

Angela Maiello

L'ARCHIVIO PARTECIPATIVO: IL CINEMA ALLA PROVA DELL'INTERATTIVITÀ

Intervista a Natalie Bookchin

La medialità contemporanea produce una ridefinizione dello statuto del materiale e dell'immagine d'archivio. Tale ridefinizione non va ricondotta soltanto alle trasformazioni che investono il concetto e l'oggetto di archivio, nel suo senso più istituzionale, ma anche allo sviluppo e diffusione di nuove pratiche di condivisione, elaborazione e riutilizzo dei contenuti mediali (cfr. Maiello, 2016). Da un lato, infatti, assistiamo al massimo dispiegamento dell'impulso all'esternalizzazione che si concretizza nella condivisione di immagini e video; dall'altra, lo sviluppo tecnologico ha fatto sì che operazioni di elaborazione dell'immagine, che prima, in un ambiente analogico, erano possibili solo a determinate condizioni e competenze, siano oggi diventate la grammatica della vita quotidiana tecnologicamente dispiegata e orientata. Che cos'è l'immagine d'archivio e quali pratiche esse prevede nell'ambiente associato (cfr. Simondon 1958) che la rete, quale oggetto tecnico, istituisce?

È possibile rintracciare una risposta a questa domanda nelle opere di Natalie Bookchin. Bookchin è un'artista che lavora in una zona di confine, non ancora propriamente identificabile, tra l'arte visiva, la video arte e il cinema. Ha mosso i suoi primi passi nell'ambito della Net Art, la quale generalmente comprende quelle opere in cui viene progettata «un'estensione delle strutture digitali e sociali tipiche della rete con lo scopo di escogitare soluzioni creative per orientarsi nel mondo fortemente connesso nel quale viviamo» (Corby, 2006, 1). La Net Art elegge Internet ad ambiente ideale per una nuova forma utopica di scambio e libera creatività tra gli artisti: la rete diviene luogo e strumento della produzione artistica, un sistema manipolabile a seconda dei propri scopi, ed è, allo stesso tempo, eletto oggetto su cui esercitare la creatività artistica.

Tuttavia a pochi anni dalla sua nascita la Net Art subì un rapido declino. All'inizio del nuovo millennio, infatti, cominciò quella velocissima evoluzione delle tecnologie della rete che ha portato alla sua configurazione attuale. Uno dei momenti di passaggio decisivi è rappresentato, secondo la ricostruzione fornita dalla stessa Bookchin, dalla nascita di Napster (cfr. Bookchin, 2006); al di là delle sorti del sito, con Napster si diffonde su scala globale la tecnologia del peer-to-peer; la diffusione dei dispositivi e delle reti, contestuale alla nascita dei software come Napster, ha innescato la cultura della condivisione, basata sull'effettiva possibilità non solo di ricevere informazioni (o dati), ma anche di fornirli e condividerli. Questa trasformazione tecnologica è all'origine della nascita di quella cultura partecipativa che oggi va dai blog fino ai social network. Tuttavia di tale trasformazione culturale la Net Art è rimasta ampiamente ai margini, non riuscendo a competere con la rapidità dei nuovi software in termini di impatto, pervasività e anche creatività.

A partire dal 2007 Bookchin comincia a lavorare sui 'reperti' di questa inedita forma di partecipazione e condivisione, e in particolare sui video di YouTube prodotti dagli utenti. Prima con *Mass Ornament* (2009), poi con *Testament* (2009/2016) e infine con *Now he's out in public and everyone can see* (2012). Bookchin riconosce nel grande archivio di YouTube un luogo attraverso cui leggere la società, e in particolare modo la società americana. Nei video degli utenti, infatti, in quelle forme di estrema esposizione ed esternalizzazione del sé, si concentra la modalità principale attraverso cui si dà un processo di individuazione che è contemporaneamente singolo e collettivo, ovvero si configura un'identità che è allo stesso tempo assolutamente pubblica e assolutamente privata.

