

There's a camera rolling on her back*

Igor Spanjol

Famose teorie e critiche cinematografiche slovene, in cui l'arte filmica è considerata un linguaggio simbolico e un apparato chiamato cinema, hanno segnato in modo significativo la produzione teorica e la critica sociale nei leggendari anni Ottanta. Comunque, durante gli ultimi due decenni ha finalmente oltrepassato i confini della sala cinematografica ed è diventata un riferimento importante per la produzione di arte contemporanea, che a sua volta ha cominciato a rivolgere la sua attenzione al cinema, al suo immaginario, al suo mondo e alle sue tecniche. L'impiego della visione in movimento come elemento essenziale dell'apparato cinematografico che cattura lo spettatore è ugualmente presente nelle installazioni sonore come in quelle video, nelle performance e in altri progetti multimediali nell'ambito dell'arte contemporanea. L'ambiente di una sala cinematografica come fenomeno in relazione al quale l'arte contemporanea si forma e si formula, definisce fondamentalmente la sfera della reciproca riconfigurazione di cinema ed arte. Per molti anni è stato usuale esibire video artistici su piccoli schermi nell'angolo di una galleria. Con il tempo, il mezzo espressivo è riuscito a guadagnarsi un'area più ampia all'interno degli allestimenti. Paragonati alle forme artistiche tradizionali grazie alla loro accessibilità e alle nuove dimensioni comunicative, i film e le installazioni video sono riusciti a conquistare l'attenzione del pubblico senza tante difficoltà. Tuttavia, le proiezioni video costituivano un problema maggiore per il visitatore medio. Nelle sale della mostra dove hanno luogo di solito, non ci sono posti a sedere né aria condizionata o adeguata oscurità; la qualità dell'immagine e del suono non sono regolari, e il pubblico entra ed esce continuamente o sbircia da dietro le tende. Di solito, i video proiettati sono lunghi e si ripetono ininterrottamente, cosicché, spesso, quando si entra si è già perso una buona parte della narrazione. In poche parole, ogni tentativo di accogliere una proiezione video in una galleria d'arte era fallito in partenza. Tuttavia più che la lunghezza della pellicola, il vero problema era da ricercare nella sua inadeguata presentazione che si aggiungeva alle generali condizioni sfavorevoli: a fianco delle condizioni di visione poco idonee, il film vero e proprio sembrava più lungo di quanto non fosse veramente e così la quantità di opere proposte per la proiezione divenne ingestibile.

Alla luce di ciò, lo spazio della sala cinematografica rappresenta una magica essenza che ha ispirato l'eccezionale produzione artistica di Tobias Putrih. Nella sua più recente produzione l'artista si è concentrato sul ruolo delle odierne sale cinematografiche e sul significato sociale e culturale del film come mezzo di comunicazione. In un'epoca segnata dalla comunicazione elettronica e dal progresso tecnologico, l'artista esplora le varie prospettive dell'immagine in movimento creando storie intimistiche e spazi cinematografici all'interno del suo mondo di cartone.

Nel suo primo lavoro, *Which Cinema is Your Cinema, Which Discotheque is Your Discotheque?* (2001), Putrih tentò di perfezionare il collegamento tra l'idea del "cinema assoluto" e "la discoteca per una sola persona". Nella serie *Cinema Solution* (2001), esplorò il ruolo e l'esperienza delle sale cinematografiche in termini di spazio buio e invisibile dove il visitatore mette da parte il proprio corpo in modo originale. Il punto focale del concetto era l'idea di costruire sale cinematografiche diverse e personalizzate, come un modello semplice in contrapposizione ai meccanismi globali dominanti per la produzione di spettacolo e piacere.

Secondo Putrih, la ricognizione di quegli oggetti di piacere high-tech costituisce un confronto immediato col corpo. Le soluzioni proposte consistevano in quattro tipi di sale cinematografiche basati su modelli classici ed utopistici dello sfruttamento del campo visivo: l'esplorazione del campo visivo di Friedrich Kiesler realizzata nel 1929 con la costruzione del New York Film Guild Cinema; il lavoro visionario di Herbert Bayer, che mise insieme la tradizione Bauhaus con le idee che successivamente si trasformarono nel pensiero corporativo all'interno dell'industria culturale; il progetto per il cinema underground dell'artista della Land-art Robert Smithson, che non fu realizzato; e la visione onirica del viaggio cinematografico nel tempo e nello spazio di Chris Marker. I modelli di Putrih di questi progetti rappresentano un'eccezionale veduta d'insieme di una tradizione centenaria di sale cinematografiche, che sono allo stesso tempo una risposta intima e personale alle sale globalizzate e computerizzate di oggi. Questi lavori sono cronache del progresso tecnologico, seppur fatti a mano con materiale povero e d'uso quotidiano, così da sembrare provenire da un luogo dove tecnologia e scienza sono ridotte alle minime unità costitutive, dove ogni singolo individuo si confronta con la propria realtà materiale e tenta di dargli un senso. Parlano dello spazio circostante sia fisico che concettuale. L'artista confronta miti e tradizioni della storia del cinema con occhio indipendente, andando spesso oltre i limiti e re-inventando liberamente le emozioni che evoca.

