



# CHRISTIAN MARCLAY

VISIONI LATERALI

## *Il dj e la scienza della memoria*

DI *Francesco Spampinato*

La nostra esplorazione della videoarte, frontiera (im)possibile dell'immagine televisiva, si arricchisce di una nuova tappa. Con una riflessione monografica dedicata a Christian Marclay. Deejay, artista e strano "bibliotecario", gioca con le combinazioni di suoni e di immagini, con il fuori-sincro e con le emozioni degli spettatori. Lacerti di cultura pop rubati e rimescolati in un gioco *open source*.

ILLUSTRAZIONI DI *Sebastiano "Tone" Carghini*

È artista e teorico dell'arte. Dopo due lauree 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*, *Impact* e *Artlab*. Il suo libro *Experiencing Hypnotism* è stato pubblicato da Atomic Activity Books nel 2009. Vive e lavora tra Bologna e New York.

Due banconi paralleli. Sul primo ci sono quattro giradischi, tre dei quali in azione. Sull'altro una distesa di dischi, di cui sappiamo ben poco, tranne che non sono di un particolare compositore o band (e comunque non è questo che importa). Sono oggetti appartenuti a qualcuno che li ha amati. Chino sulle ginocchia, un giovane controlla con attenzione la scena. Il suo nome è quello che ricorre quando si parla di *sound art*, o semplicemente quando nel mondo dell'arte si parla di musica: Christian Marclay.

L'immagine descritta è una *performance* di Marclay al Moers Festival in Germania nel 1985, in una foto all'interno del cd che raccoglie le prime composizioni sonore dell'artista, ottenute utilizzando i gemiti di un film porno, strumenti musicali primitivi e suoni provenienti da vinili spezzati in più parti, o sulla cui superficie sono applicati adesivi circolari<sup>1</sup>.

Marclay, nato in California e formatosi in Svizzera, emerge dalla scena artistica di New York dei primi anni Ottanta usando la musica come collante di una complessa ricerca multimediale che comprende anche *performance*, installazioni, sculture e video. E proprio la transdisciplinarietà delle sue produzioni gli vale il successo sia nel mondo dell'arte contemporanea sia in quello della musica d'avanguardia e della cultura pop.

Se c'è una figura della nostra epoca che Marclay incarna alla perfezione è quella del deejay, e, in quanto tale, una prima spiegazione della sua multiforme attività risiede nel concetto di *database*. Il deejay attinge da archivi – di parole, musica, rumore – e il suo istinto al recupero coincide con la laboriosità del bibliotecario. La tecnica su cui si basa l'arte del deejay è il *collage*, che qui diventa uno strumento per sperimentare tanto con il sonoro quanto con il bidimensionale e l'audiovisivo. Il principio che regola il *collage* – su carta, con i suoni o sullo schermo – è l'effetto fuori-sincro, generato dalla combinazione di frammenti di origine diversa.

Di fronte a una discrepanza tra suoni, tra immagini o tra suoni e immagini, lo spettatore è chiamato ad assumere una posizione attiva, avvertendo la responsabilità di sincronizzare l'oggetto mediale e trovare un proprio percorso di fruizione. “La prima volta che ho provato l'effetto fuori-sincro”, ricorda Marclay, “è stato con John Cage e Merce Cunningham. Ho capito che mettere insieme un movimento e un suono totalmente per caso funziona, e che la mente prova in continuazione ad associarli”<sup>2</sup>.

### VIDEO QUARTET

Rosalind Krauss sostiene che gli artisti, nel corso del secolo scorso, hanno perso interesse nei confronti della specificità dei media tradizionali come pittura e scultura, in quanto autoreferenziali, a favore di un avvicinamento al mondo reale. Krauss, pertanto, parla della nostra come fase “post-mediale”, dove l'artista, indipendentemente dal mezzo utilizzato – pittura, scultura, installazione, video, *performance* –, si inventa un sistema di regole a cui ubbidire e che diventano il “supporto tecnico” delle sue opere<sup>3</sup>. Nel caso di Marclay, il supporto tecnico è il sincrono, e questo risulta ancora più vero per le sue composizioni audiovisive, dove l'utilizzo di materiale pre-esistente e di dominio pubblico attiva un processo di memoria collettiva condivisibile da un numero superiore di spettatori, nutriti da cinema e tv, rispetto a quelli in grado di riconoscere le fonti sonore nelle sue tracce audio o nei suoi dj set.

