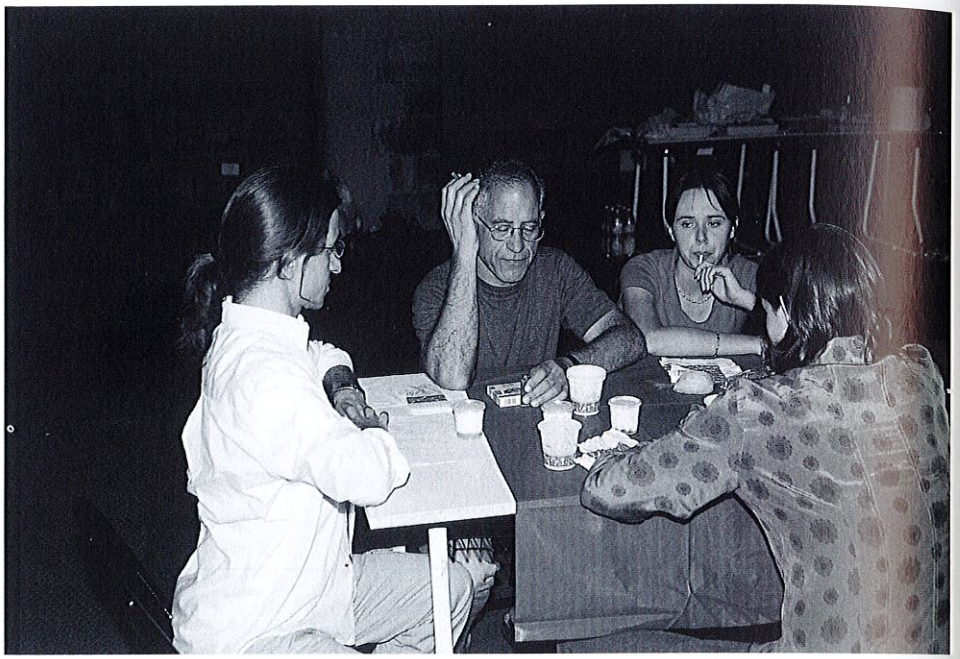

Cena di gruppo / group dinner, ex chiesa di / former church of San Francesco

Nato ad Atene nel 1960, Dimitris Kozaris è un artista che vive tra Milano e Atene.
Ha una formazione interdisciplinare e i suoi interessi spaziano dalla scultura al design, dall'architettura all'installazione e al video. Ha partecipato a numerose mostre internazionali, tra cui Aperto *(Biennale di Venezia, 1993),* Dialogues de Paix *(Ginevra, ONU, 1995),* Fatto in Italia *(Ginevra/Londra, 1997),* The Edge of Awareness *(Ginevra, New York, San Paolo, New Delhi, 1998-1999).*
Attualmente insegna presso l'Accademia di Belle Arti di Bergamo ed è il coordinatore del Dipartimento Video del Corso Post laurea di Arti Digitali presso l'Athens School of Fine Arts.

Camera Work

L'incontro di oggi dovrebbe servire una breve presentazione dei lavori video realizzati negli ultimi dieci anni. Cominciamo quindi dalla considerazione che la prassi artistica si colloca fra due polarità: Site e Non Site. Site è la seconda o terza dimensione – spazio in assenza di tempo – e il luogo si trasforma in pittura, scultura, fotografia o installazione. Per Non Site intendo gli spazi della comunicazione multimediale e audiovisiva; dove lo schermo contiene il luogo e non il contrario. Fare arte significa operare fra queste due polarità.
Denominatore comune è il processo della decostruzione dei codici dell'immagine. Così il pensiero si contrappone ad un altro pensiero, l'immagine ad un'altra immagine in un processo che storicamente si chiama metamorfosi.

Non Site

Il paesaggio dei media si è radicalmente modificato, negli anni Ottanta, e questo grazie all'espansione della televisione. Una delle caratteristiche di questo fenomeno era l'abbreviazione dei tempi della percezione, dove il ruolo di montaggio diventava sempre più dominante. Nascono le pubblicità extra short, i music clips, e in Italia la trasmissione *Blob* di Ghezzi e Giusti. Insieme a tutto ciò si crea anche una nuova filosofia spazio-temporale: il tempo in meno per parafrasare Pistoletto.
In quegli anni comincio a lavorare sui video "Fast Food", che sono episodi di breve durata (spesso non superano i 20 secondi). Sono montaggi di due o tre azioni, che compongono un'incredibile microstoria. La costruzione degli episodi si basa su principi di fisica come: reazioni a catena, campi di forza, fenomeni sincronici ecc. Il materiale delle immagini è stato recuperato da registrazioni di varie trasmissioni televisive, e in parte costruito in studio. L'idea era che le piccole cose della vita comune fossero necessarie per equilibrare le "astrazioni" a cui i "grandi problemi" pervengono nel momento in cui prendono un nome (Allan Kaprow).
I video "Fast Food" sono delle strutture audiovisive sincopate; apparentemente il modo con cui sono costruiti può essere simile a quelli del cinema muto, quando i testi intervallavano le sequenze per rendere i dialoghi e narrare il film. Sviluppata in pochi secondi l'azione dei video conserva in sé caratteristiche destrutturanti come la comicità, l'ironia, il grottesco, la sorpresa ecc. Ruolo fondamentale ha il montaggio: la creazione cioè di un senso che le immagini non

