

Da: *Thomas Ruff*, a cura di C. Christov-Bakargiev, catalogo della mostra (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 18 marzo - 21 giugno 2009), Skira, Milano 2009, pp. 70-75.

Intervista a Thomas Ruff

Max Dax

“Le immagini mal riuscite cadono dalla parte, quelle belle vi rimangono appese”

Thomas Ruff, nato nel 1958 nella Foresta Nera, è uno degli artisti tedeschi più importanti a livello internazionale nel campo della fotografia. Dal 1977 al 1985 è allievo di Bernd e Hilla Becher alla Kunstakademie di Düsseldorf, dove insegnerà fotografia per sei anni. Già durante il periodo degli studi comincia a realizzare serie fotografiche in maniera concettuale: interni di salotti, soggiorni e ritratti di edifici. Presto Ruff usa l'elaborazione digitale nelle sue fotografie, per eliminare dettagli che “disturbano” l'immagine e conservare ideali tipologie di “ideologia e business nella Repubblica Federale di Germania”, come dice lui stesso. Seguono altre serie di fotografie: con la serie dei *nudes (nudi)*, nella quale realizza grandi formati sfocati sulla base di immagini pornografiche reperite su Internet, così come con la serie *jpegs*, ingrandimenti disincantati e “spietati” di immagini di notiziari. Con *jpegs*, a loro volta trovate in Rete, dal 1999 l'artista amplia ulteriormente i confini della fotografia – come riflessione sul e del digitale.

MAX DAX: *Thomas Ruff, come si rapporta con i cambiamenti della società digitale un artista che per decenni ha lavorato in maniera analogica?*

THOMAS RUFF: Sostanzialmente il mio modo di lavorare non è cambiato con l'avvento del digitale con tutte le sue potenzialità. Da sempre nei miei lavori ho cercato di rispecchiare il mezzo. Se quindi oggi nei miei lavori rispecchio i media digitali, non penso vi sia una rottura della continuità. Per questa ragione non vedo il digitale come rivoluzione, bensì come strumento, volendo, anche come nuova opportunità. Le nuove potenzialità del digitale, tuttavia, vengono sfruttate prevalentemente per abbellire l'immagine, per il ritocco – praticamente non importa se parliamo di musica o di fotografia: dappertutto si abbellisce, si ritocca.

MD: *Vale a dire: l'evoluzione digitale riguarda soprattutto la superficie?*

TR: All'essere umano evidentemente piace il bello – e i registri offerti dal digitale agevolano enormemente la persona stessa nel crearsi una bella illusione. Per evitare fraintendimenti: nella fotografia il ritocco è sempre esistito. Tuttavia, con la struttura a pixel delle immagini il ritocco delle stesse risulta molto più semplice. Ormai l'autore dell'immagine o l'artista procede come faceva un tempo l'*art director* in una campagna pubblicitaria: cambia la combinazione o la disposizione degli elementi che non gli piacciono oppure li elimina completamente. Un altro aspetto dell'evoluzione digitale è dato naturalmente dalle enormi facilitazioni offerte dalla distribuzione e dalla diffusione digitale dei contenuti – che si tratti di informazioni, film, musica o, appunto, immagini. In ogni caso in tutto ciò va perso l'aspetto “tattile”: ai miei occhi non è che uno scadimento di qualità.

MD: *I profondi mutamenti indotti dall'evoluzione digitale interessano l'intera catena di creazione di valore, cioè l'intero spettro delle scelte artistiche.*

TR: Ma questo ha forse influenzato la mia produzione artistica? Mi piacerebbe analizzare meglio la cosa. Un tempo il fotografo cercava di realizzare un buon negativo. Con quel negativo sulla pellicola di celluloidi se ne andava nella camera oscura e provava a ottenere una buona stampa con materiale Kodak, Fuji o Agfa. Per quanto riguarda il principio, nel mondo del digitale il processo di lavoro non è cambiato granché. L'immagine viene realizzata sempre più in maniera digitale. Ma non fa differenza, perché dopo c'è comunque un "negativo", cioè un file digitale. A quel punto l'artista decide quando l'elaborazione del negativo è conclusa, cioè quando considera "buona" la fotografia. Con quel file si realizza la stampa, ancora su carta Kodak, Fuji o Agfa. Quindi la stampa viene incorniciata e infine appesa alla parete. La novità è ciò che certe persone definiscono la "post-produzione": l'immagine è diventata manipolabile nel suo cammino verso il negativo digitale.

