



LINKI MONDO
Indie, nuovo mainstream

ELECTRO- LUMINESCENZA

VIDEOARTE A DORSO DI MINI PONY (FLUO)

DI **FRANCESCO
SPAMPINATO**

Non capita solo con i media. Anche l'universo della videoarte si rivolge all'immediato passato e alla nostalgia istantanea. Negli ultimi anni, c'è chi si è impossessato di icone nerd come Super Mario. Chi ha preso spezzoni dei Simpson e di Garfield. Chi prepara remix user generated. Come sempre, per provare a sovvertire le cose, a cambiare il mondo a partire dall'arte. Però, questa volta, con competenza e sincera ammirazione per ciò che si reinterpreta e si distrugge: non da apocalittici, ma da fan.

è artista e teorico dell'arte. Dopo la laurea in Storia dell'arte presso l'Università di Bologna, nel 2006 ha conseguito un master in Modern Art presso la Columbia University di New York. Collabora con la NABA di Milano, dove è visiting professor di Performance Art. Scrive per *Flash Art*, *Kaleidoscope*, *Impactt* e *Artlab*. Il suo libro *Experiencing Hypnotism* è stato pubblicato da Atomic Activity Books nel 2009. Vive e lavora tra Bologna e New York.

ARTE DEGLI ANNI ZERO È CARATTERIZZATA DAL RITORNO A UN TIPO di produzione dal basso che risente della tradizione underground, del punk e dell'etica DIY, quanto della *outsider art*, in contrapposizione netta con l'ultimo decennio del secolo scorso segnato, invece, da costosissime operazioni di natura industriale come gli squali in formaldeide di Damien Hirst e l'epico ciclo di *video performance Cremaster* di Matthew Barney. All'alba del millennio riaffiorano nel mondo dell'arte generi legati a un tipo di produzione artigianale come il disegno, per esempio, e il *collage*. Il ritorno al disegno, da solo, testimonia un rapporto più intimo tra l'artista e l'opera, e una preoccupazione maggiore riguardo ai contenuti sulla forma.

Non è un caso, infatti, che contemporaneamente cambi anche la figura dell'artista. Dai rampanti pr maniaci delle grandi misure si passa a *nerd* introversi che preferiscono le piccole dimensioni: piccoli supporti, piccoli destinatari, piccoli prezzi, piccole mostre e soprattutto piccole ambizioni.

Al disegno poi si affianca il ritorno all'appropriazione di memoria post-modernista, come quando negli anni Ottanta, a New York, gli artisti della *Pictures Generation*, come Richard Prince, Sherrie Levine e Dara Birnbaum, utilizzano pubblicità, prodotti da supermarket e programmi televisivi per mettere in dubbio i sistemi di "rappresentazione" della società dello spettacolo.

ORGANISMI LO-FI

NEGLI ULTIMI ANNI DIVERSI ARTISTI DI DOWNTOWN NEW YORK MESCOLANO strategie di appropriazione con pratiche di produzione *lo-fi*, due ingredienti alla base dell'estetica dei primi anni del millennio, all'insegna dell'insicurezza nei confronti del futuro, della crisi di identità occidentale e del rinnovato contatto con il prossimo e la natura, seppur mediato dalle nuove tecnologie.

Questi giovani artisti sono nati nella seconda metà degli anni Settanta, "ipnotizzati" dall'*entertainment* anni Ottanta, hanno conosciuto la cultura *techno* e *rave* nei Novanta per entrare poi, negli anni Zero, in una fase di insicurezza post-adolescenziale irrimediabilmente segnata da quell'evento di castrazione simbolica che è il crollo del World Trade Center.

Non fanno differenze tra generi – utilizzano pittura, installazione, *performance*, fumetti e musica – stampano t-shirt, organizzano *happening* e autoproducono dischi e *fanzine*. Tra i veicoli di espressione che prediligono, però, vi è la video-animazione, con cui solitamente confezionano opere astratte e psichedeliche dove prende vita un universo impregnato di *kitsch*, popolato da creature immaginarie prelevate da vecchi cartoni animati e videogame, o create a loro immagine e somiglianza.