Bookchin accetta l'onere, come artista-utente, di ricostruire e far emergere un senso da alcuni di quei frammenti di sé-esposto in formato audiovisivo che popolano la rete. E nel fare ciò, adotta un montaggio che è completamente integrato nella lingua per immagini che in quanto utenti della rete comunemente parliamo; un montaggio che, come in una partitura musicale, permette di riconoscere dei temi fissi (la povertà, la malattia, la razza, il genere, ecc), che vengono montati in una sorta di sinergia verticale, attraverso cui risuonano quegli armonici che non sono contenuti esplicitamente nella partitura stessa. Nella singolarità delle esperienze raccolte attraverso parole chiave (tipica regola della partecipazione online) risuona qualcosa che va al di là dei singoli e che disegna un sentire che accomuna non soltanto le persone intervistate ma tutti noi, utenti-spettatori. Un 'noi' che ha il compi-

to, proprio come fa Bookchin, di ridisegnare e appropriarsi ogni volta di questo senso comune, che, nella forma più estrema di condivisione, risulta frammentato e quindi bisognoso di un gesto creativo capace di ricostruirlo ed offrirlo nuovamente alla collettività.

Nei tuoi lavori più recenti hai lavorato sulle immagini del web, e in particolare su alcuni video YouTube. Cosa ti ha portato a questo tipo di lavoro? Perché hai deciso di 'mettere le mani' su un archivio così vasto, il cui statuto resta ancora molto incerto? Quali sfide e quali criticità presentavano queste immagini?

Ho cominciato ad occuparmi di questi video fin dal 2007. Nel 2008 ho cominciato a lavorare sui video-autoritratti. Volevo trovare un modo per raccontare come le emozioni e le prestazioni del sé fluiscono attraverso la rete raccogliendo una forza, come se fossero delle formazioni semi-amorfe composte da sentimenti e attitudini collettive. In altre parole volevo rendere tattile la decentralizzazione dell'identità, prodotta da numerosi individui, che prende forma come un'enorme massa psichica che attraversa spazio e tempo. Volevo anche mostrare i modi in cui le nuove forme di tecnologie e di comunicazione creano delle linee sempre più indistinte e confuse tra il singolo e il collettivo.

Mass Ornament, il tuo primo lavoro, si concentra sul tema del corpo: che idea ti sei fatta del rapporto tra dispositivi e corpi, dell'impulso ad un'esternalizzazione del sé così estrema?

Da un lato il lavoro prende in considerazione il modo in cui le persone usano il proprio corpo per eliminare lo spazio in cui sono confinate o costrette dai dispositivi. Teniamo presente che in quel periodo, siamo nel 2008-2009, molte persone ancora registravano se stesse attraverso delle videocamere incorporate nei computer. Nel mio lavoro guardo ai movimenti attraverso cui i corpi sembrano tracciare – se non, addirittura, spostare - dei confini nello spazio domestico: i muri, il pavimento, gli archi delle porte che trasformano camere da letto, bagni e cucine in palcoscenici pubblici. Il video coglie l'eco di una cornice architettonica che delimita il corpo.

Mass Ornament (2009)

In Testament, sembra che tu lavori sulla risignificazione delle parole. Qual è il rapporto tra parola e immagine nell'era dei tag e degli algoritmi?

In quel lavoro di editing, cerco di mantenere l'integrità dei documenti che uso. Più precisamente cerco di restituire verità a ciò che ascolto e all'essenza di ciò che viene comunicato, intervenendo sulle parole e le frasi nel tentativo di rivelare non soltanto il testo ma anche il sotto-testo. Il tag, inserito dal singolo utente, è un'aspirazione o una descrizione, o magari entrambi, e di solito ha come obiettivo quello di attrarre un pubblico particolare. Parlavo l'altro giorno con una persona che sta facendo una ricerca sui video twerking presenti su YouTube e mi ha detto che molti video di ragazze bianche contengono il tag «black girls», proprio con la speranza di raggiungere maggiori visualizzazioni. I tag vengono usati per rendere visibile una pagina video su YouTube. Mi pare che prima YouTube permettesse di selezionare un tag per cercare video simili. Questo accadeva nel 2012. Da quando Google è diventato più aggressivo nel controllare e monetizzare i contenuti, hanno eliminato questa funzione e i tag vengono nascosti nel codice. Puoi ancora trovare dei tag, ma sono necessari più passaggi e più ricerca.

My Meds dalla serie Testament (2009-2016)

Per Long Story Short hai creato un vero e proprio archivio, perché?

La risposta più semplice è che non riuscivo a trovare online quello che stavo cercando. Volevo fare un film da un archivio di testimonianze di persone che, vivendo negli Stati Uniti in condizioni fortemente precarie e svantaggiate, riflettessero sulla propria esperienza di precarietà – come si sentivano, cosa ritenevano mancasse o fosse sbagliato nei racconti dei media dominanti, e cosa ritenevano che le persone al di fuori dalla loro condizione (la classe media, i ricchi e i politici) dovessero sapere. Volevo ascoltare le persone che sono solitamente invisibili o inascoltate dalla società e permettere loro di definire la propria situazione, piuttosto che

chiedere ad altri di farlo, come molto spesso accade.

