

Valentina Valentini  
*Studio sulle forme di disordine delle nuove immagini*

1. *L'eredità della performance art*

Il video ha ereditato la ricchissima esperienza estetica, filosofica, etica proveniente dall'area della performance art. È utile richiamare alcuni suoi tratti peculiari perché favoriscono una migliore comprensione dell'estetica e della pratica video.

*Il pensiero scientifico*

L'era della performance art, sul piano epistemologico ha coinciso con la stagione fiorentine delle filosofie strutturaliste: classificare, trovare un ordine in uno spazio esteso e disseminato di oggetti eterogenei, si rendeva necessario per procedere verso quella nuova inventariazione del reale che avrebbe permesso di rifarlo come nuovo. Si trattava di trovare accostamenti attraverso coincidenze, dettagli, indizi che emergevano all'attenzione attraverso il lavoro di scomposizione dell'oggetto. Scomporre, classificare, ricombinare, da metodo scientifico è diventato procedimento comune alle pratiche artistiche. Possiamo dire che nel passato decennio l'arte si è decisamente modellizzata in riferimento ai dispositivi scientifici, entrati sia come sistemi di pensiero che come metodi d'investigazione del reale.

*Destruire per interconnettere*

La performance art, nel decennio passato, ha lavorato in direzione di trovare delle «costanti» fra i diversi linguaggi, trascendere gli specifici per realizzare una vivificante destrutturazione di quanto costituiva il sapere accumulato da ciascuna disciplina, in modo che, scoperto l'essenziale, l'interconnessione fra le diverse materie espressive risultasse agilmente sincretica.

*La pratica dell'appropriazione artistica*

Avendo istituito la libera circolazione del performer nel vasto territorio dell'arte, senza restrizioni di aree, la performance art ha legittimato la pratica dell'appropriazione tramite incorporamento, per contatto parodico: trasposizione del testo, o di sue parti. L'operazione analitico concettuale di scomposizione avveniva concretamente sul corpo della pittura, della letteratura, sui suoi testi, prelevandoli dal loro luogo originario e trasponendoli altrove.

*Contro l'astrazione*

Il performer reagiva all'astrazione dell'arte, alla sua desensualizzazione estetica; intendeva con le sue azioni, fuori dal principio di rappresentazione, eseguire letteralmente un'idea, incarnandola. Trovava i suoi presupposti epistemologici negli studi di psicolinguistica (da Vygotskij a Piaget) che ponevano il pensiero come attività sensoriale.

*Il disturbo come fonte di conoscenza*

La performance aveva inventato una vera e propria grammatica della percezione, trasformando l'opera in un'occasione di training, di rieducazione percettiva dell'osservatore/spettatore: creò degli ostacoli, negò la possibilità di vedere in modo che tu possa incominciare a «guardare» il mondo con atteggiamento «aurorale». In questa sfera della rieducazione percettiva, hanno giocato un ruolo importante i disturbi, le patologie, le malattie, assunte come fonti di conoscenza ulteriore, come le allucinazioni, le afasie, i viaggi iniziatici.

*Lo spettatore è al centro*

Per Einstein lo spazio è delimitato dai diversi punti di vista che lo istituiscono, per cui

determinante non è l'oggetto, ma colui che lo guarda. La performance art ha inscritto l'azione del performer in una dimensione spettatoriale, autoriflessiva, del guardarsi agire.

#### *L'assolo come modo produttivo*

Il performer ha diffuso l'immagine di una pratica artistica solitaria in cui si dava valore al comportarsi secondo un unitario flusso d'energia estesa all'intera esistenza e non solo all'intervallo performativo. Si può dire che il performer è «al singolare» nella resa del suo lavoro, avendo riunito nella propria persona, grazie anche alle possibilità tecnologiche, molteplici funzioni. La performance esibisce la solitudine del processo creativo.

## 2. *Antropologia dello spirito scientifico*

Deleuze (1986) interrogato a proposito del suo incontro da filosofo con il cinema, afferma che: due discipline si incontrano quando una delle due scopre di avere dei problemi in comune con l'altra, a cui si rivolge per trovare risposte.

Il cinema di Godard, continua Deleuze, è un cinema delle catastrofi, risponde alla concezione matematica di René Thom.

Non tanto dalla linguistica o dalla psicoanalisi, bensì dalla biologia del cervello, dalla biologia molecolare, il cinema potrà ricevere nuovi contributi cognitivi.

Il video, pone dei problemi più facilmente indagabili interrogando le teorie scientifiche che non interrogando discipline confinanti come il cinema o la pittura. Il pensiero scientifico è entrato a pieno titolo come soggetto ispiratore e modellizzante di molte composizioni artistiche, non solo sfondo concettuale, ma soggetto vero e proprio. Il modo in cui arte e scienza si incontrano nelle pratiche artistiche attuali, si manifesta come tendenza a ricongiungersi con qualcosa di originario e fondamentale, con le forze primarie che governano l'uomo e la natura, a comprendere fenomeni elementari come il movimento degli oggetti, la luce, la durata e lo scorrere del tempo.

