

Introduzione

Il fantastico e le arti elettroniche: le ipotesi di una relazione

Gli ultimi due decenni sono stati segnati dal progressivo sviluppo delle tecnologie digitali e da fenomeni che gravitano intorno ai concetti di *remediation* e *convergence culture*, ampiamente osservati e analizzati dalle teorie dei media.

In questi venti anni di fortissima convergenza *mass mediatica*, anche tra le arti elettroniche audiovisive sono proliferati prodotti difficili da definire poiché nati da nuovi incontri e incroci – linguistici, estetici, tematici – agevolati dallo sviluppo del linguaggio digitale, grazie al quale ogni osmosi creativa ed espressiva sembra diventare possibile.

Questo scenario complesso, dove sono favoriti nuovi scambi e combinazioni in cui il cinema, la videoarte, la fotografia, i videogiochi e forme sperimentali di narrazione vengono messi in relazione in configurazioni originali e innovative, manifesta un notevole incremento di immaginari fantastici, talvolta sorprendenti, freschi, carichi di visioni positive, consolatori, altre volte più cupi, ansiogeni, perturbanti.

Si tratta, a mio avviso, di una tendenza che sta investendo il panorama audiovisivo *tout court*, si pensi alla produzione cinematografica, dove i soggetti, le azioni e le ambientazioni fantastiche devono molto all'effettistica digitale, o anche agli scenari "alternativi" e seducenti della comunicazione pubblicitaria.

Ma come si sta manifestando questo orientamento creativo nell'ambito delle arti elettroniche? Esistono delle relazioni speciali, o addirittura "viscerali" tra le produzioni audiovisive sperimentali attuali e le forme di narrazione e rappresentazione legate al *fantastico*?

La riflessione che ha gettato la base di questo studio si fonda su due ipotesi: la prima nasce dall'idea che le tecnologie elettroniche sembrano essersi affacciate sull'orizzonte del contemporaneo come modalità e possibilità espressive attraverso la quali rappresentare al meglio le sfaccettature intriganti, le derive, gli spiazziamenti percettivi, le sorpre-

se dell'intelletto, i paradossi dell'esistenza, la complessità eterogenea, equivoca e ambigua del fantastico.

La seconda ipotesi riguarda una sorta di affinità elettiva che, a mio parere, intercorre tra il fantastico e l'immagine elettronica, realizzandosi in alcune peculiari somiglianze e analogie riscontrabili sia in un aspetto "genetico-morfologico" della natura di entrambi, che nelle rispettive modalità di strutturazione e funzionamento.

Questo libro ha dunque per oggetto *il fantastico nelle arti elettroniche* e vuole presentare una proposta di riflessione teorica rispetto all'ambito della sperimentazione audiovisiva attuale, supportata dalla ricognizione e dall'analisi di opere realizzate da artisti del panorama nazionale e internazionale, che ben rispecchiano il senso della convergenza dei linguaggi in forme ibride e ambigue che si collocano al di là del video e oltre il cinema.

La complessità della materia, come emerge dalle pagine di questo testo, ha richiesto approcci da ambiti disciplinari diversi, utili alla creazione di una "geografia" di riferimento sulla quale orientarsi. Su tale mappatura ho cercato di tracciare le coordinate di alcuni momenti di convergenza fruttuosi con l'immagine video e le arti elettroniche, provando ad aprire una prospettiva di studio finora rimasta insondata.

Il panorama di riferimento

Esistono tracce di fantastico in ogni manifestazione artistica di tutte le epoche, così come nel pensiero filosofico, dall'antichità a oggi, molti sono stati i tentativi di stabilirne funzione e significato: mentre la filosofia, nei secoli, si è interrogata sulla funzione (o inutilità) di mito, sogno e fantasia¹, il sistema delle arti si è evoluto incurante di definizioni e interpretazioni, mescolando mitologie, credenze religiose, evoluzioni iconografiche, sostenendo immaginari personali e collettivi nella creazione di universi "altri".