Long Story Short (trailer)

Alcuni dei tuoi lavori sono stati pensati per essere esposti in gallerie, altri per proiezioni pubbliche o personali. La fruizione dei video cambia l'opera e il lavoro che c'è dietro?

Preferisco alcune modalità di fruizione rispetto ad altre, ma per lo più ho fatto circolare le mie opere in contesti molto diversi: nelle sale, nelle installazioni, online. Alcuni lavori, come per esempio *Now he's out in public and everyone can see*, hanno dovuto subire un processo di re-editing per essere tradotti in modalità diverse di fruizione. Ho dovuto prendere il montaggio pensato per lo spazio, che si basava quindi su una particolare relazione con il corpo dello spettatore, e tradurlo in un montaggio per la sala cinematografica. È stato molto impegnativo e stimolante.

Come descriveresti il lavoro di editing fatto su queste immagini? Come definiresti la tua pratica di montaggio?

Quando ho lavorato con immagini d'archivio, ho utilizzato YouTube come un enorme deposito di materiale grezzo. Per prima cosa ho collezionato le immagini da YouTube, grazie ad un lavoro di ricerca e indagine del materiale a partire da un tema particolare. Diciamo che ho lasciato che il contenuto e la forma dei video che ho trovato mi guidassero. Dopo questa prima fase ho cominciato ad affinare la ricerca dal momento che ero arrivata ad elaborare la forma del progetto. Questo lavoro implica in parte l'organizzazione del materiale in base a similarità, variazioni e differenze, prestando attenzione al tono e ai gesti, a come le persone si muovono o si posizionano di fronte alla telecamera e la trattano, e alla mise-en-scène. Ho lavorato sia sulla simultaneità che sulla sequenzialità in modo che parole, frasi o movimenti simili apparissero allo stesso momento o che frammenti multipli si susseguissero in una sequenza fino a produrre un movimento o un pensiero completo. L'unico modo per rendere la simultaneità visibile sullo schermo è quello di spazializzare il montaggio – di mostrare sullo schermo più fotogrammi nello stesso momento. Nel caso di *Now he's out in Public and Everyone Can See* e per alcune installazioni di *Testament*, ho fatto sì che il montaggio si estendesse attraverso uno spazio fisico – una stanza ad esempio – in cui gli spettatori attraverso il proprio movimento ambulatorio giocassero un ruolo importante nel produrre o completare il montaggio.

Lev Manovich parla del montaggio spaziale nel suo saggio del 1996, *Digital Cinema* (cfr. Manovich 2002). In quel saggio parla di uno dei miei primi lavori, *Databank of the Everyday* (di cui era stato operatore video) come degli albori del montaggio spaziale digitale. Manovich sostiene che questa forma di montaggio è alternativa a quella cinematografica: mentre il montaggio cinematografico produce una registrazione della percezione, quello spaziale è una registrazione della memoria – registra ciò che viene prima e ciò che viene dopo. Ciò tuttavia non è precisamente quello che accade nei miei lavori, dove il tempo viene spazializzato nel presente, riuscendo a tenere insieme sia la sequenzialità che la simultaneità.

Nel primo caso, un movimento completo, un pensiero o un'idea vengono realizzati attraverso molteplici gesti incompleti o parole pronunciate da persone diverse in spazi differenti, ognuno dei quali è visibile sullo schermo nello stesso momento. Un video su uno schermo dipende da un altro perché si produca un pensiero o un movimento completo. Concettualmente è questa la chiave: l'assoluta interdipendenza dei singoli sé, i quali richiedono l'un l'altro per poter presentare un gesto o un'idea. Le persone restano isolate in celle separate, proprio come attraverso i social media veniamo atomizzati e sollecitati all'auto promozione e a gareggiare per ottenere attenzione e visibilità. Ciò rispecchia la nostra vita nell'era del neo-liberismo, in cui siamo chiamati a provvedere da soli a noi stessi, ad essere pienamente responsabili per noi stessi senza dipendere dagli altri. Ma nel mio montaggio, nel riprodurre l'immagine di un soggetto isolato nella propria cornice, rivelo anche la fondamentale interdipendenza e connessione reciproca, per cui uno non può esistere al di fuori dell'altro.

