

L'uomo e la natura nel paesaggio elettronico

di *Valentina Valentini*

« Il valore forse più caratteristico dell'arte, certo non l'ultimo, sta nel suo essere il medium in cui s'incontrano e trovano uomo e paesaggio, mondo e figura. Nella realtà essi esistono senza saper nulla l'uno dell'altro, e nel quadro, nell'edificio, nella sinfonia, in una parola nell'arte, essi sembrano congiungersi e rinviare l'uno all'altro come in una più alta verità profetica: è come se si completassero a vicenda in quella perfetta unità che forma l'essenza dell'opera d'arte. Da questo punto di vista sembra che tema e obiettivo dell'arte siano l'equilibrio fra il singolo e il tutto, e che il momento artisticamente importante dell'elevazione sia quello in cui i due piatti della bilancia rimangono in equilibrio » (Rilke, 1902-1987: 21).

Nel breve saggio di Rilke, *Worpswede*, si esaminano delle opere pittoriche la cui peculiarità è quella di ritrarre gli uomini come se fossero paesaggi, di stabilire cioè una equivalenza fra due generi pittorici classici: il ritratto e il paesaggio. Il saggio fondava, agli inizi del Novecento, una sicura prospettiva per la pittura moderna perché, prefigurando l'interscambiabilità fra i due termini — natura e uomo, sfondo e figura — ponendo il paesaggio come totalità che contiene anche il soggetto, pur non rappresentandolo, anticipava l'avvento della rappresentazione astratta. La scomparsa dal quadro (di paesaggio) della figura umana veniva giustamente interpretata dal poeta come una rottura di quell'armonia e di quell'equilibrio fra il singolo e il tutto che è stato alla base dell'opera d'arte fino a che la rivoluzione delle avanguardie primonovecentesche non ha scardinato l'apparato di convenzioni della pittura figurativa. La reazione a tale sconvolgimento non era positiva: dove non c'è figura non ci può essere morale né bellezza, era l'opinione diffusa.¹

La pittura moderna è pittura di paesaggio, un paesaggio dove la figura umana è assente, ma in cui è inscritto fortemente lo sguardo del soggetto che interviene a scuotere la rappresentazione armonica fra natura e uomo. Il paesaggio moderno mette in crisi la concezione euclidea dello spazio, frantuma la scena prospettica e introduce una pluralità di punti di vista e di forme spazio-temporali:

« Abbiamo rinunciato all'idea che l'universo sia l'ingrandimento all'infinito del cubo scenografico, al centro del quale si muove l'uomo-attore. La rappresentazione dello spazio cessa di essere una descrizione pittoresca e decorativa [...]. Chi non si rende conto che oramai siamo sul punto di arrivare ad esprimere le sensazioni che sono familiari all'uomo che vola, all'uomo che fa arrivare a contatto con la ragione i complessi giochi del suo inconscio? » (Francastel, 1987).²

Nelle arti visive, nel cinema, nel teatro di questa fine di secolo non ci sono più opere dove si rappresenti una relazione forte che lega il soggetto all'ambiente; questo si dà come "spazio qualsiasi", privo cioè di connotazione sociale e storica che possa identificarlo come appartenente a un'epoca e a un luogo. Spezzata la continuità senso-motoria dell'immagine-azione dove il paesaggio del western, della commedia o del thrilling accoglieva con i suoi luoghi deputati le gesta eroiche del protagonista, i raccordi fra soggetto e ambiente si sono rivelati infiniti e lo spazio è diventato il luogo dell'"aperto" e del "possibile". Per Gilles Deleuze, che ha analizzato splendidamente la natura degli "spazi qualsiasi", a partire dal neorealismo italiano, questi si distinguono perché la descrizione visiva e sonora ha sostituito l'azione motoria del grande realismo, dando vita a spazi sconnessi e svuotati, privi di legami e disequilibrati. La crisi dell'immagine-azione ha lasciato il campo aperto a « immagini soggettive, ricordi d'infanzia, sogni o fantasmi auditivi e visivi, in cui il personaggio non agisce senza vedersi agire [...] » (Deleuze, 1985-1989: 16).