I loro video hanno una struttura geometrico-primaria e organica, come visioni provocate da sostanze psicotrope. Per indicarli potremmo parlare di *electro-luminescenza*: da *electro*, in riferimento sia all'immaginario audiovisivo retrò che all'impiego di strumentazione elettronica *vintage*, e *luminescenza*, sia per l'uso di colori brillanti e fluorescenti (di memoria *hippy* quanto *rave*) che per l'aspetto psicanalitico di regressione attraverso la riscoperta di un immaginario infantile.

I DON'T WANNA MY MTV

QUESTI ARTISTI SONO *GEEK*, PIRATI INFORMATICI E APPASSIONATI DI CULTURA digitale, fanatici collezionisti di fumetti e giocattoli e cultori di antieroi. Lavorano da soli o in collettivo, spesso dietro pseudonimi, ed emergono da Brooklyn a partire dal 2001. Molti sono *local*, altri provengono dalla West Coast o da realtà periferiche come Providence e Virginia Beach, altri ancora arrivano dall'Europa e dal Giappone.

Inizialmente trovano asilo nell'*underground* ma il salto *over-ground* è breve, in particolare grazie a Jeffrey Deitch e Kathy Grayson, alla testa di quello che negli anni Zero è il fulcro della comunità artistica di Downtown New York: Deitch Projects. Alcuni ricevono importanti riconoscimenti da parte di musei, gallerie e collezionisti del mondo dell'arte alta, ma il loro lavoro si muoverà a metà strada tra l'olimpo del *mainstream* e la cultura alternativa.

"*Punk*", dice Anne Elizabeth Moore, "*was thought to be the thing that simply couldn't sell out, because it was by definition ugly and nasty and based on an opposition to money and fame and success*"¹. Ma nell'epoca in cui le t-shirt dei Ramones sono vendute nei centri commerciali, non è forse legittimo che i nuovi punk vogliano trovare un compromesso con la cultura di massa?

Molti dei nostri artisti, per esempio, lavorano a videoclip ("Standing in the Way of Control" dei Paper Rad per i Gossip ha conquistato Mtv) o, come Ben Jones e i PFFR, firmano serie animate per Adult Swim, Cartoon Network e MTV2. Numerose opere, tuttavia, sono conservate dall'organizzazione Electronic Arts Intermix ed esposte solo all'interno di mostre o rassegne di cinema sperimentale. Più spesso le troviamo su Vimeo e YouTube, caricate dagli artisti stessi per le proprietà virali di internet.

La lista è lunga e in continua evoluzione ma tra i punk *electro-luminescenti* vale la pena ricordare: Cory Arcangel, Assume Vivid Astro Focus, Michael Bell-Smith, Paul B. Davis, Black Dice, Jeremy Blake, Philippe Blanchard, Derraindrop, Jim Drain, E*Rock, Wynne Greenwood, Forcefield, Hooliganship, Ben Jones, The Jonkers, Lo-Vid, Frankie Martin, Shana Moulton, Takeshi Murata, Notendo, Paper Rad, Ara Peterson, PFFR, Jimmy Joe Roche, Jon Satrom, Paul Slocum, Yoshi Sodeoka, Bec Stupak, Ryan Trecartin e Andrew Jeffrey Wrigh.

DALÍ ON ACID

NONOSTANTE IL CARATTERE DISSACRATORIO E CONTROCULTURALE DI QUESTI video, possiamo rintracciarne le origini nel tradizionale cinema d'animazione disneyano. Il loro tono surreale e la dimensione sinestetica, infatti, ricordano *Fantasia* (1940), con il contributo di Oskar Fischinger, e *Destino* (1945), misconosciuta perla di Salvador Dalí dove il pittore anima forme cangianti e vorticose per sei minuti visionari. Così pure bisognerà chiamare in causa la tradizione psichedelica anni Sessanta delle proiezioni in occasioni di *happening* e concerti, come il *Joshua Light Show* di Joshua White (riproposto di recente da Bec Stupak) e l'*Exploding Plastic Inevitable* di Andy Warhol per i Velvet Underground, oltre ai deliri di Stan VanDerBeek, John Whitney e Kenneth Anger, informati dal culto per LSD, destinati ad allargare la coscienza dello spettatore e ad alterarne lo spazio circostante.