Il processo decostruttivo, dall'operazione artistica sembra che sia trapassato a quella scientifica e, su una comune base minima, arte e scienza si possano più facilmente incontrare. In questo senso lo spirito scientifico si antropologizza.

Bill Viola per realizzare i suoi video si mette in viaggio, perché la sua fonte, il suo soggetto è la natura. La sua ricerca compositiva e formale avviene in un contatto reattivo con i paesaggi da cui è attraversato, sui quali si sofferma perché «luoghi» deputati all'ascolto di sé, luoghi nei quali, predisporre ad assistere a qualche prodigio.

Viola viaggia nello spazio, portando con sé la sua telecamera, da solo, asceticamente, percorre di notte le strade deserte di Los Angeles o di New York, respira in unisono con il suo apparecchio, vibra con lui, in modo tale da trasmettere al luogo le sue sensazioni, la sua energia, si da impregnarlo e farsi a sua volta ricevitore delle onde che il luogo emana. Non è dissimile dai viaggiatori muniti di apparecchi fotografici, che ai primi del Novecento scoprivano il gusto per le immagini esotiche contemporaneamente al gusto per il primitivo.

Anche in questo caso, il viaggio è finalizzato ad un allargamento della conoscenza, a una purificazione dalle stratificazioni culturali che impediscono di trovare un contatto immediato con la natura, con i ritmi biologici primari. La ricerca di luoghi che risuonano interiormente (il paesaggio), il viaggio come predisposizione all'evento prodigioso, costituiscono le mete dell'esploratore-antropologo, che pratica la ricerca sul campo e rifiuta l'atteggiamento *esotico*, di riduzione del diverso all'identico. Lo sguardo esotico di Viola (l'esotismo è la scienza del diverso secondo Victor Segalen), è il luogo in cui interno ed esterno si incontrano al limite, il «paesaggio» che diventa «immagine», caricandosi di energia che mette in risonanza e fa vibrare il soggetto nella natura. Bill Viola, come i primi videomaker che avevano il culto dell'istantaneo e del tempo reale, una sorta di rincorsa alla presentificazione, osserva e fissa il paesaggio nelle lunghe durate per scorgere ciò che «a prima vista» non è visibile.

E allora il paesaggio, come il fenomeno naturale (l'intenso calore del deserto di *Chott-el-Djerid*, o le tempeste di neve in Canada, le desolate praterie dell'Illinois), diventa il luogo di

eventi: vedere ciò che non si vede a occhio nudo, operare un transfert e uno scambio di proprietà, dal fuori, all'interno.

L'umanizzazione dello spirito scientifico, operata dall'arte implica il filtro potente della soggettività, per cui il dato significativo diventa intimo e lirico, il fisico si trasforma in psichico.

I personaggi principali dei video di Bill Viola (la serie *The Reflecting Pool*), sono semplici categorie: la percezione, il tempo, il movimento, gli stadi della coscienza (da quella animale, vegetale a quella spirituale), (*Silent Life*), le simmetrie temporali (*Ancient of Days*), non storie con figure umane in azione. Questi nuovi personaggi non è possibile rappresentarli secondo i canoni convenzionali. I video di Bill Viola sono processi conoscitivi, esperienze di decostruzione delle percezioni abituali, rendono percepibili concetti astratti.

Viola recupera, grazie anche a un avvicinamento della scienza verso un'epistemologia di tipo ermeneutico, le forme di un pensiero prescientifico, che tende a fare della natura la sede di fenomeni non tutti spiegabili. Leggere la natura (le nuvole, le foglie del tè) significa saltare *ingenuamente* quella barriera che separa il naturale dall'artificiale: trattare indifferentemente la natura come dispositivo tecnologico (usare una goccia d'acqua come un fish-eye) e il dispositivo tecnologico, come naturale: un occhio e un orecchio, un cervello che percepisce unitariamente.

La natura è la sede dello spirituale che si manifesta come movimento, passaggio da materia a forma, trasformazione che avviene sotto gli occhi interessati dell'osservatore.

Il pathos drammatico, nelle opere di Bill Viola, si manifesta come un flusso di apparizioni dove l'immagine è la materializzazione del concetto e il concetto è un'epifania.

La congiunzione di spirito scientifico e arte è verificata con la coerenza e il rigore di un sistema: lo spirituale è il movimento della materia perché la percezione è un campo fisico dove avvengono dei passaggi di proprietà: trattare il suono come l'immagine per esempio, la luce come l'acqua. La ricerca sinestesica, nella pratica artistica di Bill Viola diventa dispositivo codificatore e rivela le sue ascendenze minimali: nel senso che la libera circolazione fra i linguaggi ha favorito lo scambio fra le loro reciproche proprietà, anche se, la sua concezione organicistica ribadisce l'unitarietà di tutti i sensi nell'atto percettivo.