contengono e che deriva soltanto dal loro rapporto. I video "Fast Food" sono stati pensati inizialmente come intervallo bridge fra programma e programma nel flusso della trasmissione quotidiana di una rete televisiva. Negli anni Venti, in quest'ottica René Claire realizzò *Entr'Acte* un breve film da proiettare fra i due atti di una pièce teatrale. Il film passò nella storia dal cinema d'avanguardia e può essere considerato l'antenato di questi video. Rivedendo con anni di distanza i video "Fast Food", penso al passaggio dell'arte dall'astrazione (installazioni, anni Ottanta) alla narrazione (video, anni Novanta). Il processo di medializzazione nelle opere della generazione degli anni Novanta è dovuto grazie anche all'indiretta educazione all'immagine degli artisti, grazie alla diffusione del mezzo televisivo negli anni Sessanta e Settanta. Uno dei punti che distingue gli artisti degli anni Sessanta e Settanta (che hanno sperimentato le tecniche del feed back, pixelation, smagnetizzazione ecc.) o degli anni Ottanta (scenografie elettroniche) sta nel valore della televisione come portatrice dei nuovi miti e non come apparecchio tecnologico e nella sua integrazione con il cinema.

Dall'architettura al video

Prima vi ho parlato, a proposito dei miei lavori, del passaggio dalle installazioni di tipo architettonico ad opere video, il passaggio non è casuale. Secondo Walter Benjamin, l'architettura, come il cinema "presenta materiale ad una ricezione collettiva simultanea. E questo che voleva dire René Clair quando ha detto 'L'arte più vicina al cinema è l'architettura'. Così nella normale procedura industriale, fare un video o un film è come costruire un palazzo. L'architetto fa il progetto e lo passa al geometra. Il geometra segue le istruzioni e se al cantiere non c'è nessuno che gli dica "aspetta" e gli ordini dei cambiamenti, il risultato dell'edificio è poco interessante. Io invece ho una mentalità da carpentiere. Anche se ho solo una vaga idea di ciò che voglio ottenere, comincio a martellare e quando sono arrivato a un certo punto guardo ciò che ho fatto, e mi dico: "Se spostiamo questo muro tutto diventa più bello". George Lucas aggiunge in una delle sue interviste: "Se sei un bravo artigiano, conosci il tuo mestiere e senti la struttura di ciò che stai costruendo, otterrai un edificio bello e molto organico".
Oggi le tecnologie relative al personal computer, al Net, al Web e alla realtà virtuale riescono ad esternare i sogni dell'individuale. E dunque sono portatrici di una nuova, radicale potenzialità per la democratizzazione del ruolo dell'artista. Voglio dire che offrono a tutti noi non soltanto i mezzi di produzione (in senso marxista), ma anche i mezzi di realizzazione artistica. Chiunque sia in possesso di un computer e di qualche software può farsi in proprio una rivista o un libro che non sono distinguibili dal prodotto di una casa editrice. La crescita di Internet è un fenomeno straordinario, completamente nuovo. William Gibson sostiene che: "Quello che stiamo vivendo può essere paragonabile in termini di importanza culturale, al momento in cui vennero fondate le prime città."

