

Indice

- 11 **Introduzione**

- 23 **La pittura in movimento negli scritti sul cinema di Ricciotto Canudo**
- 24 Condizionamenti e attualità dell'approccio di Canudo al cinema
- 27 Il sistema delle arti e il cinema come sintesi
- 29 Nuovo teatro o immagine in movimento?
- 30 L'arte dell'*écraniste*
- 32 Ritmo e luce
- 35 Immagini narrative e immagini liriche
- 36 Il caso della *Roue* di Abel Gance

- 41 **Wassily Kandinsky e la sintesi delle arti**
- 43 Specificità delle arti
- 45 Tempo e movimento nella pittura
- 46 Pittura e musica, pittura e letteratura
- 50 La sintesi dell'arte monumentale
- 52 La composizione scenica e il ruolo centrale della danza
- 54 Il «fine interiore» delle arti
- 56 Esteriorità del teatro dell'Ottocento e confronto con Wagner
- 60 La pittura espansa del *Suono giallo*

- 65 **Sulla questione del movimento nell'opera di Marcel Duchamp**
- 66 Movimento nella stasi: il «parallelismo elementare»
- 71 Movimento *ready made*: che la rotazione abbia inizio
- 75 Movimento per la mente e quarta dimensione
- 81 Movimento, ottica e linee quadridimensionali
- 88 Pittura in movimento

- 93 **Il “se stesso” dell’artista nel video: auto-osservazioni all’origine della videoarte, con un contro-esempio**
- 94 Rigorose unità d’azione
- 96 Krauss e il legame tra video, specchio e narcisismo
- 97 Giochi di specchi, giochi di video
- 99 Vedersi passare: dallo spazio al tempo
- 102 Il riflesso, l’ombra, il doppio
- 104 Tentare di essere altro
- 106 Autoritratto dipinto sul viso
- 108 L’occhio della stanza
- 110 Identità di genere: il circuito si apre
- 115 **Acqua disegno video, tutto scorre nell’arte di Fabrizio Plessi**
- 115 Un’arte dell’analogia
- 116 Questa è proprio acqua: dal concettuale al concettismo
- 122 Una fisica del flusso
- 125 Il flusso del disegno
- 131 **Il *trompe-l’œil* come dispositivo: la componente dell’immagine nelle grandi sintesi di Studio Azzurro**
- 132 La doppia marcia del *trompe-l’œil*
- 134 Luce e inganno
- 138 Tanti oblò su un mare di immagini
- 141 Immagini orizzontali
- 147 **William Kentridge e il disegno come arte del tempo**
- 148 Ritrovare il disegno
- 150 Disegno vs fotografia
- 151 Oltre Lessing
- 153 Dall’azione esecutiva all’azione narrativa
- 155 Il respiro della pittura
- 157 L’eterno ciclo forma/informe
- 161 **Il silenzio ribelle di Shirin Neshat**
- 161 *Littera pro verbis*
- 164 Poesia nelle immagini
- 167 Donne, Oriente, Occidente
- 168 Silenzio ed erotismo

- 170 La forza di chi resiste
174 *Turbolent*
- 177 **La natura dei *restraints*: sull'arte di Matthew Barney**
177 Sorprendente centralità di disegno e scultura
181 L'impedimento conferisce forza
184 Creazione/costrizione, organico/inorganico
187 La svolta narrativa
188 Il «metodo mitico»
191 *Situation, Condition, Production*
193 Un cortocircuito perverso
194 *Cremaster Cycle*: un viaggio nella biologia
200 Un finale deludente?
- 201 **Favola e mito nell'arte di Pipilotti Rist**
201 Ambienti ad angolo
203 Schiuma sonora
205 Il sesso dei fiori
206 Dorothy nella città
209 Armata di tirso
213 Le insidie della favola
- 217 **Videoarte oggi e ieri: un confronto tra generazioni**
217 La tradizione dell'avanguardia
218 Sculture di carne
221 Chi è contro la merce e chi ne è figlio
225 Da Mtv a YouTube
226 Immagini povere, immagini noiose?
229 Il diletto del dilettante
- 233 **Vibrazioni di immagini in *loop*: il caso delle Gif**
233 Formati brevissimi: dal pre- al post-cinema
236 *Vues animées*
240 Il gesto tra esperienza comune, scienza e arte
245 I verbi all'infinito del *loop*
- 249 Elenco delle illustrazioni
259 Bibliografia
281 Indice dei nomi

Studi sull'immagine in movimento

Introduzione

Forse il modo più semplice per introdurre il presente volume sta nel commentarne il titolo, parola per parola. Un titolo lineare e senza velleità, salvo se vogliamo quel *da... a...*, ma che credo riesca a delimitare onestamente quel che le pagine che seguono offrono.