1. A.E. Moore, *Unmarketable. Brandalism, Copyfighting, Mocketing, and the Erosion of Integrity*, The New Press, New York 2007.

LINKI MONO
Indie, nuovo mainstream

**ELECTRO-
LUMINESCENZA**

2. S. Whelan, *How the Geek's Secret Art of Datamoshing Seduced the Mainstream*, in *Dazed&Confused*, vol. II, n. 74, giugno 2009.

3. H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers*, Franco Angeli, Milano 2008.

Le tecniche impiegate per raggiungere un effetto straniante sono quelle del *cut-up* di origine beat aggiornate a nuove regole di giustapposizione elettronica come il *mash-up* e il *datamoshing*, di cui fa uso massiccio Takeshi Murata².

Tra gli altri riferimenti, non mancano poi quelli ai *cartoon* politicamente scorretti, da Tex Avery e Robert Crumb fino a *I Simpson* e *South Park*. Ci capita di vedere, infatti, nei video di Derraindrop, The Jonkers e Hooligan-ship, innocui beniamini alle prese con una sessualità repressa e animali di pezza in preda ad allucinazioni da ecstasy. Tra i soggetti ricorrenti: *Gumby*, *Garfield*, *Mio Mini Pony* e un bestiario variopinto di docili creaturine aliene.

DAI GEEK AI FAN

ALLA BASE DI QUESTE OPERAZIONI AUDIOVISIVE VIGE UNO SPIRITO *HIPPY*, improntato alla condivisione, fuori e dentro lo schermo. Non solo questi artisti lavorano in gruppo e condividono spazi e interessi, ma anche i loro video ruotano attorno al valore dell'amicizia e alla comunità sopra ogni cosa.

Il *geek* americano, più dell'*otaku* giapponese, utilizza le nuove tecnologie per formare *community* e non è un utente passivo ma, infiammato di passione, personalizza il suo oggetto del desiderio. Il *geek*, infatti, è innanzitutto un *fan*, alle prese con versioni alternative di film blockbuster, videoclip fai-da-te e *mod*, videogame dove magari, anziché sparare ai nazisti, possiamo divertirci a sparare ai puffi come succede in *Castle Smurfenstein*, parodia di un famoso *sparatutto* del 1983 opera di un manipolo di allora tredicenni.

Anche *Super Mario Movie* (2004) di Cory Arcangel & Paper Rad è un *mod*, la versione "cinematografica" del noto videogame ottenuta modificando la cartuccia di una vecchia console Nintendo. Quella che vediamo scorrere sullo schermo è una biografia del simpatico idraulico alle prese con la sua ultima avventura, tra mostri fluorescenti, dispositivi lacaniani e schermate asimmetriche che lo conducono dritto alla morte.

Diverse analogie intercorrono tra la cultura dei fan e quella no-global che utilizza strategie di dissenso come il *culture jamming* per sovvertire segni e simboli del potere delle multinazionali: pubblicità, loghi, *mascotte*. Tuttavia, come nota Henry Jenkins: "la cultura del fan è dialogica piuttosto che distruttiva, affettiva invece che ideologica, collaborativa anziché oppositiva. I *jammer* vogliono distruggere il potere dei media, mentre i bracconieri ne vogliono una fetta"³.

REMIX

PER DELINEARE UN CONTESTO AI FENOMENI ARTISTICI *ELECTRO-LUMINESCENTI*, non possiamo prescindere dalle problematiche relative al copyright nei nuovi media e internet, tra le più dibattute negli anni Zero proprio perché sintomatica di una realtà dove gli spettatori si trasformano in utenti e autori.

Questa evoluzione traspare chiaramente dai saggi di Lawrence Lessig, teorico di riferimento della cultura *open source*. In *Remix*, Lessig distingue tra cultura RO (*read only*) e cultura RW (*read and write*). La cultura RO nasce con Gutenberg, dice, ed è fondata sul testo mentre "i media RW [...] remixano, o citano, un'ampia gamma di "testi" allo scopo di produrre qualcosa



LINKI MONO
Indie, nuovo mainstream

**ELECTRO-
LUMINESCENZA**

4. L. Lessig, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano 2009.

di nuovo. [...] Possono citare suoni sovrapponendoli alle immagini, o video sovrapponendoli al testo, o testi sovrapponendoli ai suoni⁵⁴.