Bill Viola restaura anche un'altra figura archeologica, quella del pittore «en plein air» che sceglieva come soggetto il paesaggio, la tradizione dei pittori realisti come Monet, Renoir, Pissarro che si erano posti il compito di dare fondamenta scientifiche alla pittura, di studiare la «sensazione visiva», la trasparenza dell'acqua, l'impressione luminosa. La pittura moderna, sulla fine dell'Ottocento, la pittura realista è una pittura di paesaggio: gli impressionisti riconquistano un rapporto con il reale, sia urbano-metropolitano che con la natura, uscendo fuori dagli studi, dagli atelier (in cui invece si erano rinchiusi i fotografi) e guardando direttamente il mondo, avventurandosi nell'osservazione sul campo, così come faranno qualche tempo dopo gli antropologi. Viola usa la telecamera come loro usavano la macchina fotografica, per rilevare i «fatti di visione» e dare alla pittura un carattere cognitivo, un'esperienza della realtà non illusoria: in questo senso la pittura non «riproduce la sensazione ma la produce». La sua è una natura interiore che si rivela solo in quanto animata e spiritualizzata dal suo sguardo. È lo sguardo che collega l'esterno con l'interno:

“However, when an object is held with the gaze and viewed for an extended concentrated period, it gradually takes over the psyche and becomes your thoughts”. (Viola 1983).

Nel deserto di Chott-el-Djerid, appaiono fantasmi dall'aria calda, il paesaggio sprigiona una tensione al limite fra il reale e l'immaginario, in cui l'indizio, l'elemento infinitesimale, colto come choc percettivo, si traduce in immagine.

Di spirito scientifico è informato anche il lavoro di Peter Greenaway che recupera l'antico sapere della pittura e dell'architettura che sta all'origine della concezione moderna dello spazio rappresentativo, riscopre le leggi della prospettiva, i dispositivi ottici utilizzati da Leo-

nardo e Brunelleschi. Per Greenaway, studiare la prospettiva quattrocentesca, i dipinti di Vermeer o di Bronzino, significa prendere a modello un'immagine matematicamente progettata all'interno di una cornice.

Se lo spazio di Bill Viola non è misurabile, ma si dilata come spazio planetario e come «geografia della mente», in cui sono concepite delle zone buie, lo spazio di Greenaway invece ritorna alle origini, al momento in cui il cinema non era altro che «pose» messe in movimento meccanicamente: quadri fissi, piani immobili che si succedono linearmente, un fotogramma dopo l'altro. L'immagine di Greenaway è lavorata come una fotografia artistica: il cinema è fotografia in movimento. La finestra (*Windows*, 1975) è la dimensione ideale perché si affaccia sia verso l'interno che verso l'esterno, delimita la porzione di reale che la camera inquadra, è la permanenza (la camera fissa) che permette di fissare il divenire, ciò che passa davanti. Sia Viola, che Greenaway hanno diminuito i tempi di scorrimento dell'immagine per dare modo al soggetto di percepirla, di assorbirla, per dare spazio all'evento di manifestarsi «perché la durata sta alla coscienza come la luce sta all'occhio».

Quello a cui siamo chiamati ad assistere è il passaggio del tempo, un tempo dato in tanti modi diversi, sia reversibile che irreversibile. In entrambi gli autori, lo spazio-tempo diventa, lui stesso il vero personaggio, per dirla con Deleuze.

L'estetica di Viola e quella di Greenaway sono distanti (come l'immagine elettronica da quella meccanico-chimica): l'uno è l'intertestualità plastica, il densificare il quadro ricorrendo a una vasta enciclopedia di riferimenti iconografici e letterari in cui però la disseminazione è rigorosamente organizzata su criteri tassonomici che prevedono l'arbitrarietà della coincidenza fortuita. Qui è lo spettacolo del visibile, che riempie e satura la vista. Viola, al contrario rarifica lo schermo, invita a cogliere variazioni di luminosità (dal buio alla luce nelle strade di New York o in una stanza vuota), le nuvole che si staccano nel cielo limpido, le montagne che mutano nei contorni, anche se apparentemente non succede niente, come nelle prolungate osservazioni scientifiche di determinati fenomeni. In comune hanno il voler rendere il senso dell'effimero, il fluire, non gli oggetti in movimento, ma il movimento in sé, destrutturare la percezione del tempo secondo le sue convenzioni rappresentative. Per questo motivo entrambi bloccano la macchina da presa: se i piani sono fissi, il movimento è più visibile. La ripetizione dei ritmi, delle figure, è un altro procedimento – musicale – che li accomuna: entrambi ritornano sugli stessi paesaggi in differenti momenti della giornata, quando è cambiata la luce. Il tema si ripete con variazioni, perché le forme non sono immediatamente riconoscibili: la struttura dell'iterazione è funzionale a far imprimere qualcosa nella coscienza. La musica di Philip Glass per Greenaway è stata determinante, come per Viola l'esperienza musicale con David Tudor. Entrambi usano la camera secondo un ritmo corporeo e mentale insieme.