In *Long Story Short* creo dei montaggi in cui una o più persone restano sullo schermo, mentre altri parlano, come testimoni silenziosi, ascoltando insieme a noi. Gli spettatori sanno che ciò non è realmente possibile dal momento che si trovavano in stanze separate, e ciò implica una verità simbolica piuttosto che una verità letterale. Nel creare questa realtà immaginaria, creo una tensione tra la descrizione dell'isolamento – l'isolamento della povertà, della violenza del neoliberalismo – e la possibilità di visualizzare un corpo collettivo, che nasce dalla sovrapposizione delle soggettività e da alleanze potenziali. Ciò offre una risposta all'ideologia dominante del neoliberalismo, secondo cui, come notoriamente ha sostenuto Margaret Thatcher, «La società non

esiste: esistono individui, uomini, donne e famiglie».

Perché il tuo montaggio è sempre visibile? Sembra che lasci di proposito delle tracce.

Sì, esatto, penso al montaggio di queste opere più come ad un lavoro di tessitura o cucitura, che non di taglio. Voglio che lo spettatore sia consapevole delle trame e delle suture. Lo spettatore fa esperienza della narrazione e allo stesso tempo è consapevole della forma e, auspicabilmente, delle metafore che la forma evoca. Per esempio, come dicevo prima, in *Long Story Short* il montaggio interrompe l'isolamento delle persone. Nel montaggio ogni frammento dipende dagli altri per poter rappresentare un'azione o un'idea. In *Now he's out in public and everyone can see* il montaggio funziona diversamente. Molto spesso i volti riempiono lo schermo. La sovrapposizione del suono dei diversi interventi suggerisce cacofonia, non connessione. Anche quando le persone sembrano parlare all'unisono, i molteplici frammenti dei video sono dispersi in modo caotico attraverso lo schermo, piuttosto che dare vita ad un'armonizzazione visiva. Ciò che provo a suggerire è che questo gruppo di persone – vlogger dei video YouTube che ho raccolto e che rispondono ad una serie di scandali mediali che hanno visto coinvolti famosi uomini afroamericani – non sono davvero in dialogo tra loro. Si tratta di monologhi isolati, in gara tra loro, che riproducono e amplificano le divisioni sociali esistenti.

Il tuo lavoro ha una forte valenza etica. Cos'è per te un'etica delle immagini?

Il mio lavoro descrive una parte di quel prezzo emotivo che dobbiamo pagare a causa della violenza dal nostro regime politico ed economico. Io cerco di aprire degli spazi, per pensare, sentire, considerare ciò che davvero è in gioco nelle condizioni in cui viviamo, in particolare in relazione all'identità, alla persona e alla società.

Qual è il ruolo dello spettatore nei tuoi lavori?

Il lavoro coinvolge lo spettatore attraverso l'aspetto emotivo ed estetico, ma la mia speranza è che non si fermi a questo. Mi aspetto che le persone si riconoscano nell'opera, nel momento in cui si trovano di fronte all'intimità e ai desideri di persone che forse vivono al di fuori del loro ordinario ambito di esperienza, e che provino, quindi, a dare un senso all'intensità dell'emozione e desiderino ciò di cui sono stati testimoni. Mi aspetto anche che lo spettatore si identifichi come parte di questo coro, piuttosto che come elemento ad esso estraneo, che diventi attento a quelle condizioni sociali o in alcuni casi alla violenza politica e sociale che produce certi effetti o sintomi.

*Ciò che colpisce molto dei tuoi lavori è la capacità di lasciar emergere dal rumore di fondo della rete qualcosa che chiamerei realtà e che stiamo perdendo anche a causa dell'inelaborazione della condivisione tipica del web. E' significativo, del resto, che il tuo film, *Long Story Short*, sia stato premiato proprio al festival del *Cinéma du réel*. Cos'è per te il reale?*

Quello che faccio è cercare di rivelare qual è la posta in gioco oggi in America, mentre il terreno continua a scivolare sotto i piedi delle classi più povere – la sicurezza del lavoro scompare, persone innocenti vengono attaccate, arrestate o uccise a causa del colore della loro pelle, gli algoritmi online riproducono pregiudizi e inquinano le news e le persone hanno sempre meno opportunità di interagire con coloro che sono al di fuori della propria cerchia. Nei miei ritratti sono particolarmente attenta a quell'umanità essenziale che si può percepire in presenza di qualcuno che rivela o mostra la vulnerabilità del proprio sé dinanzi ad una videocamera. È qualcosa che Roland Barthes definirebbe il 'punctum', quelle parti di un'immagine che ti pungono, ti toccano e producono una reazione viscerale. Penso che ciò può essere percepito in quei momenti in cui le persone abbassano la guardia e riesci a sentire qualcosa del loro anelito e desiderio ad essere visti, ascoltati e considerati.