Innanzitutto *studi*, al plurale, perché il libro non nasce da un progetto unitario ma dalla raccolta di dodici saggi monografici in sé conclusi, in gran parte nati come contributi a convegni o a pubblicazioni miscelanee. A dire il vero, ho iniziato a nutrire l'idea di ricavarne un volume fin dalla stesura del primo di questi saggi, su William Kentrige nel 2009, per cui da subito ognuno di essi, per quanto monografico, è stato concepito anche in qualità di nodo da connettere ad altri nodi di una trama estesa, in modo da farli diventare, prima o poi, i capitoli di un libro. Il che ha comportato la scelta di casi di studio che fossero paradigmatici, presentassero cioè questioni specifiche ma esemplari, applicabili quindi più in generale; e allo stesso tempo evitassero, per quanto possibile, di tornare su questioni troppo simili.

Ad esempio, i primi capitoli tengono conto delle differenti vie, pur con inevitabili tratti comuni, attraverso le quali le avanguardie storiche giungono all'immagine in movimento: c'è la via della riflessione teorica sul cinema come arte rappresentata da Ricciotto Canudo, con quella sorta di applicazione pratica che vi apporta Léger; c'è la via della sintesi delle arti perseguita da Kandinsky, che pensa al teatro come sede operativa più idonea secondo l'esempio di Wagner; c'è poi la via prettamente individuale, quindi meno rappresentativa ma tutt'altro che meno rilevante, costituita dall'intensissima avventura concettuale di Marcel Duchamp attraverso i segreti dell'ottica e della "quarta dimensione".

Per dare un minimo di completezza alle varie flessioni del paradigma relativo alle avanguardie resterebbe per lo meno da considerare un'altra via, tra l'altro assai battuta: quella del trasporre nell'ambito dell'immagine i criteri compositivi istituiti per la musica, nel tentativo di dissigliare le arti visive alle qualità legate allo

svolgimento nel tempo, prima tra tutte il ritmo. È la via prescelta, ad esempio, da Viking Eggeling e Hans Richter nel cercare di ricavare dalla musica di Bach i principi di un contrappunto visivo. Purtroppo il presente campionamento non riesce a essere esauritivo, salvo nel proponimento di restare aperto a future edizioni ampliate, integrate da capitoli che ancora non sono stati scritti, a cominciare da quello su Eggeling e Richter.

Nello stato attuale i capitoli monografici, a volte davvero molto analitici e settoriali, pagano il prezzo di una certa segregazione reciproca. Il modo naturale per riavvicinarli l'uno all'altro starebbe appunto nell'aggiungere nuovi capitoli là dove sono rimasti dei vuoti, il che esigerebbe – anzi esigerà – tempi lunghi, al momento imprecisabili. Ma sarebbe stato un peccato attendere tanto, meglio uscire per adesso con un puzzle incompiuto, che può però già valersi di un materiale che spero gioverà il lettore.

Si potrebbe obiettare che totalizzare una veduta d'insieme tramite l'analisi, a forza di sommare sguardi puntuali, è un'impresa improba e a rigor di logica inesauribile, un po' come volere svuotare il mare con un cucchiaino. O il lavoro è impostato da subito