In *Video Quartet* (2002), Marclay combina frammenti da noti film hollywoodiani in cui è protagonista il suono (musica, canto, rumore) e li pro-

1. Christian Marclay, *Records 1981-1989*, CD, Atavistic, Chicago 1997.

2. Da una conversazione con Gary Hill in Jennifer Gonzales (ed.), *Christian Marclay*, Phaidon, Londra 2005.

3. Rosalind Krauss, *Reinventare il Medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Bruno Mondadori, Milano 2005.

ietta, differenziati, su quattro grandi schermi. Matthew Higgs ricostruisce così l'ordine di *Video Quartet*: “Intro, Crescendo, Voice, Orchestra, Marching Bands, Rock, Organs, Pianos, Pop, Opera, Tap, Scat, Brass, Crash”<sup>4</sup>. I frammenti audiovisivi sembrano essere stati archiviati dall'artista secondo canoni oggettivi, per l'appartenenza del suono a una data famiglia, e catalogati come libri sugli scaffali di una biblioteca.

Troviamo un antecedente a *Video Quartet* nella pittura di Robert Rauschenberg, che riporta sulla tela frammenti del mondo reale facilmente riconoscibili da chiunque – loghi, utensili domestici e immagini della cultura di massa – attraverso l'uso di *collage*, serigrafia e *readymade*. La tela di Rauschenberg diventa luogo di identificazione collettiva ma, allo stesso tempo, questi segni acquisiscono una nuova identità sia per il fatto di essere stati inseriti in un'opera d'arte sia perché combinati tra loro.

Il sincrono di Marclay funziona come l'operazione pittorica di Rauschenberg. In entrambi i casi non abbiamo un ritmo dettato da esigenze narrative, ma un tipo di fuori-sincro dettato da esigenze di archivio, dove è lo spettatore a completare l'opera d'arte: una volta riconosciuto un dato suono o film, entra in gioco la sua memoria privata che ricollega suoni e immagini a momenti del proprio vissuto.

Ad aumentare il grado di sospensione di una simile esperienza sinestetica, e a sollecitare nuove sensazioni, contribuisce poi l'imprevista coincidenza di scene che, a tratti, sembrano dialogare tra loro. A un certo momento, per esempio, su due dei quattro schermi due uomini suonano il pianoforte, mentre un altro, sul terzo schermo, anch'egli di fronte a un pianoforte, sembra ascoltarli con attenzione. Suoni e immagini diventano segni astratti di un sistema aperto in continua rigenerazione.

Le composizioni sonore e audiovisive di Marclay, riprendendo le riflessioni di Krauss, perdonano quindi definitivamente la loro specificità in quanto media narrativi, il disco o il film, e la ritrovano in quanto “flusso di coscienza” che, nella fase post-mediale della storia dell'arte, diventa a tutti gli effetti una nuova categoria. L'artista si limita a innescare qui un procedimento che investe direttamente il mondo esterno e lo spettatore, il quale utilizza l'opera come filtro per ritrovarsi da solo con se stesso.

### OPEN SOURCE DJ CULTURE

Altro aspetto da considerare nelle opere di Marclay è quello relativo all'appropriazione indebita. Il deejay non crea nulla di nuovo, ma si appropria di qualcosa di già esistente senza chiedere il permesso. A questo proposito, dichiara: “Rispetto la nozione di proprietà intellettuale e non penso di derubare nessuno. Uso musica registrata in modo tale che essa diventa la mia musica... ascoltiamo ovunque musica registrata; ci è imposta, e per questo diventa in qualche modo di dominio pubblico”<sup>5</sup>.

Le appropriazioni di Marclay risentono dell'etica *open source*, diffusa con i nuovi media e internet, che legittima forme di brigantaggio intellettuale nei confronti di fenomeni di dominio pubblico. Tuttavia, le sue operazioni han-

Mettere insieme  
un movimento  
e un suono a caso  
funziona:  
la mente prova  
ad associarli.

4. Matthew Higgs, “Focus: Video Quartet” in Jennifer Gonzales (ed.), *Christian Marclay*, Phaidon, Londra 2005.

5. Rahma Khazam, “Christian Marclay: Jumpcut Jockey”, in *The Wire*, 195, maggio 2000.

6. Paul D. Miller aka Dj Spooky That Subliminal Kid, *Rhythm Science*, MIT, Cambridge 2004.

7. Da una conversazione con Ben Neill, BOMB 84, estate 2003.

no un'origine tutta newyorkese che ci riporta all'*appropriation art* di fine anni Settanta di artisti come Sherrie Levine, Jack Goldstein e Richard Prince, ma anche ad Afrika Bambaataa che con la sua *Planet Rock*, sfruttando le basi di *Trans Europe Express* dei Kraftwerk, dà vita alla cultura hip-hop.

In tempi recenti si parla spesso di *bastard pop*, *misch masch* o *soundclash*, tutte etichette utilizzate per descrivere operazioni illecite di ri-miscelamento musicale. A questo proposito Paul D. Miller, meglio conosciuto come Dj Spooky, scrive: "Come artista, scrittore e musicista, mi è sembrato che i giradischi fossero in qualche modo macchine per la trasformazione della memoria. Hanno cambiato il modo in cui ricordavo i suoni e mi fanno pensare ogni volta a un'esperienza diversa durante l'ascolto"<sup>6</sup>.

