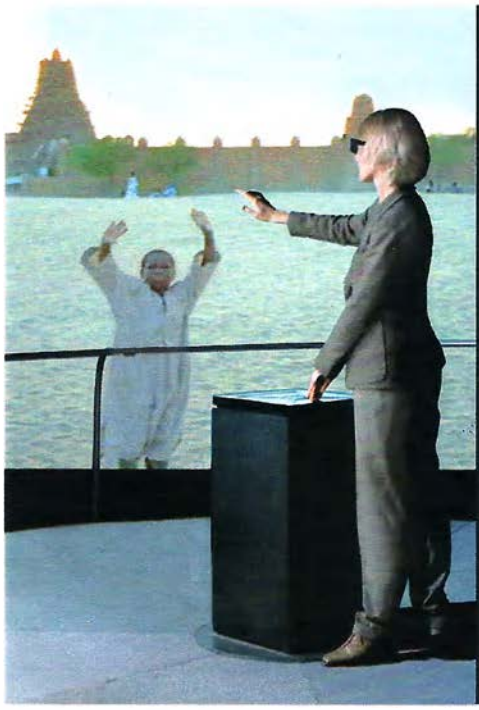
DOMANI È UN ALTRO FILM

Foto di M. Benayoun

Un'immagine di Se So Sa, installazione interattiva di Maurice Benayoun.

TECNOLOGIA Il cinema dell'era digitale si mette in mostra a Karlsruhe: proiezioni multiple e progetti di rete, installazioni multimediali, caschi virtuali e visori tridimensionali. Perché lo schermo del futuro sarà sul soffitto, sul pavimento o magari in cima a una cupola: l'importante è sperimentare un modo diverso di guardare

di Lorenza Pignatti



Installazioni multimediali, ambienti "artificiali" che si materializzano solo indossando caschi per la realtà virtuale e visori tridimensionali, progetti di rete e proiezioni multi-schermo che invadono spazi non deputati solitamente alla visione, come il pavimento o il soffitto. Tutto questo per fare il nuovo cinema. Ma dimenticatevi Hollywood, lo star system e le major. Siamo nella Ruhr, in Germania: qui, al Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe, un ex-edificio industriale, nasce l'immagine del futuro, o almeno si sperimentano inediti sistemi per vedere la realtà in movimento. Come le tecnologie dell'informazione hanno infatti mutato radicalmente la percezione del tempo e dello spazio, anche il cinema nell'era del "digital domain" si trasforma per creare nuovi immaginari, e quindi nuove narrazioni.

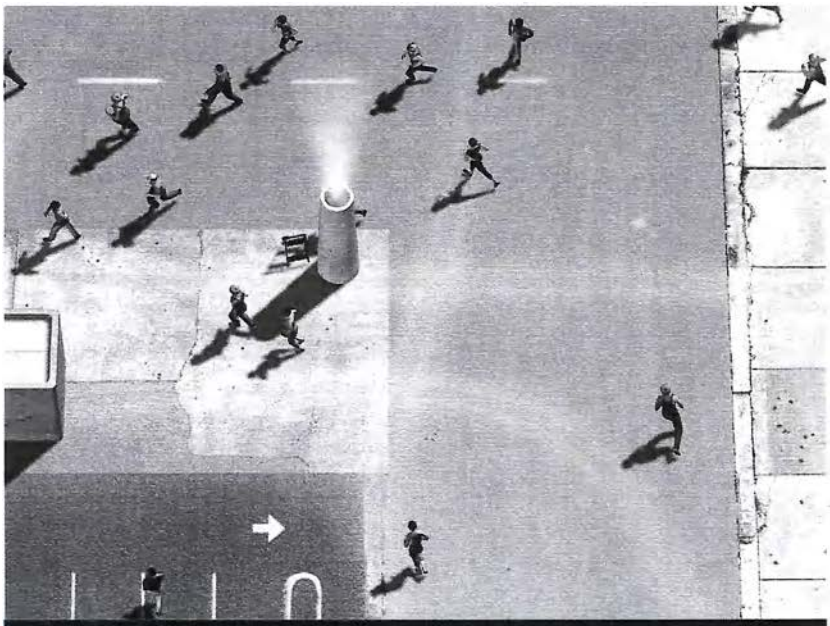
È questa la storia che prova a raccontare *Future Cinema, The Cinematic Imaginary after Film*, una mostra realizzata dal Zkm, un'esposizione ricca e complessa in cui viene presentata la produzione cinematografica sperimentale del momento attraverso opere e personalità estremamente diverse tra loro, difficili da catalogare sotto un unico principio estetico o un solo filo conduttore. Creazioni spesso ardite, che difficilmente incontreranno i gusti della maggioranza, e che, proprio in virtù di questi aspetti poco commerciali, sarà difficile vedere fuori da un contesto prettamente artistico, museale. Alcune di esse, poi, soprattutto le più legate alla realtà virtuale, troveranno la loro collocazione più adatta in situazioni diverse dal classico circuito della fruizione cinematografica. Per esempio nei parchi a tema, come è accaduto al Disney World di Orlando, «il primo a ospitare opere che altrimenti sarebbero rimaste prototipi dimenticati in qualche laboratorio della Silicon Valley», dice Jeffrew Shaw, curatore della mostra. Ma il viaggio avveniristico che offre *Future Cinema* parte in qualche modo dal presente, visto che già ora l'industria dell'immagine si confronta sempre più con la video arte, la realtà virtuale e soprattutto i Dvd-rom, gli ultimi ritrovati tecnologici, pronti ad assumere quasi la funzione di archivi della memoria. E infatti il pioniere del cinema sperimentale, l'americano Michael Snow, quest'anno si presenta a Karlsruhe con un Dvd di tutte le sue opere.