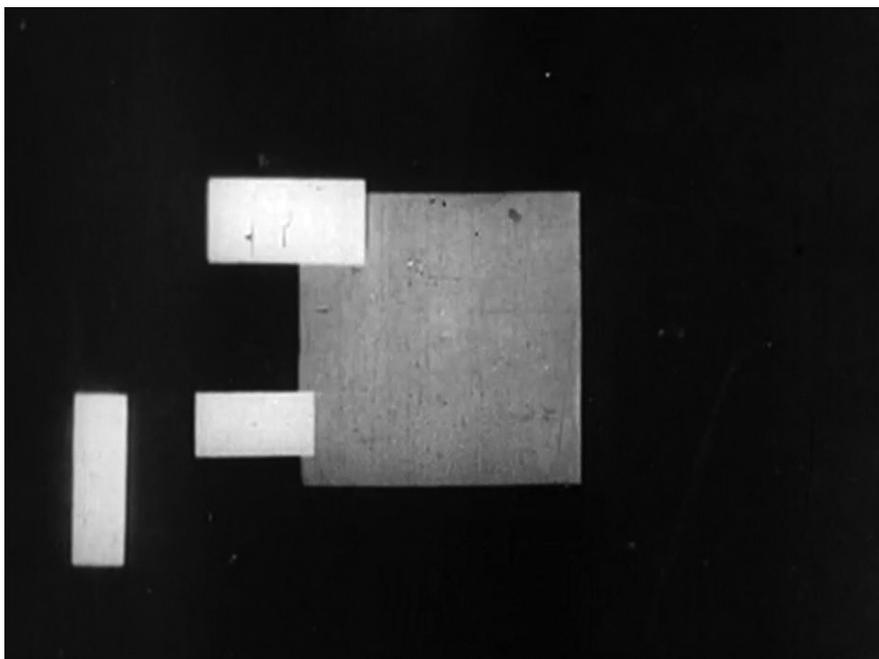


Fig. 1. H. Richter, *Rhythmus 21*, 1921

come sintesi panoramica, dando priorità all'organicità dei collegamenti, oppure è assai difficile ricucire assieme una molteplicità di zoomate indipendenti. Certo in ogni scelta ci sono pro e contro, eppure sono convinto della sostanziale bontà di questa scelta. In fondo, proprio perché più agevoli, la storiografia ha già fornito numerose trattazioni a panorama, e con ottimi risultati. Già questo dato, di per sé, consiglierebbe di variare metodo, ma oltre a ciò c'è una domanda precisa di approfondimento che tali trattazioni lasciano insoddisfatta: tanto esse guadagnano in termini di sintesi, nell'accompagnare il lettore attraverso un excursus continuo, altrettanto devono rinunciare a sviscerare i singoli casi, magari sottodimensionandone le peculiarità più originali. Quanto è appagante, invece, penetrare la complessità di un'opera d'arte senza risparmi, cercando di captarne le vibrazioni più sottili, i rimandi più riposti. Per questo, si controbatterà, ci sono le monografie vere e proprie, dedicate a un solo artista. Ma in esse tutto inizia e finisce nel singolo, distogliendo lo sguardo dall'abbracciare il molteplice, la corallità con cui si dà per sua natura la ricerca.

Ecco perché si rivela utile il criterio del paradigma, vale a dire del mostrare, del far conoscere (*deiknými*) ciò che sta qui ma intendendo anche far conoscere ciò che sta accanto (*pará*). In altre parole si tratta di indagare pochi casi particolari assunti in qualità di esempio, di testimonianza dei molti casi ulteriori cui non si è potuti arrivare a dedicare un'indagine diretta. In base a tale criterio i casi affrontati ambiscono a un valore di tipicità, così come il calarsi in profondità ambisce a scovare *in re*, nella complessità irriducibile dell'opera, quei tratti generali che altrimenti rischierebbero di apparire come formule preconfezionate – nel che sta il vecchio “contro” delle trattazioni panoramiche.

Ma se è vero che i vari capitoli tendono a darsi come catena paradigmatica, sequenza di risposte contra-distinte provocate dalla medesima istanza dell'immagine in movimento, è anche vero che alla fine alcuni tratti risultano trasversali, per cui la lacuna non pregiudica necessariamente la coesione d'insieme, potendo contare sulle indicazioni espresse dagli altri capitoli, che riescono in qualche modo a fare da ponte. Mi spiego prendendo ancora ad esempio il tema del rapporto con la musica: anche se manca un capitolo specifico su chi nelle avanguardie lo ha sviluppato con applicazione più sistematica, comunque quasi tutti gli altri capitoli vi dedicano una parte di riflessioni – che è decisamente

fondamentale in quelli su Canudo e Kandinsky. Di conseguenza la lacuna riceve una compensazione, per quanto provvisoria. Si spera così, malgrado tutto, di permettere al lettore di evincere una continuità sottotraccia, da leggere tra le righe, anzi tra i balzi, pur senza l'accompagnamento zelante da parte del testo.