Gli *electro-luminescenti* sfruttano le proprietà transmediali dell'oggetto digitale remixandolo, senza per questo sentirsi in debito verso chi ne detiene i diritti. La loro operazione, infatti, non è quella di un professionista che ruba un'idea, ma il gesto amatoriale di un fan che avverte nei confronti dell'oggetto un senso di legittima proprietà perché parte del proprio vissuto.

Un altro parallelo, a questo punto, è quello tra l'arte *electro-luminescente* e i graffiti, che tra l'altro solidifica le fondamenta del ponte tra la New York di fine Settanta e quella post 9/11. Entrambi i movimenti, infatti, poggiano su un'idea di "spazio personalizzabile" e condividono l'attitudine ad appropriarsi di un frammento di realtà di cui si sentono legittimi proprietari. La differenza, semmai, sta nel fatto che i graffiti agiscono sulla dimensione materiale della città, ingaggiando una battaglia semiotica con la sua superficie pubblicitaria, mentre questi artisti si misurano con l'immaterialità del video.

Ed è per ovviare a questa assenza forse che alcuni di loro, come Ryan Treccartin & Lizzie Fitch e Shana Moulton, decidono di "farsi vivi" improvvisando in *video performance* carnevalesche che mutuano ritmi e soggetti dai reality show, offrendoci una iperrealità grottesca e mostrandoci come il meccanismo sociale della maschera sia ancora alla base di questa nostra era in cui chiunque può conquistarsi i suoi 15 minuti di fama con un semplice clic.

KARMATRON

A COLPIRE MAGGIORMENTE DI QUESTI VIDEO, PERÒ, È L'ASPETTO PSICANALITICO. Gli elementi che li caratterizzano – ritmo, motivi, colori, suoni – hanno a che fare con una dimensione di alterità che favorisce una lettura dell'opera come esplorazione della coscienza. La cultura *new age* e il concetto di *karma* hanno per questi artisti un ruolo fondamentale, ma sono le controculture esoteriche a fornire loro un infinito glossario di simboli e atmosfere.

Anche il surrealismo storico li affascina, per le proprietà creative affidate al sogno e al subconscio, ma i riferimenti dei surrealisti sono per lo più letterari e sviluppati sempre all'interno di un sistema RO, come direbbe Lessig. Il quadro o il film surrealista descrivono una realtà in avanzato stadio di decomposizione, ma non è esso stesso de-composto.

Al contrario, gli *electro-luminescenti* non rispettano una storia e sperimentano un linguaggio cerebrale che richiede la nostra totale immersione nell'opera. Non a caso i loro video sono inseriti solitamente in installazioni quando si trovano in contesti espositivi. Lo stesso Jenkins sostiene che "molte volte i fan [usano] metafore riprese dalla religione, o talvolta dal mondo della dipendenza, per indicare intense esperienze emotive per narrative di cui la nostra cultura non fornisce il vocabolario adeguato"⁵⁵.

Più che al surrealismo, infatti, questi artisti sono profondamente interessati alle tecniche di manipolazione del cervello e *mindfucking* come l'ipnosi – imputate da molti all'industria della guerra, alla religione o ai governi totalitari e perpetrati in un'atmosfera orwelliana dalla tv o durante riti collettivi – per trascendere, attraverso l'opera d'arte, una realtà sovraccarica di dietrologie.

Come sostiene Raphael Gyax: "*Their works realize an exaggerated and garishly colourful aesthetic, whose excessive density of signification reacts to this con-*

sumerism in Western society and, as it were, can take shape only by emerging out of this state of affairs"⁵⁶. Non è affatto illogico, in conclusione, leggere molte di queste opere come un modo per gli artisti di disintossicarsi dall'esposizione prolungata alle "radiazioni" dei media di massa, di cui svelano, al contempo, le proprietà subliminali e i meccanismi di persuasione.

LINKI MONO
Indie, nuovo mainstream

**ELECTRO-
LUMINESCENZA**

6. R. Gyax, *Deterioration, They Said*, catalogo della mostra presso il Migros Museum di Zurigo, JRP Ringier, Zurigo 2009.

5. H. Jenkins, *Fan, Blogger e Videogamers*, cit.