MD: *Per questa ragione l'artista e l'osservatore "vedono" in maniera diversa? È cambiato lo sguardo, il "modo di vedere"?*

TR: Io posso parlare solo per il fotografo. In passato la colorazione e la nitidezza erano determinate dalla struttura del negativo. Oggi è abbastanza facile manipolare questi aspetti. Soprattutto, il digitale consente di intervenire sui colori. Quel che un tempo era la camera oscura oggi è il monitor. Su di esso ingrandisco l'immagine, con la luce sullo sfondo. Questa peraltro è un'illusione, facendo sì che la persona davanti allo schermo si aspetti che la stampa sia così ricca di contrasto, brillante e precisa come l'aveva vista sullo schermo.

MD: *Tre dei suoi cicli di fotografie tematizzano la struttura a pixel delle immagini digitali: in nudes ha disegnato in maniera digitale immagini porno prese da Internet così morbide da sembrare vellutate. In Substrat (Sostrato) i cartoni animati Manga si sono trasformati, di nuovo con un radicale softening, in forme astratte. Ma il suo passo più grande è stata la serie jpegs, nella quale lei ha "gonfiato" in maniera digitale minuscole foto di catastrofi – per esempio quelle dell'11 settembre – fino a ingigantirle e a mostrarne la struttura a pixel. Lavori come questi sono stati resi possibili solo dallo sviluppo trionfale del digitale.*

TR: Giusto. Quei lavori sono stati possibili solo perché nel frattempo viviamo nell'era del digitale.

MD: *In che cosa consiste per lei il fascino delle nuove strutture digitali di motivi noti?*

TR: Io sono una persona curiosa. Mi interessava sapere perché le strutture dell'immagine digitale sono come sono. Non sono mica così perché qualcuno ha trovato che fossero "belle", bensì perché su Internet devono funzionare velocemente, in maniera compatibile e senza problemi. Si sono quindi cercati dei formati di "compressione" che garantissero proprio queste caratteristiche. E i jpeg – analogamente agli MP3 – sono una soluzione puramente tecnica che in un primo momento non ha niente a che vedere con l'estetica. Le quote di compressione nel caso dei jpeg sono soluzioni meramente tecniche atte a rimpicciolire immagini grandi – come se si piegasse un foglio di carta in formato A4 per spedirlo e poi lo si riaprisse per leggerlo. Il fatto che a noi gli artefatti tipici dei jpeg appaiano come un'"estetica" specifica, come un "look" specifico, è un fenomeno collaterale di quanto abbiamo appena detto. E per me questi artefatti posseggono sicuramente un fascino particolare. In questo senso la mia serie *jpegs* è un lavoro sui fenomeni estetici collaterali di un'invenzione che ha reso possibile la distribuzione delle immagini nel Web.

MD: *Quando lei si immerge fino nei pixel delle immagini... quello che trova somiglia alla grana astratta che David Hemmings ottiene nel suo ruolo di fotografo in Blow Up di Michelangelo*

Antonioni, quando tenta di realizzare ingrandimenti sempre più estremi delle sezioni di una fotografia?

TR: Le strutture “minime” esistono nell’analogico come nel digitale. Osservando da lontano i miei lavori *jpgs* si pensa di vedere un’immagine fotografica precisa. Se ci si avvicina molto ci si accorge che ciò non è vero: l’osservatore si trova davanti a migliaia di pixel e non riconosce più niente. Più mi avvicino meno riesco a riconoscere: è un fenomeno che si è riscontrato anche nel mondo analogico, perfino nella pittura.