Ma c'è un altro, più avvalorante fattore di continuità. Ho appena finito di affermare la necessità e il desiderio di approfondire quando si ha a che fare con le opere d'arte, e già devo ridimensionarmi: approfondire sì, ma certo non si può pensare di arrivare al fondo. Si sa bene che l'opera è inesauribile e, per quanta tenacia ci si metta nell'esaminarla, si è sempre vincolati a un qualche punto di vista, che come una lente ustoria è sia un propulsore sia un restringitore di campo. Qui il punto di vista è sostanzialmente uno: quello dell'*immagine*. I vari casi di studio sono stati interrogati a partire dallo stesso fuoco prospettico, che quindi assicura, per primo, una coerenza strutturale. E con ciò siamo arrivati alla seconda parola del titolo.

Facendo un po' di conti, gli argomenti affrontati sono già stati approfonditi innanzitutto dagli storici del cinema, quindi dagli storici del teatro e delle *performing arts*; anche gli storici e i teorici dei media hanno avuto una parte importante; infine, in quantità forse minore, gli storici dell'arte. Ciascun gruppo disciplinare, naturalmente, lo ha fatto a partire dai propri punti di vista di riferimento. Sembra quasi che l'attenzione degli storici dell'arte sia stata distolta dall'utilizzo di mezzi che un tempo non si esitava a definire "extra artistici" (film, video, performance...) da parte però di autori radicati nel sistema dell'arte per formazione, relazioni, interlocutori, contesti espositivi, modalità di mercato e così via. Tanto che gli stessi storici del cinema hanno sentito l'opportunità di riferirsi ai film delle avanguardie, per insistere ancora su quest'area originaria, coniando l'espressione di "cinema dei pittori". In effetti esso scaturisce dal dibattito sulla pittura, quasi che il film costituisca la soluzione tecnica per questioni agitate, ma non pienamente risolte, nelle tele cubiste, futuriste, astratte. Inoltre, in nome dell'immagine, i pittori pongono il proprio cinema in fiero contrasto nei confronti del cinema d'intrattenimento popolare, basato sul racconto e derivato dalle trame teatrali.

Si capisce bene che il punto di vista della storia dell'arte non può rimanere indietro nello studio di percorsi di questo tipo, che muovono dal cuore delle sperimentazioni sull'immagine operate

dai pittori. Si noti che, ricomponendo il relativo percorso dal dipinto al film, si scopre che lo stesso Duchamp, colui che in modo più clamoroso rompe con la tradizione dell'arte "retinica", è in fondo spinto a tanto da una meditazione straordinariamente sofisticata sulle possibilità e sui limiti della pittura, fino a che la meditazione non si complica al punto che non si può più ragionevolmente parlare di pittura ma semmai di ottica, o meglio di Optical, per richiamare quel che seguirà su questa stessa strada e che costituisce, ahimè, un altro capitolo cui si è dovuto al momento rinunciare.

Sarebbe stato poi altrettanto importante studiare a fondo qualche realizzazione in cui Nam June Paik distorce il flusso catodico da cui si genera l'immagine televisiva, ma ancora si deve segnalare una lacuna che prima o poi si spera di colmare. È rappresentata invece la prima affermazione della videoarte (con i vari Bruce Nauman, Vito Acconci, Dan Graham, Peter Campus, Marina Abramović),

per la quale ancora ci si avvale del punto di vista dell'immagine, anche se non si tratta più dell'immagine dipinta, in una fase storica in cui la pittura e la stessa arte sono equiparate a istituzioni da contestare, ma si tratta semmai dell'immagine che di noi stessi ci rimanda lo specchio, come è stato immediatamente rilevato da Rosalind Krauss. Un'immagine, quindi, impressa dalla presenza diretta del corpo, traccia di una azione-comportamento.