Greenaway riporta il cinema alle sue origini, un'«arte della visione», erede della pittura, e dell'immagine statica, dei tableaux vivants, come dei panorama, a un precinema che aveva esaltato il momento di composizione dell'immagine singola, in quanto non aveva ancora scoperto i modi per concatenarla. Lavora in profondità, fa convergere lo sguardo verso un punto di fuga ideale, un centro.

Viola, partendo direttamente dall'immagine elettronica, ne restaura anch'egli una sua archeologia, una sua origine pre-video: riconosce la cornice rettangolare del monitor come specchio che vede il mondo che ci circonda: purifica e isola l'immagine perché vuole scoprire le forme naturali che la cultura (dell'immagine) ha fatto sparire, sommergendole con immagini morte.

Il programma estetico di Bill Viola è interdipendente dal suo programma etico: animare la natura di spiritualità attraverso l'operazione di dematerializzazione e trasparenza prodotta dai dispositivi tecnologici. Il suo manifesto è la fanciulla, in *Anthem*, che nella più assoluta solitudine, a intervalli regolari reitera un grido che risuona nel paesaggio urbano, dove le forme meccaniche hanno sembianze organiche e ambivalentemente devastano e guariscono, sono mostruose e rassicuranti, pulsano di vita.

### 3. Il paesaggio neo-moderno

Il paesaggio moderno raffigura un mondo deserto, anche laddove ritrae le folle e i nuovi soggetti urbani (come Toulouse-Lautrec, Fritz Lang), esprime la solitudine dell'uomo. Il primo scenario di Antonin Artaud, scritto ancor giovanissimo, precedente alla sua esperienza con il Theatre Alfred Jarry, *Les dix-huit secondes* (1924), probabilmente è il primo esempio, nella storia del cinema, in cui viene concepito e trovata una soluzione espressiva per rendere il tempo «interiore», il tempo mentale del protagonista, un attore che nel rapidissimo arco di tempo di 18 secondi riesamina tutta la sua vita. Lo scenario non ha avuto esito in un film, come quasi tutti quelli che Artaud ha scritto (cfr. Valentini, 1987), ma offre ugualmente un'efficace prova di come paesaggio interiore, immagine in movimento e raffigurazione del tempo siano interdipendenti. Il cinema, afferma Deleuze (1986) ha l'attitudine a manifestare la vita spirituale, perché il cervello è lo schermo sul quale il movimento traccia dei circuiti cerebrali. Il paesaggio interiore non può non mettere in scena una voce solitaria, mettere in risonanza il soggetto con il mondo, nel momento in cui il soggetto deve cercare dentro di sé il mondo. L'attore dello scenario di Artaud è vestito di nero e si trova solo di notte in una strada deserta, un'ambientazione metafisica, che è in sintonia con il suo stato psichico, angosciantissimo, e che ha come esito il suicidio: «estrae il revolver dalla tasca e si tira una palla nella tempia». Il tempo interposto, l'intervallo è occupato da immagini che sono la sua vita, i suoi desideri, le sue miserie «che egli rivede come in un film».

Nei paesaggi descritti da Artaud è la stessa materia (virtualmente filmica) a farsi spirituale, a trasformarsi con la rapidità del pensiero, secondo i suoi percorsi tortuosi fatti di associazioni e di analogie. In questi scenari la raffigurazione del tempo del pensiero è sovraccarica, metaforica, lavora per equivalenze: l'invisibile, l'immagine interna deve ancora trovare i mezzi adatti a manifestarsi in quanto pura processualità. Il problema di Artaud di voler fare un cinema «vero», rifiutando nettamente l'astrazione dell'avanguardia, si scontra con un immaginario che funzionava ancora in termini simbolici, di equivalenza plastica dell'idea. La distanza fra il paesaggio interiore moderno e quello neomoderno è quella che corre fra il costituire processualmente una categoria astratta immaterializzandola, e la sua trasposizione metaforica.

La scena finale di *A Zed and two Noughts* di Greenaway presenta un paesaggio notturno, una campagna abbandonata dove i due fratelli gemelli si dispongono a morire, su una specie di pira funeraria, di fronte all'apparecchio che fotograferà il processo di decomposizione dei loro corpi, mentre la musica dà una lettura straniata e graffiante di questo paradosso tragico, alla maniera degli scrittori umoristi inglesi. Le vedute del film alternano non solo esterni ed interni, raccordati da personaggi che guardano dalla finestra, ma anche idilli campestri dai colori caldi con vedute urbane livide di luci al neon di una Londra notturna da archeologia fotografica (Atget). La natura brulicante e anche il brulicare dei corpi degli animali che si decompongono celermente, la vitalità della morte, la materia molecolare, fa da motivo simmetrico con la raggelata eleganza mortuaria della vita, il cui ideale di perfezione non è nostalgia dell'idillio («una immagine rimasta in noi come ricordo del paradiso») ma pietrificazione. L'unica forza vitale è quella dei corpi in disfacimento, della decomposizione, che è associata con la macchina di riproduzione, insieme formano un doppio: riprodurre il corpo è accelerare la sua dissoluzione.