MD: Nei sei anni in cui ha insegnato all’Accademia di Düsseldorf che cosa diceva ai suoi studenti sui vantaggi e gli svantaggi dell’evoluzione digitale?

TR: Lei parla al passato, ed è giusto così: nel 2006 ho smesso di insegnare all’Accademia. La “classe di Ruff” non esiste più. Dopo una generazione e mezzo di studenti ho smesso perché ero disilluso. All’epoca pensavo: sono giovani e quindi hanno in testa altre immagini e da loro posso imparare. Anche per quanto riguarda l’uso dei nuovi media e il confronto con essi. Naturalmente anche il mio stile, che si potrebbe definire “investigativo”, forse non è il *non plus ultra*, quello che ogni studente avrebbe voluto far proprio. No, ci sono molti mondi diversi dell’immagine che coesistono allo stesso livello e con gli stessi diritti. Non c’è nessuna teoria o maniera di fare arte che sia più giusta di un’altra. Quello che conta è che gli studenti sviluppino le proprie immagini. Tuttavia, e questo può essere un effetto collaterale dell’evoluzione digitale, la maggior parte degli studenti oggi vuole soprattutto “impressionare” e non è particolarmente interessata a sviluppare un proprio mondo dell’immagine. La mia percezione era che in molti studenti si fosse abbassata la soglia di attenzione.

MD: Che cosa a Düsseldorf ha provocato questa sua osservazione?

TR: Agli studenti ripetevo continuamente che in ogni momento devono sapere che cosa stanno realmente facendo. Che devono procedere in maniera analitica. Naturalmente so anche, per esperienza personale, che come giovane artista ci si trova in una situazione vaga, oscura, pre-conscia, che in realtà non si ha neanche la lucidità di riflettere attentamente su quanto si sta facendo. Per questa ragione ho creato la regola secondo la quale ogni fotografia – senza eccezione alcuna – andava realizzata e giudicata in formato 18 x 24 cm. Senonché quella mia pretesa è stata un fallimento. Gli studenti arrivavano continuamente con stampe grandi, volevano impressionare con dei mega-formati. Secondo loro la riuscita del lavoro si commisurava al formato maggiore possibile che la macchina per lo sviluppo o la stampante a colori riusciva a produrre, come se il formato “più grande” fosse al tempo stesso quello “giusto”. Quell’atteggiamento – cioè lo scambiare la grandezza per qualità – era inestirpabile.

MD: È forse un segno del nostro tempo? Ovvero che Internet con la sua marea di immagini suggerisce appunto di non essere pre-consci, bensì, al contrario, di essere in grado di decifrare molto bene e di valutare adeguatamente i contenuti ai quali si può accedere?

TR: I mass-media, e con ciò anche Internet, suggeriscono soprattutto che l’Accademia si frequenta per diventare celebri, ossia per diventare un artista di fama mondiale pagato profumatamente. La maggior parte degli studenti pensava che non fosse necessario “conquistarsi” le immagini lavorando: un’idea che naturalmente è sbagliata. È infatti evidente che la società digitale non ci libera dal lavoro che c’è dietro, a monte di un’immagine. Né dal lavoro intellettuale né da quello artigianale – anche se si tratta di immagini “trovate”.

MD: *Da fotografo famoso i cui lavori più noti sono basati su immagini “trovate”, come si spiega ai giovani studenti quali sono esattamente gli aspetti problematici delle immagini “trovate”? Dove sta la differenza tra il suo approccio e quello dei suoi studenti?*

TR: Io impiego immagini “trovate” ogni volta che non posso scattare personalmente la fotografia, vuoi perché al momento della realizzazione non ero *in loco*, vuoi perché semplicemente non disponevo dei mezzi tecnici per fare quella determinata fotografia – come per esempio nel caso della mia serie *Sterne (Stelle)*, per la quale sono ricorso a fotografie dell’universo scattate in un grande osservatorio in Cile. Il problema in questi casi è sempre e soltanto quello del diritto d'autore e dei diritti personali: è meglio tutelarsi con dei contratti.