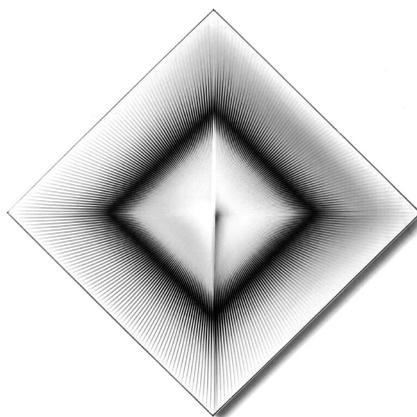


Fig. 2. A. Biasi, *Dinamica visuale*, 1961



Fig. 3. N. J. Paik, *Magnet Tv*, 1965

Si torna a confrontarsi con i canoni dell'arte, con l'immagine pittorica e – perché no? – scultorea, negli anni postmoderni, quando gli artisti sentono il bisogno di rimettere in gioco le forme tramandate dal passato. Fabrizio Plessi, ad esempio, vivifica con la fluidità del video installazioni imponenti, forti di una sapiente orchestrazione tridimensionale dei materiali e degli spazi; un'orchestrazione che è, di fatto, "arte povera" e allo stesso tempo "arte ricca" di connessioni profonde con la storia dell'arte. O ancora, il punto di vista dell'immagine rivela quanto dalla pittura sia penetrato nelle realizzazioni di Studio Azzurro, in particolare da quel lontano progenitore dell'iper-realismo che è il *trompe-l'œil*. Per non dire di quel che si potrebbe ricavare nel vagliare l'opera di Bill Viola – del resto già in gran parte ricavato dagli studiosi, con in testa Salvatore Settis, cosa che un po' ci assolve dall'aver lasciato in sospeso anche questo protagonista.

Il presente campionamento copre invece l'opera di Kentridge, che si cimenta in un lucido smontaggio e rimontaggio delle strutture dell'espressione dipinta, più precisamente del disegno. Si vedrà come egli frughi nei meccanismi interni di un'"arte dello spazio" per animarla e farla scorrere anche sui binari del tempo.



Fig. 4. B. Viola, *The Greeting*, 1995

Per quanto riguarda Shirin Neshat, non si comprende appieno il capolavoro video *Turbulent* a meno di non riallacciarlo ai motivi sviluppati nella precedente serie fotografica.

Venendo a un esempio tra gli artisti trattati appartenenti alle generazioni successive, può forse sorprendere che il nostro punto di vista abbia rivelato che il disegno e la scultura giochino un ruolo di primissimo piano nelle maestose realizzazioni filmiche di Matthew Barney. Del resto è una spia evidente il fatto che egli abbia intitolato la sua serie più cospicua *Drawing Restraint*.

Il terzo termine del titolo dà modo di riflettere su una scelta fondamentale che si impone agli artisti che mettono l'immagine in *movimento*. Bisogna però premettere che, quando una immagine si muove, essa si estende non più solo in una fetta di spazio ma anche in una fetta di tempo. I capitoli che seguono insistono su questa considerazione ovvia, eppure indispensabile se si vuole comprendere la logica profonda dei fenomeni che andiamo studiando. Tale considerazione parte naturalmente dalla basilare distinzione tra arti dello spazio e arti del tempo, quale è sancita da Lessing nella seconda metà del Settecento. In tutti i secoli in cui l'immagine è concepita come immobile, anche per forza del fatto che non c'era la tecnologia atta a metterla in movimento, il campo operativo di scultori e pittori coincide con la rappresentazione di porzioni di spazio statico, in cui i corpi sono come congelati; viceversa la rappresentazione del movimento nel tempo, escluso però a sua volta dall'estrinsecazione nello spazio, è la prerogativa dei letterati, dei poeti in senso lato – ai quali vanno aggiunti i compositori di musica. Con il Novecento tale distinzione cade e si impone quell'enorme produzione di immagini in movimento che, nel caso del cinema e della televisione, ha pure saputo conquistare il grande pubblico.

Ma arriviamo al punto: quando il movimento è utilizzato da un autore, sia questo il poeta di Lessing o il nuovo pittore, esso viene regolato da scelte consapevoli che lo ordinano e rifiniscono facendone qualcosa di strutturato. La prima di queste scelte consiste nel decidere se muovere le immagini secondo una progressione narrativa, producendo cioè quella concatenazione di eventi che si esprime in un racconto o, per usare un termine recente, in una *fiction*; altrimenti le immagini possono essere mosse ricercando modalità alternative, che tentano nessi sperimentali rispetto ai normali nessi narrativi. Certamente, almeno in un primo tempo (si vedrà tra poco cosa cambierà dagli anni Sessanta), le immagini in movimento che diventano straordinariamente popolari sono quelle che scelgono la modalità narrativa; mentre tutte le espressioni qui esaminate derivano da scelte diverse, a volte esplicitamente d'opposizione. È possibile trovare una categoria abbastanza generale adatta a definire il comune denominatore di questi movimenti anti-narrativi? Ebbene in più di un capitolo si è ritenuto opportuno riferirsi alla modalità della lirica, che a differenza della narrativa punta non sulla trama ma sulla densità del materiale significativo,

sull'esplorazione delle sue possibilità, sulla gravidanza musicale, sull'esuberanza delle figure retoriche, sull'ampiezza semantica ottenuta tramite il ricorso a simboli e analogie, e così via. Se vogliamo, per i nostri movimenti di immagini torna buona la celebre comparazione di Orazio, non a caso presa di mira da Lessing, meglio se a termini invertiti: *ut poësis pictura*.

