

SPECIALE Fare cosa, con quali immagini?

Un po' come accade, prima o poi, a tutti i termini composti dal prefisso "post" – o, più in generale, a tutte le parole che incorporano un elemento apertamente temporale –, anche quello di postproduzione non è più, oggi, quello che era *un tempo*, per l'appunto, e non soltanto nel territorio del visivo e dell'audiovisivo. Il senso del suo "venir dopo", infatti, è cambiato piuttosto radicalmente in questi ultimi anni (diciamo, per convenzione, gli ultimi quindici), e non certo per il solo fatto che sono mutate via via, e da molti punti di vista, le pratiche e i processi ai quali esso rinvia; semmai, questi ultimi sono parte in causa di una trasformazione più ampia, di ordine culturale, segnata non semplicemente da un progressivo spostamento del momento "creativo" verso la postproduzione, ma, in termini più generali, dalla centralità assunta, nel quadro dell'ipercapitalismo digitale contemporaneo (Lipovetsky), dalle pratiche "terziarie" su quelle propriamente produttive. Questa "perturbazione temporale", insomma, non rimette in discussione soltanto l'idea che la postproduzione rappresenti – come tradizione vuole – una fase "successiva", un supplemento rispetto a ciò che la precede, e cioè alla produzione vera e propria (così, proprio per questo, Hito Steyler preferisce utilizzare il termine di *riproduzione*¹); essa, piuttosto, va pensata, oltre che come l'esito di un rinnovamento operativo e, nella fattispecie, di un potenziamento delle possibilità rielaborative della "materia prima", come la reazione implicita a qualcosa di simile a un "regime dell'abbondanza" visiva: per chi si trova a vivere nello "sciame digitale" contemporaneo (Byung-Chul Han), fare cose con le immagini, e alle immagini e per mezzo delle immagini, rappresenta un'opzione e un'operazione insieme naturale e inevitabile, come già aveva visto negli anni Ottanta Vilém Flusser, immaginando una società futura di artisti e giocatori, *homines ludentes*, in dialogo tra loro grazie alle immagini, "situazioni impreviste e imprevedibili", per mezzo delle quali comunicare e costruire significati².

L'idea di postproduzione dovrebbe allora essere associata, oggi, non tanto a una fase, più o meno originale e discrezionale, che giunge a completare e a concludere, ma all'"arrivare dopo" dell'essere dell'immagine e della sua efficacia. Come rivela l'analisi della fenomenologia della fotografia al tempo degli *smartphone*, il vero scarto tra un prima analogico e un dopo digitale (scarto tecnologico e operativo) risiede proprio in un diverso "regime temporale" dell'idea di scatto: non più un momento conclusivo, ma il primo atto – e non sempre il principale, proprio in virtù della "mobilità" scritturale predicata dalla tecnologia – di un processo potenzialmente infinito, perché sempre aperto o (ri)apribile, di rielaborazione di dati. Del resto, per continuare con Flusser, il tempo dell'immagine tecnica è quello, astratto e di fatto senza spazio e tempo, della uni-formazione di elementi, della *computazione di concetti* (contro il tempo dell'immagine tradizionale, legato al momento, questo sì calcolabile perché incarnato, della *visione di oggetti*); insieme, come detto, alle spalle del fare postproduttivo contemporaneo (alle sue dipendenze, logiche e operative), si stende una specie di "campo vuoto", perché già completamente abitato: lo spazio di un'abbondanza visiva che, come dimostra benissimo *24 Hrs In Photos* (2012-2015), una serie di installazioni del collettivo olandese Kessel Kramer, invita implicitamente a un gesto di attraversamento e appropriazione; prima di essere *homini ludentes*, gli abitanti della società contemporanea sono cacciatori e raccoglitori, in movimento perenne e ondivago tra sterminati campi seminati a immagini³. Anche per questo, i tentativi contemporanei di aggiornare la figura del *flâneur* convincono solo a metà; come aveva già visto Agnes Varda nel 2000, all'inizio della storia del digitale (e della sua storia con la tecnologia digitale), e come suggerisce Byung-Chul Han, la figura – l'essere e il gesto – che meglio descrive l'"operatore" del visivo contemporaneo è quella del *glâneur*, di qualcuno, cioè, *già piegato* a raccogliere qualcosa – a perlustrare, selezionare, scartare, trattenere con sé ecc. Il che significa, per altro verso, allentare dal punto di vista metodologico i rapporti – troppo spesso dati per scontati – tra le pratiche "terziarie" contemporanee e le logiche alla base dell'appropriazione e della manipolazione di immagini elaborate dalle esperienze artistiche novecentesche. Come racconta l'installazione di Kessel

SPECIALE Kramer, le immagini, oggi, sono *già lì*: l'azione di appropriarsene, dunque, è più dell'ordine della *reazione* (l'inesco di un *corpo a corpo*) – in prima battuta eminentemente fisica, gestuale – al loro esserci, del quale l'installazione traduce bene tutta l'evidenza, la materialità e l'ingombro.