Putrih presentò le serie *Lost Cinema* (2001/2002) chiedendoci di non tentare di capire il significato delle fotografie, che erano invece da considerare punti di partenza di un film elettronico. Secondo l'artista esse erano solo un assaggio per introdurre la trama e la scena, solo un piccolo passo per portare in vita il mondo di cartone e i suoi attori non professionisti. Sulla serie d'immagini stampate a laser lascia che i suoi amici recitino sulla superficie infinita di un paesaggio di cartone. Nella penombra del mondo di cartone e del mondo reale, lui assume il ruolo di regista. Nel suo recente lavoro, *Lost Cinema Lost*, Tobias Putrih ci racconta qualcosa di simile, la storia di un film personale e al contempo collettivo. Questa volta l'artista ha progettato e realizzato spazi cinematografici specifici per la proiezione di film di un'altra artista: Runa Islam. La ricerca di entrambi mostra la loro profonda attrazione per l'immaginario e la struttura del cinema, e allo stesso tempo coglie l'opportunità per esaminare e mostrare il cinema sotto una nuova luce. Il loro lavoro cambia i processi inerenti all'esperienza cinematografica: la sala cinematografica, il suo scenario e i mezzi tradizionali di proiezione.

Islam installa spesso i suoi film in configurazioni architettoniche, presentandoli frequentemente attraverso l'uso di due o tre schermi come accorgimento strutturale. Il suo lavoro punta ad offuscare le distinzioni tra film e scultura, arte e cinema, e incoraggia una serie di interpretazioni da parte degli spettatori. Con le sue strutture vortuose ed originali, spettacolari e rispettose dell'autonomia delle opere di Runa Islam, Putrih ci offre un viaggio in cui i filmati sono proiettati all'interno di installazioni spaziali uniche e specifiche e delle luci guida del mezzo.

Putrih ha seguito il percorso stabilito e, come sull'isola di San Servolo per il suo progetto *Venetian, Atmospheric* (2007) presentato all'ultima Biennale, ha realizzato un progetto espositivo in due parti, il cinema-scultura, che funziona come espediente espositivo sperimentale utilizzato per esibire il lavoro di altri artisti.

L'installazione ha riportato l'ambiente della sala cinematografica allo spazio della galleria, caratterizzata da semplici strutture di forme rettangolari e cerchi concentrici, materiali poveri come cartone, polistirolo e bava da pesca, raffinatezza tecnica e perfezione estetica. In essi, gli elementi architettonici e scultorei si presentano come mezzo di espressione artistica, proprio come un disegno che diventa solo il riflesso della luce nello spazio. I lavori nascono dalla specifica situazione che genera l'intero processo creativo. Anche se basato su un punto di vista personale, sull'esplorazione e sull'inventiva, nella sua forma finale il progetto costituisce un'asserzione molto precisa e confuta ampiamente l'illusione che l'arte contemporanea tragga origine da uno spazio neutro in cui possa anche vivere. Buio e contrasto spaziale pianificato, corridoi ben illuminati e impalcature, nastro nero e colorato, disegni e schermi cinematografici intrecciati; solo la gente, i visitatori stessi, trasformano quest'arte in un linguaggio vivente.

In tal senso, l'installazione di Putrih ha forse molto in comune con il concetto del nuovo oggetto artistico di Frederick Kiesler come descritto nel Secondo Manifesto del Correalismo: l'oggetto artistico tradizionale, sia esso un dipinto, una scultura, o un pezzo di architettura, non deve essere più considerato un'entità isolata, ma solo all'interno del contesto dell'ambiente in espansione. L'ambiente diviene altrettanto se non addirittura più importante dell'oggetto poiché l'oggetto respira nell'ambiente circostante ed inala anche le realtà dell'ambiente al di là che lo spazio sia stretto o ben distanziato, che sia all'aria aperta o al chiuso.

Nel momento in cui lo sviluppo tecnologico sta ridisegnando la linea tra il mondo dei media e il mondo dei loro spettatori si ha l'impressione che tutte le invenzioni tecnologiche abbiano l'obiettivo di far assomigliare la fiction il più possibile alla realtà. Ma un prerequisito indispensabile per la soppressione vera della diffidenza non è l'eliminazione della differenza tra realtà e fantasia, bensì questa stessa differenza. Nel caso di Putrih l'installazione è interpretata come una costruzione mutevole che ha più di un significato e una fonte; fondamentale per questo è una lettura nuova delle immagini esistenti, trovate e appropriate, all'interno di un contesto cinematografico.

Igor Spanjol (1972) ha studiato sociologia della cultura e storia dell'arte alla Facoltà delle Arti dell'Università di Lubiana. Dal 2000 lavora come curatore artistico alla Galleria d'Arte Moderna di Lubiana/Museo d'Arte Moderna.

*Duran Duran, *Girls On Film*, 1981.