Per quanto riguarda la storia dell'arte, solo per portare alcuni esempi, il fantastico è stato studiato come categoria estetica, già individuato nei mondi fiabeschi quanto inquieti delle figurazioni medioevali, per poi ricomparire nel manierismo, nel simbolismo e poi con forza nelle varie manifestazioni del movimento surrealista, nell'espressionismo tedesco, o nel realismo fantastico viennese del secondo dopoguerra. E,

¹ Il percorso parte dalla filosofia platonica per passare da Bacone, Vico, Kant, Novalis e giungere, attraverso il romanticismo, all'estetica novecentesca.

più in generale, sono molteplici gli esempi di artisti che in epoca contemporanea hanno espresso nel loro fare arte la propria visione fantastica, da Magritte a Chagall, da Fuchs a Balthus, da Giger ai Chapman, solo per citare alcuni nomi.

Nel Novecento, oltre ad avere trovato un incremento nella produzione letteraria sia come oggetto che come modalità della narrazione, il fantastico è stato anche argomento privilegiato d'indagine degli studi di teoria della letteratura, come si vedrà ampiamente nel corso di questo libro.

Allo stesso modo anche nell'ambito della critica cinematografica si è consolidata la prospettiva di inserimento del fantastico nella suddivisione in generi, a sua volta declinato in una serie di sottocategorie: da quelle più specifiche delineate, ad esempio, negli studi di Prédal², a quelle più aperte che includono le aree del *fantasy*, della fantascienza, del cinema horror, passando dal cinema delle origini di Méliès e dal cinema surrealista per arrivare alle più disparate produzioni come *Matrix* (1999), *Il Signore degli Anelli* (trilogia iniziata nel 2001), o alle più recenti sperimentazioni in 3D come *Avatar* (2009) o *Hugo Cabret* (2012).

Ancora nel Novecento è stata “inaugurata” una inedita interpretazione del fantastico come attitudine percettiva e modalità di funzionamento del pensiero in seguito agli sviluppi della psicoanalisi.

Gli studi che propongono un'analisi del fantastico, a partire dagli ambiti finora citati, aprono riflessioni e interpretazioni che talvolta si accavallano, si affiancano, collidono, andando a comporre un mosaico *in progress* che prova a svolgere la funzione di “rete contenitiva” per una materia di per sé difficile da “costringere” nelle maglie di una griglia di definizioni.

Trattandosi di un ambito di studio ecletticamente vasto e magmatico, questo libro si propone di abbracciare e selezionare quelle prospettive teoriche a mio avviso più legate alle questioni morfologiche e di funzionamento, intrecciandole, amalgamandole, provando a comporre un quadro che vuole rispecchiare la disomogeneità e la discontinuità delle modalità diverse attraverso le quali il fantastico emerge e prende forma, riapplicandole, nel nostro caso specifico, alle opere audiovisive selezionate come campione di analisi.

La domanda che ha mosso le riflessioni di questo lavoro non è stata, in termini generici, «che cos'è il fantastico?»: ho cercato piuttosto di

² RENÉ PRÉDAL, *Le cinéma fantastique*, Seghers, Paris 1970, pp. 8-9.

comprendere e spiegare i meccanismi che ne stanno alla base, le strutture e le regole di funzionamento alle quali esso si appoggia, per poi individuare e mettere in risalto i collegamenti, le similitudini, i punti di contatto che mi hanno suggerito l'idea di un rapporto privilegiato con l'immagine elettronica, nella sua morfologia e possibilità di articolazioni, oltre che nella predisposizione connaturata delle tecnologie audiovisive elettroniche verso il metalinguismo e l'intermedialità.

Le prospettive teoriche

Dall'insieme dei testi percorsi e studiati, ritengo che quelli legati all'ambito della teoria della letteratura e le teorie dell'immagine e dell'arte elettronica siano i più adatti a offrire gli strumenti per individuare le assonanze sintomatiche di una certa somiglianza "genetica", strutturale e di funzionamento tra i due protagonisti di questo studio.

A mio parere si tratta delle aree che in modo più fecondo e proficuo hanno indagato sistematicamente e cercato di comprendere, a partire dal difficile territorio delle rispettive definizioni, quegli aspetti che appaiono come determinanti punti di incontro tra il fantastico e l'immagine elettronica: mi riferisco all'aspetto della *morfologia* e a quello delle *strutture di funzionamento*.