I video su cui hai lavorato appartengono già a quella che possiamo definire un'epoca mediale passata: le tecnologie e le pratiche ad esse legate si evolvono molto rapidamente (pensiamo solo ai video di Instagram stories, che non vengono più archiviati). Su cosa ti interesserebbe lavorare oggi, rispetto al panorama mediale più attuale?

Se in questo corpo di opere suggerivo l'idea del coro greco – ovvero persone ordinarie che commentano e giudicano le azioni e gli errori dei sovrani, degli dei e degli eroi – vorrei ora rivolgermi proprio ai sovrani, a (quasi tutti) quegli uomini i cui strumenti, piattaforme e algoritmi determinano e controllano la forma e struttura della vita contemporanea. Coloro i cui prodotti, strumenti e piattaforme si impongono in ogni aspetto delle nostre vite: la nostra attenzione, i nostri desideri, scambi, modalità di conoscenza e sempre più anche i nostri corpi e le nostre anime.

In questo progetto sto lavorando sui discorsi e i dibattiti pubblici dei cosiddetti leader del pensiero della Silicon Valley, fondatori milionari, imprenditori, investitori, ingegneri, scienziati, e futuristi che posseggono i media, le tecnologie e le piattaforme. Intendo mettere in forma di versi in rima i loro discorsi, ispirandomi alla poesia epica occidentale. Come nella sua forma antica, questi versi sono presentati oralmente e descriveranno un viaggio iniziato da leader, le cui azioni, eroiche o scellerate, portano a trasformazioni e cambiamenti epici.

Nonostante i componenti dell'élite della Silicon Valley si presentino sempre come coloro che ricercano il nuovo, i loro scopi e attitudini sono spesso atavici e possono essere inquadrati e compresi nell'ambito del contesto degli antichi miti, credenze e religioni occidentali. Vorrei collocare gli oratori in ambienti fabbricati o fantastici che riflettano i vari mondi e futuri che essi con il proprio lavoro progettano. Per questi ambienti 'montati' prenderò ispirazione dall'antica mitologia occidentale, dalla letteratura e dall'arte classica, dalle storie bibliche, dagli imperi una volta grandi e poi caduti in disgrazia, dalle classiche rappresentazioni del paradiso e dell'inferno, dall'utopia e dall'apocalisse, come anche da eventi del mondo reale. Intendo combinare il reale e l'immaginato, fatti e finzione, documenti e ornamenti, per esaminare e riflettere sui mondi creati e sui futuri immaginati dalla Silicon Valley.

Utilizzando frammenti delle registrazioni video dei loro discorsi o di altre forme di dibattiti pubblici, creerò delle strofe sul successo, la condizione umana, il cosmo, la crescita e l'entropia, l'invecchiamento, la morte e il futuro che essi stanno cercando di costruire. Offrono soluzioni alla fame, all'invecchiamento, alle carestie, alla povertà, alla guerra e alla morte stessa. Questi sono decisamente temi imponenti, grandiosi, ben lontani dalla realtà delle vite ordinarie, ed essi si presentano come salvatori, profeti del futuro e colonizzatori dell'universo. Questi leader parlano con la certezza e la statura dei più grandi filosofi e poeti, titani e nobili. La loro visione quasi messianica si sposta continuamente tra il sogno utopico di un universo perfetto senza vecchiaia, morte o malattie e l'incubo dispotico di un'imminente apocalisse causata da computer super intelligenti andati fuori controllo, dal cambiamento climatico o dalle rivoluzioni delle masse in risposta alla massiccia perdita di lavoro o alla disparità più estrema dei salari. Nel futuro immaginato dall'élite della Silicon Valley, l'uomo diventa superuomo, completamente trasparente e onnipotente, immortale e privo di qualsiasi limite di intelligenza o movimento in un mondo che non conosce scarsità. Come gli antichi, essi creano nuovi dèi a propria immagine e somiglianza.

BIBLIOGRAFIA

Corby T.

2006 *Network Art. Practices and Positision*, Routledge, London-New York 2006.

Bookchin N.

2006 «Grave Digging and Net Art: a Proposta for the Future» in *Network Art. Practices and Positision*, Routledge, London-New York 2006.

Maiello A.

2016 «L'immagine d'archivio nell'epoca della partecipazione interattiva», in *Rivista di estetica*, 2016.

Manovich L.

2002 *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it., Olivares, Milano 2002.

Simondon G.

1958 *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.