Il soggetto dei video di Bill Viola è il paesaggio: «un'idea può venire alla luce solo in quel luogo», per cui il problema creativo è quello di trovare il luogo giusto. Le sue sono «opere di paesaggio», eletto a motivo archetipico, il luogo originario dove tutte le immagini si radunano, aspettando solo di essere liberate, evocate da una risonanza. Il paesaggio diventa quindi il luogo deputato dell'immagine, in quanto esso è il luogo intermedio dove avviene lo scambio di energia fra il dentro e il fuori, fra il soggettivo e l'oggettivo.

Bill Viola propone l'immagine dell'artista come soggettività assoluta, una soggettività che si è però incarnata (ha anche un volto, quello dell'autore stesso che si mette in immagine),

il cui corpo fa tutt'uno con la macchina, «il suo cervello con il quale vede e ode». In *Reasons for Knocking to an empty house*, è lo stesso artista che si sottopone all'esperimento di osservare con una telecamera se stesso che abita una stanza vuota per tre giorni di seguito, senza dormire. L'interesse di Bill Viola in questo caso è quello di studiare le reazioni dell'individuo alla solitudine e alla veglia, rinnovando la tradizione del video, medium capace di non profanare l'intimità, di aprire l'accesso al privato. In questo caso il dramma è dato dalle variazioni minime che intervengono nell'apparente immobilità della situazione: luci, emozioni, reazioni del corpo. Percepriamo una molteplicità di durate, ma è sostanzialmente un tempo vuoto, che dà angoscia perché l'azione ha il solo scopo di lasciar passare il tempo: Viola si pone con il proprio corpo come misuratore di durata. È la pratica della body art che il video richiama: il fare del proprio corpo l'unica sede di esperienza reale, anche se procura patimento.

Ed ecco che, una percezione psichica si materializza, inscrivendosi nel corpo del performer che questa volta punta direttamente la telecamera su se stesso, come figura del paesaggio. Mettersi in immagine come performer, richiama un altro attributo proprio del video delle origini, quando era ancora fuso all'interno del campo della performance art: il carattere narcisistico, la sua riflessività, che ha contribuito a far perdere la differenza fra soggetto e oggetto (cfr. Krauss 1978). L'immagine di Viola nella stanza vuota è riflessa due volte nei vetri delle due finestre, quasi a fornire una ricomposizione tridimensionale del suo corpo: anche se le immagini speculari sono separate, in realtà li percepiamo come fuse.

Bill Viola lavora immagini mentali, manipola direttamente il tempo spazializzato, il tempo fisico e prende coscienza non tanto dei cliché dell'immagine quanto degli schemi mentali, dei modi di funzionamento della nostra memoria, del cervello, della retina. Costruisce delle nuove immagini in cui tempi, spazi, concatenazioni, intervalli, tutto il sistema di riferimento inerente all'immagine-azione e alla sua crisi, sono saltati. (Deleuze)

La pratica solitaria dell'artista video prefigura un'attività simile a quella della scrittura o della pittura, volta a liberarsi dal contesto dell'apparato tecnologico, aspirazione diffusa tra i registi anche cinematografici: stare lontano dal set per pensare l'opera. La pratica video ha contribuito a rendere visibile, esteriorizzandolo, il processo creativo e quello introspettivo.

#### 4. *Il video ha un cuore*

In un video di Bill Viola, troviamo le montagne innevate che ballano in PP come se camminassero, invadono lo schermo, come se facessero capolino strani animali. Solo a tratti, quando sono inquadrati a distanza, appaiono come montagne, sono riconoscibili, rugose e con le nuvole: quasi un disegno infantile che a tratti si anima. Si muovono dall'alto in basso, da lontano a vicino. Dopo aver guardato le montagne per qualche tempo, diventano così familiari che si scopre che quei roccioni assomigliano ad animali addormentati che sorridono. Le immagini arrivano come ondate dal fondo, hanno un ritmo gestuale, sono trattate come se fosse un corpo a muoversi, anziché un'immagine sullo schermo, un corpo con le nervature delle vene sulla pelle. Il video mostra delle montagne scosse dal vento, dove la telecamera si agita in modo da produrre la sensazione del vento.

Per Viola la percezione è un campo fisico, in cui categorie astratte sono rese concrete, percepibili; il tempo si vede attraverso la trasformazione stessa dell'immagine, la sua crescita e il suo dissolvimento: è la roccia che cambia in *Hatsu Yume*, perchè noi la guardiamo intensamente. Il miraggio è quando si riesce a vedere ciò che l'alterazione psicofisica fa vedere.

