messi a confronto o indagati nei diversi statuti; e del tempo storico, inteso come stratificazione di memoria (l'esempio di Kentridge nel testo di Di Brino ma anche, in modo diverso, i sempre più frequenti lavori sugli archivi pubblici e privati). Non a caso ricorre spesso il termine 'alchimia': si miscelano gli elementi nella trasparenza degli alambicchi della post-produzione elettronica, a vista. Si rallenta e si velocizza con una manopola, come si modificano a vista i colori e le intensità dei toni. Del resto, alcuni lavori basati sul *found-footage* sottopongono i frammenti a metamorfosi: li ripetono ossessivamente, li ricolorano, li modificano in ogni modo, li velocizzano, li deteriorano. Il corpo della memoria diventa caleidoscopico.

Ma da subito, dalla piccola piscina nel bosco in cui non solo il corpo dell'autore/attore Bill Viola resta sospeso nel tuffo, a mezz'aria, ma i riflessi sull'acqua non corrispondono a nessun corpo reale, lo spazio 'vero' e quello 'riflesso' mostrano universi non omologabili, che non combaciano eppure sono lì, compresenti, temporalmente e spazialmente incongrui eppure verosimili nel loro coesistere (Bill Viola, il già citato *The Reflecting Pool*); come gli scenari impossibili in cui danza Merce Cunningham (una strada trafficata, la riva del mare) grazie alla tecnica dell'intarsio in *Merce by Merce by Paik* (Paik, 1978). E poi queste metamorfosi tutte assieme, indistinguibili, in molte opere. Senza trascurare le metamorfosi del suono, che qui non trattiamo specificamente. Ma la metamorfosi nelle arti elettroniche è anche compresenza, caleidoscopio di codici, scivolamento, collage e sovrimpressioni di pratiche espressive diverse, fra pittura, scultura, disegno, cinema, teatro, musica. E la riflessione sul percorso di Franco Angeli nel testo di Giulia Simi non solo illumina i dialoghi fra cinema sperimentale e arti elettroniche ma, fra le altre cose, mette a confronto pittura e immagini in movimento attraverso una serie di termini e procedimenti comuni: velatura, stratificazioni, sovrapposizioni, accostamento e, nel cinema, sovrimpressioni. Città, corpo, opera. Tornano come momento centrale gli anni Sessanta, anni di metamorfosi e movimento come dichiarazione di vita e di poetica. Processualità, incessante divenire, trasformazione. Del resto, come notava Paul Virilio, nell'immagine elettronica non c'è un istante di immobilità: se il cinema è movimento di un'immagine statica, il video «è movimento del movimento». Come un corpo colto in diretta, dal vivo, o dal vivo, in diretta, modificato.