MD: *In altre parole: lei “raccolge” solo quando ha esaurito tutte le sue risorse. I suoi studenti, invece, “raccolgono” un po’ così...?*

TR: Anch’io “raccolgo”. Però dico anche che alla seconda verifica butto via il novantanove per cento del materiale. Se non facessi così, avrei il problema che i miei studenti avevano continuamente. Agli esami all’Accademia c’erano studenti che non sapevano neppure più dirmi quali erano le immagini valide e quelle mal riuscite. Non sapevano neanche più spiegarmi che cosa intendessero con tutte quelle fotografie. Semplicemente non riuscivano a “gestire” la quantità di materiale. Una grande quantità di materiale, però, non è una giustificazione. Per niente. Al tempo stesso, il ragionare in termini meramente quantitativi senza riflettere meglio, è un segno della società digitale. Un’immagine digitale non costa più nulla, memorizzarla o salvarla a sua volta non costa niente. Quindi si fanno e si raccolgono milioni di fotografie. Sotto questo aspetto gli studenti della mia generazione vivevano meglio. All’epoca io lavoravo con una macchina fotografica per lastre. Ogni fotografia costava dieci marchi, motivo per cui, prima di scattare dovevo ragionare attentamente su quello che fotografavo, dovevo per così dire “anticipare” l’immagine nella mia mente. Non potevo sprecare mille marchi prima, per poi analizzare se c’era un risultato in qualche modo valido. Nella massa digitale le immagini non dico che diventino insignificanti, ma molto oggi non è che mediocre spazzatura digitale. Manca l’attenzione, manca l’intento preciso, l’approccio attento, manca un obiettivo, mancano forme di eccellenza.

MD: *La mancanza di attenzione è una conseguenza immediata delle possibilità che offre il digitale?*

TR: Quando studiavo, credevo nell’opera d’arte unica, autonoma. In questo senso anche una serie limitata a un numero fisso di fotografie può essere un’opera d’arte autonoma. Oggi mi pongo la domanda “generazionale”: i criteri che io, Thomas Ruff, applico all’arte sono ancora criteri validi per le giovani generazioni? Forse le mie posizioni sono ormai antiquate? Oggi sento spesso dire che le fotografie affrancate dalla “chiusura” della serie hanno tutte lo stesso valore e sono interessanti nella stessa misura: basterebbe solo raccogliere un numero sufficiente di fotografie che già esse produrrebbero un’immagine valida del mondo. Ma dove questi figli della rivoluzione digitale credono di riconoscere un’immagine del mondo, io riesco a intravedere solo mediocre spazzatura digitale.

MD: *Nella serie jpegs lei riflette la qualità iconografica della marea di immagini digitali. I suoi motivi sono fotografie di catastrofi che lei ha trovato nei media digitali...*

TR: Poiché possiedo un computer, a un certo punto ho incontrato il mondo delle immagini digitali. Le prime immagini delle quali mi sono occupato erano fotografie dell’11 settembre. Le immagini orribilmente belle dell’attentato terroristico hanno costituito lo spunto del lavoro. Mi prefissai di fare un giro del mondo “virtuale” – e di raccogliere da tutti i continenti immagini orribilmente belle di distruzione e di catastrofi. Dal punto di vista dei contenuti la serie *jpegs* consiste di immagini che

sono entrate nella memoria collettiva, nell'“archivio collettivo”: le Torri Gemelle che crollano, i pozzi petroliferi che bruciano in Kuwait, il bombardamento di Baghdad. Tutte quelle immagini sono memorizzate nel nostro immaginario e nella nostra coscienza collettiva. Da sempre ho cercato il confronto con immagini del mondo che non si possano dimenticare.

MD: *Nel senso di un approccio naturalistico?*

TR: Per così dire, sì.

MD: *L'idea della missione morale dell'artista non è antiquata?*

TR: L'artista non deve divertire o intrattenere, bensì aprire gli occhi alla gente e contestualizzare, deve obbligare a pensare. In questo non riesco proprio a vedere alcunché di antiquato.