Non diversamente dalla fisica democritea recuperata da Michel Serres:

“Lo spazio percettivo è denso di onde. Tutte le cose sono dei trasmettitori, senza interruzione e in tutte le direzioni; i nostri sensi non smettono di essere dei ricevitori. Siamo calati nello spazio di comunicazione. Siamo immersi in un intreccio di canali. Di fiumi organizzati secondo la stessa legge: quanto plus, tam procul, sempre ripetuta. Lo spazio dei segnali è lo spazio fisico stesso. I treni di onde si spostano allo stesso modo degli oggetti stessi o dei loro elementi. Sono oggetti sottili, ecco tutto. Così la percezione è un incontro, un urto o un ostacolo,

una intersecazione di percorsi fra le tante possibili. Il soggetto che percepisce è un oggetto del mondo, immerso nelle fluenze oggettive. Ricevitore, nel luogo in cui si trova, trasmettitore rispetto a tutti gli altri luoghi. Percorso, colpito, ferito, talvolta distrutto, bruciato, doloroso. Talvolta forato e talvolta ostruito. I canali sensoriali non sono diversi dai canali connettivi di qualsiasi altro corpo cavo. L'anima è corpo materiale, il corpo è una cosa, il soggetto non è che oggetto, la fisiologia, o la psicologia, è soltanto una fisica. E di conseguenza i sensi sono fedeli. Perché siano menzogneri, una cosa dovrebbe avere il potere di tradire le cose e viceversa. Cosa potrebbe determinare un tale sfalsamento? Perché questa rottura di contratto?

Il patto di natura associa le cose tra loro. Grazie ad esso il fenomeno è ben fondato. L'atomista, amico di Venere, non prova l'odio che fa inventare un soggetto, né l'avversione nei confronti del corpo, che lo rende altro nel mondo, vizi questi di Marte e delle filosofie marziane. I sensi sono fedeli come qualsiasi altro ricevitore. Sono sottoposti ad un contratto di Venere proprio come gli oggetti fra loro.

Questo patto naturale è qualcosa di equivalente all'armonia e funziona allo stesso modo. Stabilita da Venere immanente. Il reticolo fluttuante è stabile per se stesso. I pretesi errori dei sensi son riconducibili al canone". (Serres 1977:57)

Il punto limite della ricerca sulle nuove immagini è fra quelle virtuali prodotte dal computer e quelle reali, dice Paul Virilio, non tanto fra astratto e figurativo. Le tecnologie elettroniche hanno purificato il corpo, hanno depurato la materia della sua pesantezza: la luce (e l'apparecchio che registra la deflagrazione della materia nel film di Geenaway, simula il processo in azione), mangia la carne. Il video, scrive Fargier tratta male i corpi, come il burlesque. Solo che Charlot litigava con le macchine e presentava il rifiuto del corpo a ubbidire ai nuovi ritmi della civiltà industriale mentre il video presentando corpi svuotati, volatilizzati, esprime un mondo in dissolvimento, pronto a diventare angelico, spirituale, pura energia, puro pensiero. Un mondo però contemporaneamente mostruoso. Ed è questa mostruosità, di una natura malata che Greenway esibisce in *A Zed and two noughts*, dove Alba, la protagonista è pure essa (come gli animali dello zoo) destinata a immolare il suo corpo per una causa che la trascende: diventare il più possibile simile ai personaggi dei dipinti di Vermeer, tendere verso l'ideale di bellezza della pittura, amputando le brutture del suo corpo.

La «nuova immagine» presenta una natura che tende a «far falso», a mimare l'arte, a dissimulare i caratteri biologici, i sessi, e viceversa una tecnologia che tende a «far vero», ad assumere le sembianze dell'organico per dissimulare la sua origine matematica. E allora l'immagine numerica non è «senza pelle e senza corpo» (Fargier 1986), se mai ha un corpo mostruoso, gonfiato dai processi di simulazione.

In *Butterfly Tv* di Vostell, si ottiene l'orgasmizzazione delle immagini, che si muovono a balzi di luce, come se la luce stessa li erotizzasse. Nel video *Hatsu Hume*, di Viola il soggetto è la luce, elemento primario per la vita dell'immagine così come lo è l'acqua per gli esseri umani, stabilendo, da una iniziale analogia fra luce e acqua, un successivo scambio di proprietà: la luce diventa un fluido che fa vivere l'immagine come un pesce nell'acqua.

L'arte modellizzata dell'elettronica tende all'organico e al corporeo: il video piange, galleggia, si muove come un insetto, è veloce come il pensiero, guarda come l'occhio umano, imprigiona i corpi, lancia fiamme. Il *Prologo elettronico* (Corsetti-Studio Azzurro 1985), "invitava a considerare la tecnologia non più solo come una estensione dei nostri corpi, qualcosa di esterno a noi, ma come energia che trasforma la materia... anima e corpo coincidono come vuoto e pieno, lento e veloce, tecnologico e naturale" (Valentini 1987).

Il dispositivo elettronico "è una testa piena di pensieri", "è una stanza della memoria" in cui ripescare di tanto in tanto oggetti inabissati (Lombardi 1986).