Venendo a qualche esempio, ecco che nessuno più di Canudo tuona contro il film di narrazione a favore invece di un film in cui sia esaltata al massimo l'intensità visiva e ritmica delle immagini. Gli artisti d'avanguardia seguono, di fatto, queste indicazioni, a partire da Léger che opera proprio sotto l'influenza di Canudo; da parte sua l'impareggiabile Duchamp potrebbe essere considerato il primo a opporre al movimento lineare da un inizio a una fine, tipico della narrazione, un ipnotico movimento circolare, a rotazione, in fondo il primo di quei *loop* senza fine con cui si mostrano tante opere successive. Tra queste, le realizzazioni della videoarte storica indugiano su azioni-comportamenti minimi e invariati, che a forza di ribadirsi impongono al fruitore interpretazioni sottili, in chiave simbolica. Di grande utilità sarebbe stata l'analisi del rapporto tra poesia e cinema sperimentale affermato in termini molto espliciti nell'ambito del cinema underground statunitense, in particolare da Stan Brakhage; ma anche per questo si dovrà attendere una prossima edizione.

In tempi più recenti, è esemplare il modo in cui Barney dilata la sua opera fino a farle raggiungere la portata del lungometraggio cinematografico, avvalendosi però di un metodo di costruzione opposto a quello linearmente narrativo, che consiste nello spostarsi trasversalmente a tutto campo, cavalcando un'analogia dopo l'altra; un metodo per incrementare in modo esponenziale i propri rimandi fino a totalizzare l'universo dello scibile. Vale infine la pena di sottolineare la perfezione che il *loop* raggiunge nelle realizzazioni di Pipilotti Rist, dove la ciclicità delle immagini si fonde mirabilmente con la musica attivando avvolgenti ambienti multisensoriali.

Arriviamo così alle ultime due indicazioni del titolo, da intendersi sia come estremi temporali, *da... a...*, sia come primo cenno ai casi di studio. Giunti a questo punto, non c'è più molto da aggiungere per quanto riguarda le *avanguardie*, salvo che tutto parte da lì, più precisamente dai semi impiantati nel decennio che pre-

cede il primo conflitto mondiale e che germogliano nel periodo tra le due guerre, in particolare negli anni Venti. Forse si sarebbe potuto risalire nel tempo fino alle radici ottocentesche di certe istanze, tra tutte quella della sintesi delle arti, ma in fondo sono sufficienti i riferimenti retrospettivi che comunque vengono forniti ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Del resto è indubbio che spetta alle avanguardie il compito storico di andare decisamente oltre quanto tentato fino ad allora, e definire il campo dove tutt'oggi si continua a operare, non solo per quanto riguarda l'immagine in movimento. Un compito che, proprio per il suo essere pionieristico, si è dovuto limitare appunto ai semi o al massimo ai germogli, che però sono giustamente celebrati in quanto pietre miliari.

La pianta viene fatta crescere dalle cosiddette neo-avanguardie degli anni Sessanta, tra le quali l'attenzione si rivolge qui a quelle che convergono nel campo della videoarte, avendo per il momento accantonato, come già ricordato, l'arte ottico-cinetica e il cinema underground. Le intuizioni delle prime avanguardie, rimaste nel limbo di un'eccezionalità ancora senza sbocchi, sono riprese e sviluppate in modo capillare, ricavando frutti da ogni loro risvolto. In questo modo inizia a essere riposto l'élitismo, quell'atteggiamento di rottura nei confronti della maggioranza della popolazione che, pur tra mille difficoltà, si vorrebbe rendere finalmente partecipe, elevare alla palingenesi estetica tramite una grande operazione di coinvolgimento.