Il giradischi diventa così uno strumento che attiva il ricordo. Lo stesso movimento concentrico della puntina sul disco sembra aprire una porta verso l'inconscio, un vortice che ci trasporta in una dimensione altra, fuori dallo spazio e dal tempo. Attraverso l'uso combinato di due o più giradischi, otteniamo un nuovo tipo di flusso dove il disco è sempre più simile a un atomo e il deejay è lo scienziato della memoria.

Marclay però non si limita al sonoro, ma utilizza l'intero ambiente che lo circonda come materia prima, la città in quanto serbatoio di suoni, sensazioni e immagini. "*Video Quartet* riflette il mio ambiente, la cultura di cui faccio parte. [New York] è la città in cui cammino ogni giorno, dove vedo e ascolto così tante cose contemporaneamente. Loro sono parte della vita come tutto quello che ci circonda. Noi respiriamo in mezzo a esse; perché non dovrebbero essere trasformate?"<sup>7</sup>.



## SCREEN PLAY

Sullo schermo, un direttore d'orchestra agita con furia le braccia. Ogni suo movimento però non si traduce solo in un suono, ma anche in un elemento grafico concreto. La sua mano destra, infatti, traccia traiettorie curvilinee bianche, tessendo una complicata massa reticolare. Sul palmo della sua mano sinistra, invece, un bollino rosso pulsa e ci dice che il ritmo non va in una sola direzione. Questi piatti, essenziali, elementi grafici sono visualizzati e insieme visualizzano lo schermo, la superficie trasparente che delimita l'ingresso nello spazio virtuale della dimensione filmica.

L'immagine descritta fa parte di *Screen Play* (2005). Il video, proiettato due volte consecutive il 17 maggio 2006 in una sala del World Financial Center di New York, parte della rassegna *Playvision* curata da Ben Neill, beneficia di un accompagnamento musicale dal vivo eseguito da un trio diretto da Elliott Sharp e da Okkyung Lee, rispettivamente per la prima e la seconda proiezione. La *video performance* di trenta minuti circa, commissionata da Eyebeam e presentata in anteprima all'interno di *PERFORMA05*, festival biennale della *performance* a New York, da allora ha girato il mondo.

L'opera combina una traccia visiva – in cui motivi grafici animati si sovrappongono a scene da film – all'improvvisazione dal vivo di una colonna sonora. Al pubblico presente è dato il privilegio di assistere in presa diretta a un processo di composizione musicale in cui alle immagini è tutte le volte conferito un significato nuovo. Diversi livelli di lettura si intrecciano: l'interpretazione musicale delle immagini da parte dei musicisti e quella di immagini, suoni e suoni applicati alle immagini da parte del pubblico.

Le scene filmiche non seguono apparentemente alcun percorso. Tuttavia emerge una dimensione polisensoriale in cui è chiamato in causa il cervello dello spettatore, in uno spazio già di per sé carico di un forte valore simbolico come il World Financial Center che si affaccia sulle ceneri di quello che una volta era il World Trade Center. In *Screen Play*, a immagini di calma apparente – un mare in una giornata di sole, un ragazzo che fa delle capriole sul prato, un uomo a cavallo attraverso una radura – si alternano scene di tensione come l'arrivo di una telefonata imprevista, una tempesta e una carrellata di espressioni facciali di ansia e sgomento.

Come in *Video Quartet*, anche in *Screen Play* il sincrono funge da supporto tecnico dell'opera. L'artista mette lo spettatore in una posizione psico-attiva di fronte a elementi audiovisivi variabili. Ogni singolo frammento assume una gamma di significati, tanti quanti sono i presenti fra il pubblico. Dispersi nel buio della sala di proiezione, gli spettatori prendono le distanze l'uno dall'altro, varcano ponti diretti verso il loro passato e si arrampicano su pareti di specchi in cui la loro immagine è ripetuta all'infinito.

*Screen Play* consiste nella formulazione di un'esperienza e ogni attimo durante l'audiovisione assume un volume variabile a seconda di chi lo occupa. *Screen Play* e *Video Quartet* rappresentano i punti più alti della ricerca di Christian Marclay, proprio per la loro capacità di aprire una nuova via alla fruizione dei suoni e delle immagini in movimento a cui cinema, televisione e musica dal vivo ci hanno abituato. Con Marclay, il deejay diventa un nuovo modello di esploratore, e il sincrono uno strumento per valutare quanto le forme di intrattenimento di massa incidano sul modo in cui percepiamo la realtà e archiviamo i ricordi nei meandri della nostra mente.