Il tratto più nuovo è l'abolizione delle tradizionali coordinate spazio-temporali: qui e ora, prima e dopo, qui e altrove. L'attuale e concreto diventa remoto e irreale e viceversa. Il corpo dell'attore impregnato di onde magnetiche è diventato sensibile a captare telepaticamente frequenze di altri mondi e può richiamare in presenza, incarnandoli, personaggi non più esistenti. Gli attributi di concretezza e fisicità qualificanti la performance dal vivo si sono

trasferiti all'immagine e alla voce registrata. Il dispositivo elettronico mette in crisi categorie di presenza/assenza con i relativi corollari. In *Mosaici elettronici bizantini della pittura* (Tiezzi e Lombardi 1986) si ha un interplay fra i pittori viventi che si mostrano in video e i pittori defunti incarnati dagli attori dal vivo.

*Rumore*, l'installazione di Alfredo Pirri (Taormina 1986), si presenta come un grande squarcio, una profonda lacerazione avvenuta in una superficie dalla cui fenditura appare un corpo tenero, gli schermi di vetro tremanti di azzurro dei monitor. Il legno si è spezzato per lasciare apparire il vetro, un materiale fragile su cui si elettrizzano i puntini colorati del rumore televisivo. La scultura ritrae l'attimo della rottura che ha generato il tempo, il passaggio dall'uniforme al distinto, dall'informe alla forma. È il ritratto dell'attimo in cui assistiamo un po' inebetiti all'evento aurorale, dell'apparire della forma, una forma animata da un battito che pulsa all'interno e si diffonde intorno ritmicamente come un respiro. La "ferita" non esprime il contrasto fra solido ed etereo, fra durevole e scorrevole, quanto la fragilità dell'organismo.

#### 4. Il problema del «turbine»

Greenaway è estraneo a quel campo definito dalla «nuova immagine elettronica». Il suo interesse per la televisione nasce dalla delusione di vedere *The Draughtsman's Contract* maltrattato dal piccolo schermo: «cosa che mi ha portato a pensare che la televisione e il cinema sono due linguaggi diversi; la televisione sta cercando una sua propria sintassi che la porterà molto lontano dal cinema» (ivi p.66). Perché, mi chiedo, ritrovo nelle sue opere un'aria di famiglia con la ricerca video?

Il cinema di Greenaway usa come fonte la pittura e la fotografia, nei suoi film si trovano vere e proprie simulazioni di alcuni dispositivi pittorici, mette al primo posto la figura umana, privilegia il ritratto, la pittura figurativa, che abbia, al pari della letteratura la capacità di raccontare. È convinto che la televisione (il dispositivo elettronico) libererà il cinema, come la fotografia ha liberato la pittura, dall'obbligo di ripresentare il reale. Ma Greenaway non ama il cinema astratto (come Artaud e come Ejzenštejn), ama le storie, le biografie, lavora su un procedimento di «montaggio surrealista», assemblando materiali eterogenei senza nessi evidenti (procedimento comune a Robert Wilson, fra l'altro). Nel suo caso il cinema si è liberato dalla convenzione del montaggio delle immagini come flusso continuo, come movimento lineare che va verso una destinazione e ha uno scopo. Anche per queste ragioni, l'attenzione dell'autore si è concentrata sulla singola immagine, componendola come un *tableau vivant*. Infatti il cinema di Greenaway è modellizzato dalla pittura, direbbe Lotman, che fa da intermediaria nei confronti del reale e del cinema stesso.

È per via di questa funzione codificatrice della pittura che le sue immagini hanno qualcosa di familiare con le immagini del video. Si può dire che Greenaway fa con il cinema quello che la generazione degli ex performer fa con il video: entrambi hanno cercato procedimenti compositivi lontano dalla tradizione filmica e televisiva. Entrambi, per raggiungere la liberazione dalle convenzioni di un secolo quasi di audio-visuale, sottopongono l'immagine a un processo di decantazione: Greenaway *arcaicizzandola*, (il pre-cinema), Viola *antropologizzandola*.

A partire da Einstein, la scienza afferma che il tempo durata è una illusione, che nell'universo, estensione spaziale è estensione temporale, che il passato e il futuro coincidono e che il presente non esiste. La nuova unità di misura è il cronotopo, secondo cui anche il tempo è quantità fisica in uno spazio quadrimensionale. La rappresentazione dello spazio come percorso occupato da un corpo per raggiungere un determinato traguardo, e come tragitto misurato da una durata (il tempo di percorrenza impiegato per raggiungere la meta), non corrisponde più alla percezione e rappresentazione che ne danno gli artisti e gli scienziati contemporanei. Nella concezione classica, la cinematica, scrive Michel Serres nella sua indagine sulla fisica dei fluidi, viene calcolata soltanto rispetto alla statica, in cui l'unica legge è quella della

quiete e il tempo è soltanto quello che occorre per raggiungerla, un *intervallo*.

Questa rivoluzione estetica (pari forse a quella della rappresentazione dello spazio prospettico) ha trovato nel campo video un luogo privilegiato di espressione.