Uno spazio circolare e gli occhiali in 3D: puoi scegliere di essere, nello stesso momento, ad Angkor, Dubrovnik, Timbuktu o Gerusalemme. Così lo spettatore diventa protagonista

Abituare l'occhio alle nuove acrobatiche visioni non è semplicissimo, e la scelta è fin troppo ampia. I curatori, Peter Weibel e Jeffrew Shaw, hanno selezionato macchine sceniche che non hanno una narrazione di tipo lineare: anzi, nella maggior parte dei casi il racconto è scomposto e sviluppato grazie all'interazione con lo spettatore. Da anni i due si occupano di "immagini in movimento", definendone le poetiche e le pratiche artistiche. Il primo, autore di molti saggi su questi temi, è stato dal 1992 al 1995 direttore artistico dell'Ars Electronica festival di Linz e da quattro anni il presidente del Zkm; Shaw è stato tra i primi artisti a servirsi degli ambienti più "artificiali" per la creazione dei suoi lavori. Un'accoppiata perfetta, che ha spinto il centro tedesco a produrre molte delle opere esposte (fino al 30 marzo), avendo tra i primi obiettivi quello di confondere i linguaggi espressivi per realizzare ibridi in cui videoarte e post-produzione digitale possano perfettamente convivere. Risultato pienamente raggiunto, per esempio, nella multiproiezione del regista londinese Isaac Julien, un trittico che contamina lo stile del documentario e quello della *fiction* cinematografica, in cui ogni scena viene mostrata seguendo il punto di vista di tre personaggi. La multiproiezione caratterizza anche le opere video della finlandese Ejia-Liisa Athila (insieme a William Kentridge l'artista certamente più conosciuta tra i tanti presenti in

Da sinistra, *Be Now Here*, di Michael Naimark, e *Overvloed*, firmato da William Kentridge.

Foto di I. Moresco, M. Naiark - W. Kentridge



A lato, un fotogramma tratto da *Pedestrian* di Shelly Eshkar e Paul Kaiser. Sotto, *Si Poteris narrare, licet*, di Jean-Michel Bruyère.

mostra), ma non è l'unica chiave delle nuove tendenze. *Soft Cinema* di Lev Manovich e Andreas Kratky, per esempio, è una semplice video installazione, una compilation di situazioni registrate dagli autori in giro per il mondo, che si attivano però solo in modo casuale, creando così ogni volta un'opera unica. *Pedestrian*, realizzata da Shelly Eshkar e Paul Kaiser, trasforma invece lo spazio pubblico in una sorta di scultura sociale: qui, in un'animazione tridimensionale, le azioni di alcuni passanti vengono riprese dall'alto e poi proiettate sul pavimento del Zkm. E se chiedete a Eshkar e Kaiser perché mai hanno deciso di posizionare la macchina da presa in quel modo, loro spiegano molto semplicemente: «La visione aerea permette di mostrare un punto di vista a noi generalmente precluso, ma accessibile invece alle telecamere di sorveglianza a circuito chiuso, sempre più presenti nei nostri spazi cittadini».

Solo futuro? Macché. È di nostalgia che si occupa per esempio Werner Nekes. Nel dvd *Media Magica* si concentra sugli strumenti ottici realizzati prima dell'invenzione del cinema, come lanterne magiche e camere oscure, molto utilizzate fino alla proiezione dei fratelli Lumière, al Grand Café des Capucines, nel 1895.

Anche l'opera di William Kentridge ripropone lo stupore per quelle antiche rappresentazioni. Ma con tecniche particolari. *Overvloed* è il titolo del suo film d'animazione, già realizzato per una serata-evento al Royal Palace di Amsterdam nel 1999: quella sera venne proiettato sulla cupola dell'edificio, ed era visibile attraverso piccoli specchi forniti agli spettatori; allo Zkm il visitatore deve essere guidato nella scoperta dell'opera, che si rivela orientando verso il soffitto uno dei tanti specchi che accompagnano la proiezione.

Ancora nostalgia e citazioni nell'installazione interattiva di Michael Naimark *Be Now Here*, che s'ispira alle tecnologie del "pre-cinema" e in particolar modo al "Panorama", una struttura circolare con un angolo di 360°, che comprendeva l'intero campo visivo dello spettatore, su cui erano dipinti, nel Settecento, paesaggi naturali, eventi storici e vedute di città. Naturalmente stavolta tutto è rapportato al Duemila: così lo spettatore entra sempre in uno spazio circolare, ma, indossando occhiali per la visione 3D, sceglie di visitare una città a suo piacere tra Gerusalemme, Dubrovnik, Timbuktu e Angkor in Cambogia. «Con quest'opera ho voluto rendere omaggio a Godfrey Reggio e Tony Gatlif, autori iconoclasti e irriverenti verso le regole canoniche della narrazione cinematografica», spiega Naimark.

«Abbiamo usato la cinepresa dall'alto per avere la stessa visuale concessa alle tante telecamere a circuito chiuso che controllano le nostre città»

E in fondo è proprio questo che intende suggerire la mostra: un percorso sulle possibili decostruzioni dell'immagine in movimento, cioè del cinema. Un medium, quest'ultimo, che grazie alle sue capacità combinatorie, e alla disponibilità a contaminarsi con altri linguaggi, si è dimostrato in grado, più degli altri, di stare al passo con il vorticoso mutare della grammatica visiva contemporanea.

Foto di S. Eshkar and P. Kaiser - J. M. Bruyère