I video tematici

Oltre Internet e il Web, il nuovo mediascape è segnato anche dalla introduzione delle televisioni digitali o tematiche. Qui lo spettatore non si trova di fronte ad un programma di trasmissioni lineari, di trasmissioni voglio dire che si sviluppano nel tempo; ma lo schermo si trasforma in una libreria di film che lo spettatore può scegliere di vedere quando vuole. Qualche anno fa feci *Star Tricks* il mio primo video su un genere tematico: la fantascienza, genere che trova numerosi amici fra bambini e grandi.
Il video comincia con la frase "Where no man has gone before ..." citata dalla celebre tele-serie *Star Trek* che fa da chiave per entrare nell'universo dei film della fantascienza e del fantasy. Un universo abitato da scienziati ciarlatani, apparecchi ad alta tecnologia che non funzionano, viaggi attraverso l'impossibile, mostri di tutti i tipi e per ogni stagione, marziani ed UFO senza fine. "Where no man has gone before ... but film has ..." *Star Tricks* è un video composto da cuts che provengono da sessanta film del genere.
La selezione ha riguardato soprattutto quei film che si prestavano per la loro spettacolarità (azioni ed effetti speciali), commedie (parodie, primi anni del cinema), cartoon e film per bambini, commercial spot ispirati al genere e documentari. Obiettivo era di inventare nuove relazioni fra queste unità filmiche che una volta assemblate, riuscissero a creare un amazing film.
Il lavoro si è concentrato negli anni Sessanta per la specifica visione del futuro che dominava allora. Questo spirito ha coinvolto l'intero lavoro, anche nelle parti che non appartengono direttamente al medesimo tempo. Il comune denominatore di clips che sono stati usati era la felice visione del futuro, visione ingenua ed infantile.

Questioni metodologiche

Nei video "Fast Food" il procedimento partiva da una sequenza-stimolo e si concludeva con una con/sequenza. Il titolo di ogni clip nasceva in relazione al contenuto dell'azione in corso.
In *Star Tricks*, invece, ho seguito la regola: dei thriller cinematografici (compressione dello story), di clips musicali (montaggio coreografico) e delle forme di narrazione documentaristica che intervallando fra gli episodi servono da introduzione per ogni atto. Così è nato un nuovo, per me, metodo sperimentale.
Nato nel cinema meno pregiato, sul fronte del consumo quotidiano, la Science Fiction è quel cinema che non ha smesso mai di dire "bugie scientifiche". Usando tutti i mezzi e i trucchi che ha a disposizione dalle scenografie di serie B dei giapponesi ai giocattoloni hollywoodiani la Science Fiction è il cinema giocattolo per eccellenza e questo è il motivo che trova tanti appassionati fra i bambini. Se qualcuno, bambini compresi, ha bisogno di film giocattolo in *Star Tricks* possiamo trovare più che un film, perché è una bancarella sulla quale appoggiano

diversi film di questo genere. Film ispirati a Meliès, l'uomo che ha fatto il cinema-arte ed è finito in estrema povertà a vendere con la sua bancarella dolci e giocattoli ai bambini.

Est/etica

Body & soul è un video di montaggio per la mostra *The Edge of Awareness* (allestita in occasione del cinquantesimo anniversario dell'Organizzazione Mondiale della Sanità). Il video è montato con brani di oltre Cinquanta film della cinematografia occidentale ed esplora le contraddizioni sociali legate al tema della salute. Il video è stato realizzato a Milano, tra novembre 1997 e marzo 1998, presso l'Associazione culturale Via Farini, da un workshop di trenta giovani artisti, coordinato da me e firmato "collective editors".

I contenuti, come avete visto, riguardano il tema della salute nella creatività audiovisuale, il corpo umano come valore primario (handicap, situazioni di guerra, il problema del cibo nelle comunità povere, epidemie ecc.) all'interno dei rapporti fra società (convivenza, famiglia, il rapporto con l'altro ecc.) e la natura (crisi ecologica, risorse ambientali, geopolitica, minoranze etniche, eccetera).

Seguendo un metodo che esplora fra la sistemica dell'immagine audiovisiva (fiction e documentary) e le sue implicazioni sintagmatiche; il workshop è un operare collettivo, dove i partecipanti hanno selezionato, analizzato e composto tagli da diversi film.

Lo scopo finale è la realizzazione di corti e cortissimi episodi basati su parole-chiave che investono le sopracitate aree tematiche (ad esempio, handicap, situazioni di guerra, crisi ecologica, ecc.) dando così la struttura infranarrativa nel video, la sceneggiatura.

Per ogni film è stata redatta una scheda che ci ha permesso di individuare le aree narrative che poi sono state selezionate per il montaggio definitivo. L'obiettivo è stato quello di selezionare unità filmiche che una volta assemblate possano comporre unità narrative sintetiche ed essenziali.

L'operazione non pretende di esaurire le possibili variazioni analitiche del tema ma di aprire una strada di sperimentazione e una riflessione est/etica non solo degli strumenti del lavoro artistico, ma anche sul mondo intorno a noi.

Epilogo

Vorrei chiudere questo incontro, ricordando un brano dall'ultima intervista che Akira Kurosawa ha concesso prima di morire.

Alla domanda: "Alla sua età che cosa la spinge a continuare?"

La risposta fu: "Il giorno in cui avrò imparato a girare un film, il giorno in cui conoscerò tutto da cima a fondo, allora mi fermerò."