Risultano infatti moltissime le affinità e i legami tra i due ambiti, le attitudini e le inclinazioni simili, che hanno aperto le mie riflessioni anche sulla questione dell'oltrepassamento del *genere*: nel caso del fantastico propendendo per il concetto più ampio di *modalità*; nel caso dell'arte elettronica muovendoci in un'area indefinita e fluttuante *trans-genere*, priva di confini e osmotica, così come marcato dall'*imprinting* della sperimentazione del linguaggio in video, tendenza oggi riconfermata dalle poliedriche possibilità consentite dalle tecnologie digitali.

L'impianto teorico costruito intorno alle teorie della letteratura, arricchito da alcune prospettive di ambito estetico e filosofico, è stato un valido supporto per l'elaborazione di una mappatura delle aree di definizione del fantastico, nella suddivisione in gruppi di alcune articolazioni caratteristiche come l'*altro* e l'*altrove* e per il riconoscimento di peculiari modalità narrative e ricorrenze procedurali.

Inoltre, lo studio del lavoro onirico nella prospettiva *freudiana* e nella declinazione *matteblanchiana*, attraverso il paragone tra le modalità di funzionamento del fantastico e quella del sogno e indagando i processi di pensiero più libero legati allo sviluppo della creatività, si è

reso particolarmente proficuo nel cercare di comprendere i processi e le logiche mentali che favoriscono il pensiero di tipo fantastico.

La riorganizzazione delle tracce derivate dagli ambiti della teoria della letteratura, dell'immagine e dell'arte elettronica e degli studi psicoanalitici è stata fondamentale per la costruzione di una metodologia operativa che potesse affrontare, in modo organico e scientifico, l'analisi delle opere selezionate. Le basi teoriche hanno costituito una griglia di riferimento importante per la descrizione estetica, strutturale e funzionale degli universi proposti, stabilendo anche utili riferimenti per la comprensione delle tracce narrative.

I riferimenti alle teorie del cinema e alla produzione cinematografica, come il lettore avrà occasione di notare, non sono condensati in un particolare capitolo di riferimento, bensì disseminati lungo tutto il corso del libro, in una funzione di sottotesto che ha vari punti di contatto sia a livello tematico-contenutistico con la produzione più *mainstream*, sia per quanto concerne alcune "discendenze" linguistico-formali con il cinema dell'avanguardia storica o l'esperienza sperimentale e *underground*.

Non mancano dunque tracce circa l'aspetto fantastico del cinema delle origini di marca Méliès, è citata l'avanguardia surrealista ed emergono richiami al cinema espressionista, vi sono cenni a certe produzioni "fantastiche" (da Jodorowsky a Lynch, solo per fare un paio di esempi) e a certe declinazioni di area fantascientifica.

Dunque, se da un lato l'esperienza cinematografica resta sullo sfondo come fonte di ispirazione e punto di riferimento per le opere analizzate in questo libro, dall'altro mi è sembrato poco funzionale per gli obiettivi di questa ricerca abbracciare una prospettiva teorica che codifica il fantastico come genere. Come si vedrà nel corso del testo, l'analisi della morfologia e delle strutture di funzionamento che ho sviluppato hanno favorito un terreno di incontro più aperto, tra una interpretazione del fantastico come *modo* e dell'arte elettronica come *transgenere*.

Luoghi di ricognizione e scelta delle opere

Ho circoscritto l'ambito di questa indagine alla produzione video monocanale, tralasciando l'esperienza videoinstallativa e dei videoambienti. Ho scelto di partire da una sorta di "livello base" nella relazione tra fantastico e immagine elettronica, laddove il dispositivo di visione è semplificato nella fruizione frontale su schermo, permettendomi così di

tralasciare le problematiche di tipo fenomenologico-percettivo che certamente avrei dovuto affrontare nello studio di opere audiovisive concepite per la dislocazione nello spazio.