Intanto però la popolazione ha cominciato a consumare voracemente non solo immagini che si muovono in modalità narrativa, ma anche altre immagini, pure estranee all'ambito artistico, che si muovono in una modalità che, seguitando sulla via intrapresa, non si può che definire lirica, in particolare di finalità persuasiva. Sono le immagini al servizio dell'industria: questa ha bene inteso che per vendere non basta che la merce assolva al meglio a una funzione, ma è anche necessario avvolgerla di immagini ad alto impatto, fatte per sedurre il possibile acquirente. Allo scopo vengono assunti professionisti di vario tipo, i cosiddetti "creativi" (grafici, designer, pubblicitari, art director...), che per arrivare a un risultato originale e accattivante si spingono fino ad addomesticare le espressioni più sperimentali della ricerca artistica. Per quanto riguarda le immagini in movimento ne risultano spot, videoclip, trailer e così via, che raggiungono risultati non di rado altissimi, pur certo senza disertare la specifica missione commerciale.

Questi due soggetti, gli artisti e i creativi industriali, segnano l'immaginario almeno fino alla fine del secolo scorso, in una convivenza certo sbilanciata a sfavore degli artisti, che si trovano in stretta minoranza, spesso agendo in conflitto con il gusto *mainstream*; altre volte subentrano fasi di scambio reciproco, non solo dall'arte alla pubblicità ma anche in senso inverso. Nei nostri capitoli il conflitto è ben rappresentato da tutta la videoarte storica, autentica sacca di resistenza ai canoni patinati dello spettacolo mediatico; mentre sta a un'ondata successiva, si potrebbe dire a una terza o neo-neo-avanguardia, l'assimilazione dei linguaggi della merce, senza però che vi sia mai una congruenza completa, anche se a volte il mimetismo è davvero inquietante – come era già successo nel precedente della Pop Art. È il caso di Barney, Pipilotti Rist, Francesco Vezzoli.

Con il nuovo Millennio emerge un dato di fatto nuovo, da sempre cullato però nel cuore delle aspirazioni delle avanguardie: la popolazione, che finora si è limitata a fungere da pubblico, diviene protagonista attiva grazie alle tecnologie digitali, che spalancano le porte alle produzioni amatoriali. Chiunque, da solo o in gruppo, può realizzare e diffondere online i propri contenuti. Le conseguenze sono clamorose, basti pensare a ciò che l'entrata in gioco degli *amateurs* ha comportato per l'informazione e la politica. Grandi cose anche per quanto riguarda le immagini e, in particolare, le immagini in movimento: proprio il filmato, favorito dal circuito quasi immediato tra la videocamera del telefonino e Internet, diviene una delle espressioni predilette dai dilettanti. I filmati amatoriali possono essere realizzati con le più varie intenzioni, ma senz'altro un insieme considerevole è di intenzione spontaneamente creativa; si potrebbe poi identificare al suo interno un sottoinsieme più specifico di intenzione lirica (con ciò si sta solo cercando distinguere in base alle intenzioni, senza voler tentare una valutazione sull'effettiva bontà dei risultati, per la quale andrebbe affrontato un discorso lungo e complesso).

YouTube evocato dal titolo, che lì per lì potrebbe apparire velleitario, se non peggio compiacente, è chiamato in causa per siglare in modo lampante l'ascesa del nuovo soggetto produttivo dell'immaginario attuale: l'arte, quindi la creatività della merce, infine la creatività amatoriale. Quest'ultima, quantitativamente immensa, incalcolabile, capace di mettere sulla difensiva pure l'industria, impone a maggior ragione agli artisti una reazione, se

non altro per verificare la propria posizione, la propria specificità, così come era già stato imposto dall'avvento della pubblicità.

Si è tentato di indagare queste vicende negli ultimi due capitoli, dove il caso di un giovane artista quale Kensuke Koike, rappresentante di una quarta ondata, per proseguire il nostro computo, è messo a confronto con i rappresentanti delle ondate precedenti (Nauman e Vezzoli). Ciò dà l'occasione di cominciare a penetrare i tratti e le problematiche delle immagini in movimento di più bruciante attualità. Non solo: il caso specifico delle animazioni Gif, analizzato nel capitolo conclusivo che costituisce una sorta di epilogo, consente di riguardare agli argomenti già trattati dalla cresta dell'onda degli eventi in pieno corso: ci si accorge così di un curioso testa-coda prodottosi nel trionfo della creatività digitale, che ci riporta indietro nel tempo, ancora una volta alle avanguardie o addirittura ai primissimi passi dell'immagine nel movimento, resi possibili da fantasmagorici marchinegni ottocenteschi, quale il fenachistoscopio.