La centralità contemporanea delle pratiche di postproduzione visiva appare dunque l'esito di una più generale ridefinizione della dimensione materiale e operativa della sfera sociale e, insieme, della creatività e della partecipazione individuali, della costruzione e della condivisione di significati simbolici, dei processi di elaborazione della realtà; al tempo stesso, essa rappresenta una specie di emblema del "quinto livello" della storia culturale della rappresentazione e dell'immagine (quello, appunto, dell'immagine tecnica), sia per quella specie di imperativo soggiacente – *si devono fare cose con le immagini* –, sia perché questo fare trasformativo è, di fatto, il lato esposto, visibile, del calcolare e del computare – del raccogliere, appunto, dell'afferrare e del selezionare, del congiungere e dell'elaborare – che caratterizza la tecnica dell'età contemporanea. "Dentro il visivo", dopo un'epoca trascorsa "davanti all'immagine" (Debray), le immagini si fanno *oggetti visuali* o attori sociali, prima ancora che rappresentazioni di qualcosa⁴, elementi puntuali, dispersi e ammicchiati, che chiedono e forse impongono non la contemplazione e la messa a distanza, ma, proprio in forza della loro autonomia e del loro grado di astrazione, una *performance* e un'azione (*agency*). L'indagine della fenomenologia (in costante evoluzione) di queste pratiche rielaborative istruisce dunque non soltanto sulle forme e le dinamiche di un fare (di un dover e di un saper fare) visuale, ma anche, inevitabilmente, sull'essere e il valore dell'immagine in quanto piano sensibile e concettuale d'elezione del contemporaneo: un nuovo "ambiente", che richiede una nuova epistemologia sociale e un nuovo tipo di risposta⁵.

La volontà che anima questo speciale non è quella di mappare, in modo più o meno esaustivo, la fenomenologia delle *performance* postproduttive che definiscono la visualità contemporanea ma, per l'appunto, quella di far emergere, attraverso lo studio delle pratiche, una serie di questioni che vanno dal ruolo (anche artistico, almeno in potenza) che in esse vi giocano il *détournement* tecnico e la sua *esposizione* (come rivela il caso degli YouTube Poop analizzati da Alberto Brodesco, e come suggerisce l'esperienza del film strutturalista di cui scrive Rinaldo Censi), al costante rilancio di una domanda ontologica in merito all'immagine, al suo ruolo e al suo valore (domanda che sembra costantemente sottesa alle pratiche della Guerrilla Television contemporanea analizzate da Elena Marcheschi). Più di tutto, però, i casi di studio analizzati in questo speciale consentono di precisare alcuni tratti di quella "risposta" (plurale) che il nuovo ambiente visivo prescrive e, insieme, legittima – l'ampio spettro delle identità e delle mosse a disposizione del *glaneur*/giocatore installato nel visivo: impulso archiviato (come in alcuni percorsi artistici affrontati nel saggio di Serena Dafne Magnani), scrittura identitaria (come nella moda della *Cosplay Photography*, di cui si occupa Giacomo Calorio, o come nel caso dei video-testamenti degli *shahid* qaidisti portato da Lorenzo Donghi), confronto inter e intrasoggettivo con il passato e la memoria (le pratiche amatoriali dei Colorized History Movement, analizzate da Elena Gipponi, l'opera *Stand By For Tape Back-up* di Ross Sutherland letta da Chiara Grizzaffi), atti dialogici (le Gif i Meme, analizzati rispettivamente da Tommaso Isabella e Sara Tongiani). In tutti i casi, i saggi tentano di rispondere a una duplice domanda: "fare cosa?", "con quali immagini?" – ma anche: "cosa fare con le immagini, con queste immagini?", nel senso in cui non ci si può esimere dal fare qualcosa, per non restare eternamente piegati su di esse, come le spigolatrici di Jean-François Millet.

Luca Malavasi

Note

1. Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlin 2012.
2. Cfr. Vilém Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2008, in particolare pp. 119-130.

- SPECIALE** 3. Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, nottetempo, Roma 2015, pp. 53-60.
4. Fino al punto di mettere in crisi l'idea stessa di rappresentazione: sul tema, si vedano i recenti interventi di Dominique Chateau, *Ontologie et représentation*, L'Harmattan, Paris 2016 e *Après Charlie. Le déni de la représentation*, Le bord de l'eau, Lormont 2016.
5. Cfr. Krishan Kumar, *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino 2000, in particolare pp. 170 e sgg.