Ho effettuato la ricerca dei materiali di studio in vari archivi, ma sono state utili anche opere reperibili sul mercato dell'editoria elettronica, nonché i miei contatti personali con alcuni artisti. Tra gli archivi e i centri di studio in cui ho effettuato la ricognizione ricordo: archivio audiovisivi INA (Institut National de l'Audiovisuel), Parigi; Bibliothèque publique d'information e archivio audiovisivi, Centre Pompidou, Parigi; Heure Exquise! Centre international pour les arts vidéo, Mons-en-Baroeul, Francia; Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing, Francia; EAI (Electronic Arts Intermix), New York; festival e archivio Kurzfilmtage, Oberhausen, Germania; festival e archivio Festival del Film di Locarno, Svizzera; festival e archivio INVIDEO, Mostra internazionale di video e cinema oltre, Milano; archivio video Dipartimento di Storia delle Arti, Università di Pisa.

Dalla ricognizione effettuata ho selezionato come campione di indagine dodici opere realizzate tra il 2004 e il 2008 da autori del panorama internazionale. Per un maggiore approfondimento riguardo ai criteri guida che hanno determinato tali scelte rimando al *Capitolo IV* di questa ricerca. Intanto mi basti qui dire che le opere selezionate, pur essendo state realizzate con i supporti più vari (videocamera e fotocamera digitali, ma anche pellicola cinematografica e fotografica), individuano in fase di post produzione un'area comune di incontro grazie alle possibilità di elaborazione consentite dai software che gestiscono i materiali di provenienza in formato digitale. Sono opere "figlie" della *convergenza* dal punto di vista tecnologico, dalla prospettiva estetico-formale e anche per quanto riguarda gli esiti narrativi. Opere che si rivelano sintomatiche di certe tendenze e umori, secondo alcuni studiosi, caratteristici della crisi della modernità. Il fantastico è rintracciabile in questi lavori che si collocano tra le esperienze cinematografiche più sperimentali e certe ricerche più marcate di ambito videoartistico, talvolta trovando una realizzazione compiuta nella scelta di determinati sistemi tematici e tracce narrative, altre volte manifestandosi con maggior vigore in rappresentazioni complesse nelle quali vengono dispiagate le potenzialità delle tecnologie digitali audiovisive.

Ho cercato, dunque, di verificare sul campo il complesso dei riferimenti teorici organizzato nel corso di questa ricerca, elaborando e riunendo in una tabella riepilogativa le informazioni raccolte, al fine di stabilire un primo possibile modello di riferimento per lo sviluppo di successive ricerche sulla relazione tra fantastico e arte elettronica.

L'intento di questo lavoro è stato quello di indagare più compiutamente quella che dapprima era stata una fascinazione personale verso una certa produzione artistica audiovisiva e che, nel corso degli anni, con le evoluzioni tecnologiche e l'articolazione sempre più variegata del dialogo intermediale, mi è sembrata confermarsi come una delle tendenze più feconde del panorama audiovisivo attuale, soprattutto per quanto riguarda le forme brevi. Si tratta, a mio avviso, di opere che, proprio a partire dal *mix* di linguaggi adottati, ben riflettono le incertezze e le discrasie dell'epoca contemporanea, da un lato proponendo riflessioni su tematiche riguardanti paure personali e collettive (dalla messa in dubbio dell'identità al timore di annientamento tramite guerre, pandemie, disastri planetari), dall'altro offrendo antidoti "audiovisivi" alle difficoltà dell'esistenza tramite la rappresentazione di universi alternativi, rassicuranti, ludici.

Cercando di individuare le radici della questione e andando a scovare le possibili analogie con l'immagine video e le arti elettroniche, questo libro si propone di comprendere i meccanismi di funzionamento del fantastico e il perché di certe soluzioni linguistico-espressive.

È in questo territorio al confine dei linguaggi, tra cinema e video, tra *fiction* e *non-fiction*, tra rappresentazione realistica e visionaria che il fantastico, a mio avviso, realizza al meglio le proprie potenzialità audiovisive: seducente e attrattivo, con la sua natura ambigua ci trattiene con i piedi a terra, spingendoci con la testa in aria.