Nelle opere video si mostrano con più intensità i nuovi modelli di rappresentazione del movimento e della durata: lo spazio non è più il luogo che contiene qualcosa (una storia, dei personaggi), ma assume significati diversi. Definire il proprio spazio è stata una delle operazioni fondamentali dei performer, ha corrisposto a una sua identificazione fisica, di luogo proprio, non più cornice. Liberatosi dal limite del misurabile, lo spazio si moltiplica a seconda di chi lo occupa percettivamente, diventa plurale e assume molteplici connotazioni: piatto, stratificato, topologico, globale, vuoto, non raccordato, spazio acustico, mentale.

Nel decennio passato l'arte ha subito un processo di spazializzazione, che l'ha avvicinata alla scienza. Si trattava di ricacciare il tempo nello spazio (con le riprese in tempo reale di un evento come nella prima fase del video), con il procedimento dell'iterazione, con il collocare in orizzontale i monitor (come in molte installazioni di Studio Azzurro). La spazializzazione del tempo è una conquista scientifica che contraddice il modo in cui funziona la memoria e il cervello umano, basato sull'ordine lineare, sulla sensazione del tempo che scorre. I nuovi modelli spazio temporali del dopo Einstein si declinano tutti sulle categorie di turbolenza e instabilità (Prigogine). Il significato originario di turbare contiene in sé due radici, *turbo* e *turba*, la prima

“indica una moltitudine, una grande popolazione, la confusione e il tumulto... Ma il secondo termine indica una forma rotonda in movimento... L'origine delle cose e l'inizio dell'ordine consistono semplicemente nel sottile passaggio tra *turba* e *turbo*... Il primo rimane un disordine, il secondo una determinata forma in movimento... Il *turbine*, instabile e stabile, fluttuante e in equilibrio, è ordine e disordine insieme” (Serres, 1977:36).

Già il cinema ha presentato delle situazioni dispersive, sostituendo al movimento direzionato quello «dell'andare a zozzo», allo spazio qualificato, quello urbano qualsiasi, dove i personaggi sono molteplici e il caso governa avvenimenti in simultaneità.

“Le illusioni più sane cadono. Dovunque, ciò che è anzitutto compromesso sono i concatenamenti, situazione-azione-azione eccitazione-risposta, insomma i legami sensorio-motori che facevano l'immagine azione” (Deleuze, 1983, 236).

La nuova immagine video non è un compimento del cinema, ma una mutazione vera e propria dove conviene, per orientarsi, partire dai veri protagonisti di questa mutazione: *le forme del movimento, le forme dello spazio, le forme del tempo*. Le immagini del video più di altre hanno incorporato la legge della turbolenza: appartengono al modello di Eraclito, alla statica della fluenza, alla fisica degli atomisti. I movimenti finora pensabili delle immagini (filmiche e televisive) costituiscono un repertorio ridotto rispetto a quello portato dall'immagine video: rotazione, trasmutazione, deflagrazione, traslazione, caduta, inclinazione, oscillazione, ripetizione, vibrazione. Una classificazione è ancora da fare. L'ordine per fluttuazione è il problema attuale, l'ordine del disordine, la geometria dei frattali. Dal tempo interiore del cinema al tempo reificato del teatro (Wilson), le forme del tempo del video si declinano variamente: la forma a *interstizio* (nello spazio vuoto c'è creazione), la forma del *frattempo*, l'istante fluttuante atomico e seriale di provenienza pittorica (ogni istante è autonomo), l'istante aurorale.

Ognuna di queste forme nega prima di tutto la linearità, l'alternanza e afferma il principio della reversibilità del movimento.

maggio 1987

### *Testi di riferimento*

- Giulio C. Argan, *L'arte moderna 1770-1970*, Sansoni, Firenze, 1970.
- Antonin Artaud, *Ouvres Completes III* (trad. it. *A propos du cinéma-Scritti di cinema*, a cura di Enrico Fumagalli, Firenze, Libero Scambio, 1981).
- Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1983 (trad. it. *L'immagine movimento*, Milano, Ubu Libri 1984).
- Gilles Deleuze, «Le cerveau, c'est l'écran» Entretien avec Gilles Deleuze, in *Cahiers du cinéma*, febbraio 1986.
- Jean-Paul Fargier, «Où va la vidéo», *Cahiers du cinéma*, 1986.
- AAVV, Peter Greenaway, *Éditions DIS, VOIR, Sarl, Paris, 1987*.
- Elya Prigogine, *Dall'essere al divenire*, Torino, Einaudi, 1986.
- Victor Segalen, *Essai sur l'exotisme (Une esthétique du divers)*, Éd. Fata Morgana (trad. it., Saggio sull'esotismo. Un'estetica del diverso, Bologna, Il cavaliere Azzurro, 1983).
- Michel Serres, *La naissance de la physique dans le texte de Lucrèce*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1977 (trad. ita. *Lucrezio e l'origine della fisica*, Palermo, Sellerio, 1980).
- Rosalind Krauss, «The aesthetic of narcissism», in (a cura di John Hanhardt), *Video Culture, a critical investigation*, Gibbs M. Smith Inc., 1986.
- Valentina Valentini, *Teatro in Immagine*, volume primo, Roma, Bulzoni editore, 1987.