

Guggenheim & YouTube

La presentazione di una serie di video scelti nella produzione di Youtube al Museo Guggenheim ha fatto sensazione nell'ambiente museale e in generale nel sistema dell'arte; il Museo ha lanciato un bando di concorso che ha richiamato 23.000 video da tutto il mondo (91 paesi), collocati su YouTube. Una selezione è stata poi operata da una giuria di artisti importanti di cui fanno parte Laurie Anderson, Takashi Murakami, Douglas Gordon, Shirin Neshat e altri personaggi ai vertici della scena artistica e culturale d'avanguardia. L'incontro fra la massima professionalità del sistema dell'arte e la creatività non professionale del Web è un fatto nuovo della scena digitale e un fatto quasi senza precedenti nei musei.



Proiezione di video da YouTube sulla facciata del Guggenheim New York

VIRTUAL GALLERY

Una decina d'anni fa alcuni artisti erano stati chiamati dal Guggenheim per realizzare alcune opere di Net.Art, fra i quali Mark Napier con lavori di notevole interesse.

Altri musei hanno seguito questa direzione, senza però una vera strategia complessiva rispetto all'arte digitale, fatto dovuto forse al quadro di relazioni incomplete fra arte visiva e digitale.

DENTRO IL VIDEOSTREAMING

Durante la cerimonia di premiazione, i video vengono proiettati sia all'interno che (con bell'effetto) sulla facciata del Guggenheim e rappresentano tutti i livelli di creatività, da quella professionale del giovane creativo agli esordi, ai molti autori non collocabili nell'area propriamente dell'arte.

Fra questi *Post Newtonism* di Josh Bricker, che confronta su uno split screen due sequenze, una di un vero monitoraggio di guerra via camera satellitare nella guerra in Iraq, il secondo un videogame dove le tecniche di guerra vengono trasformate in gioco di ruolo.

La somiglianza tra le due sequenze è impressionante e il semplice intervento dell'autore consiste nel mixare in modo crescente il parlato dell'una e dell'altra sequenza fino a creare un unico testo.

Altre critiche alla guerra sono state fatte utilizzando il modello astratto del videogame confrontato alle reali stragi e strategie della guerra, ma a questo lavoro va riconosciuta una forte efficacia.

Interessante il video di Jillian Mayer, una corsa nella periferia deserta di Miami nella

sovrimpressione di una periferia squallida di paesaggi digitali artificialmente piacevoli. Gli inglesi Remi Weekes e Luke White si distinguono per un uso semplice ma acuto degli effetti speciali, una performance di gesti che vengono incollati uno sull'altro fino a formare un "seaweed", una pianta marina di braccia e mani umane. Una piccola danza digitale di pochi secondi ma toccante.

Si usa l'animazione per *Strindberg and Helium at the beach* di Eun-Ha-Peak, dove il drammaturgo Strindberg esprime la sua desolata visione della vita consolato da un personaggio tipico del cinema d'animazione orientale.

In un video d'interviste l'irlandese Lisa Byrne (di mestiere tassista) raccoglie le memorie dei tassisti che hanno vissuto le lotte armate del nord Irlanda negli anni settanta, evidenziando le tracce e le ferite della storia di quegli anni.

RISPECCHIAMENTI



YouTube Play

Il fenomeno del rispecchiamento reciproco fra linguaggi non sono inediti, e le scelte dei top 28 della giuria evidenziano la contiguità fra le forme del video d'artista e il video amatoriale.

Non è facile rintracciare i confini fra scelta de-costruttiva sul linguaggio/visivo operata dall'artista professionale e il percorso di acquisizione e scelte che portano Lisa Byrne all'asciuttezza delle domande e delle risposte del suo bel video (apparentemente non professionale) e dalla sintesi esemplare del video di Josh Bricker sulla guerra come videogame. E' un problema più volte posto: l'Arte Contemporanea cerca la comunicazione e la diffusione a livello di massa alternando strategie opposte, le quali possono essere la chiusura dentro linguaggi ermetici di sintesi creativa, oppure l'aprirsi ai linguaggi di massa mimandone le forme. Sintesi originale di queste strategie è stata la trasmissione Tv/satellitare "1984" di Nam June Paik. In un'era ancora pre-web Paik missava performance Fluxus, videoclip rock, danza sperimentale, linguaggi digitali, culture alte e popolari insieme inseguendo una sua sintesi di opera totale e di comunicazione estetica democraticamente orizzontale.

Il video è un linguaggio che affonda radici profonde nell'immagine in movimento, nel cinema d'artista e nelle espansioni cinetiche delle arti visive. Una storia ricchissima che può creare sinergie con tutti i linguaggi multimediali della rete. Guardando la rassegna, il confronto fra video d'autore e video non professionale pone il problema della forma video (o dell'audiovisivo) nell'epoca della sua massima espansione.

Il video d'arte continua a decostruire il linguaggio fino a portarlo al non/linguaggio delle news televisive, cioè affrettando un dialogo con i linguaggi di massa che deve avere invece strategie

diverse per mantenersi vitale.

Mentre (paradossalmente) il video non professionale cerca delle "forme", assumendole dai micro/linguaggi della televisione e della rete.

In questo modo si ricrea un "Doganiere Rousseau" digitale, secondo una delle linee dell'arte moderna (dal tempo delle avanguardie storiche) che vorrebbe la scomparsa del linguaggio specializzato dell'arte e la sua fusione con i linguaggi della comunicazione e dell'espressività spontanea. Nel muoversi continuo d'informazioni, frammenti linguistici e stili di vita che attraversano la sezione scelta, le forme più riconoscibili sono le passioni civili e la passione per il bricolage digitale.

Ambedue gli elementi sono presenti e visibili anche nell'area professionale.

Data la realtà di Web della mostra questa è e resterà visibile in Rete. Per verificare andate a: <http://www.guggenheim.org/interact/participate/youtube-play/top-videos> oppure digitate *YouTube Play Guggenheim* e troverete tutti i video della sezione più vasta inseriti nei meccanismi di missaggio "high & low" del più intrigante dei "social network".

Lorenzo Taiuti

D'ARS year 51/nr 205/spring 2011