MD: *La realtà digitale comporta automaticamente un'inflazione della qualità? Va perduta una qualità morale?*

TR: In ogni caso la digitalizzazione ha ulteriormente potenziato la proposizione di Warhol: “Ognuno sarà famoso per quindici minuti”. Proprio perché a tutti viene suggerito che il mondo stia aspettando solo il suo testo, le sue fotografie, il suo brano musicale composto nel garage di casa. Oggi non vale più il detto di Beuys: “Ognuno è un artista”, bensì: “Ognuno vuol essere un artista famoso”. O un musicista famoso. O una top model. E tutto viene velocizzato dalle promesse del Web. Per inciso, la prima cosa che hanno fatto i miei studenti è stato installare il sito web www.ruffklasse.de con l'obiettivo di esporvi tutte le loro fotografie per acquisire subito visibilità.

MD: *La disturbava il fatto che i suoi studenti andassero così all'offensiva con il suo nome? Lei stesso in passato è stato allievo nella “classe di Becher” e ha tratto vantaggio da quel nome...*

TR: Ai tempi in cui studiavo io non esisteva la “classe di Becher”, o meglio: c'erano le classi di Becher, Richter, Uecker, Rinke, Schwegler e tutte le altre classi dell'Accademia di Düsseldorf. La “classe di Becher” è un'invenzione degli storici dell'arte che evidentemente non sono riusciti a trovare alcun altro termine per il fenomeno della fotografia di grande formato sviluppata a Düsseldorf. Peralto non saprei neanche dire chi è stato reso famoso o noto da chi: noi dai Becher, o i Becher da noi? Con i miei studenti ho fatto un paio di mostre come “classe di Ruff”, ma era un gruppo più ampio. E personalmente non tolleravo che alcuni studenti sul loro biglietto d'invito stampassero “allievo di Ruff” e i loro nomi in piccolo.

MD: *Di cosa trattano i suoi nuovi lavori?*

TR: *zycles* (*cicli*) sono stampe realizzate con la stampante a getto d'inchiostro di curve tridimensionali su tela. Non sono più fotografie, bensì il risultato del lavoro con un programma tridimensionale che si chiama Cinema 4D e che consente di animare in maniera professionale dei giochi, ma anche di configurare delle automobili e modificare delle superfici. Con quel programma elaboro belle curve matematiche, che faccio poi confluire le une nelle altre – strutture astratte che richiamano la grafica computerizzata degli anni Sessanta.

MD: *Con gli zycles lei si allontana dalla fotografia.*

TR: Per le mie diverse idee figurative ho sempre dovuto sviluppare una tecnica adeguata. E se le immagini di oggi richiedono una determinata tecnica che non ha più niente a che fare con la fotografia... va bene così. Volevo fare quello che i bambini fanno in maniera intuitiva, cioè “scarabocchiare”, “imitare in maniera digitale”. Curve del genere non si possono dipingere. Renderle così precise è possibile solo sulla base di calcoli matematici, utilizzando delle formule e

variando le coordinate. Alla fine, sullo schermo ho una specie di “gomitolo di lana” digitale che posso osservare da tutte le angolazioni, nel quale e dal quale posso fare tutte le “zoomate” possibili e immaginabili. Se così facendo trovo una prospettiva interessante, ho trovato l’immagine. Io per così dire uso *controcorrente* questo programma impostato per l’efficienza e per l’impiego industriale, nel senso che costruisco qualcosa di *non-funzionale*.

MD: *E attraverso quali strade elude questo pericolo di “dozzinalità” o “banalità”?*

TR: Naturalmente attraverso la qualità dell’astrazione, attraverso la qualità dell’immagine: che da sempre è il contrario della dozzinalità o banalità. Io dico sempre: “le immagini mal riuscite cadono dalla parete, quelle belle vi rimangono appese”.

(“Spex. Magazin für Popkultur”, n. 316, Berlino, settembre-ottobre 2008, pp. 63-65)