La nuova immagine elettronica, sia nel trattamento in postproduzione del film che nelle opere video, ha disegnato il paesaggio di fine secolo con tratti completamente nuovi rispetto al paesaggio cinematografico: innanzitutto quasi del tutto assente è lo sguardo del soggetto che si mette in contemplazione della natura: al suo posto c'è il paesaggio della memoria, la cui fonte è il repertorio artistico e quello personale che si offre come un archivio di immagini che ha immagazzinato tutto il visibile e che si presta a svariate e innumerevoli combinazioni.

Il tema del paesaggio e del viaggio, insieme a quello del ritratto, sono luoghi ricorrenti nella produzione video contemporanea. In *Der Reise* di Michael Klier, protagonista assoluta è Berlino, osservata dall'alto da una telecamera di sorveglianza che la riprende come "spazio qualsiasi", incapace però di produrre viaggi nella coscienza e nella memoria. L'uomo non c'è più, al suo posto la folla senza volto, dove l'identità degenera in un identikit impossibile da comporre. Nel paesaggio di *Der Reise* le vedute metropolitane di Berlino sono ritratte con lo sguardo impassibile della telecamera di sorveglianza che osserva ogni giorno la stessa scena, cogliendone i turbamenti improvvisi con occhio meccanico, cosa che denuncia crudelmente l'assenza del soggetto (cfr. Valentini, 1990).

Nel paesaggio elettronico il rapporto figura-paesaggio, corpo umano e oggetti si presenta diversamente che nel cinema e nella televisione: innanzitutto corpo e *décor* hanno analogo rilievo e sono modellizzati da un analogo trattamento. Il corpo è moltiplicato, ingrandito, sezionato, deformato dagli effetti elettronici, mentre i volti sono scrutati dai piani ravvicinati. Il tutto porta a una raffigurazione astratta del corpo dell'attore, sospeso nel vuoto, assorbito nel colore, scambiato e confuso con immagini prelevate da film e da disegni realizzati al computer. Contemporaneamente si ha una raffigurazione sensuale degli oggetti, di elementi inanimati che, fuori dalla loro scala di grandezza abituale, si presentano in azione. Corpo e oggetti, ambedue in primo piano, hanno assorbito la dicotomia fra sfondo e figura, eliminando il ruolo gerarchicamente ordinatore attribuito alle azioni del soggetto-attore.

In effetti, indagare il rapporto fra soggetto e ambiente come viene rappresentato nel video significa indagare sulla natura stessa del medium perché le opere video degli autori contemporanei sono opere di paesaggio. Così come la pittura moderna, agli inizi di questo secolo, si identificava con la pittura di paesaggio, il video, sul finire del secolo, ripropone i grandi temi del rapporto fra uomo e natura, avendo raccolto l'eredità della pittura moderna.

la natura morta

La scomparsa della figura umana dalla pittura primonovecentesca indicava l'affermazione della soggettività dello sguardo dell'osservatore, il suo trasportarsi affettivamente nell'oggetto contemplato, sì da trasfondervi i propri sentimenti. I paesaggi deserti di Théodore Rousseau o di Giulio Aristide Sartorio comprendevano eloquentemente lo sguardo di colui che li aveva raffigurati: il soggetto, non più figura del paesaggio, si identificava totalmente con il paesaggio stesso. La natura, umanizzata, pativa i sentimenti di colui che la contemplava.

La pittura contemporanea ha smesso di dipingere paesaggi. Se vogliamo interrogare il rapporto fra soggetto e natura, dobbiamo assumere come oggetto d'analisi i nuovi media, guardare ai paesaggi raffigurati dalla fotografia, dal cinema, dalla televisione e dal video.

Nel cinema di Peter Greenaway l'immagine ideale è la natura morta, sia come citazione pittorica — la tavola imbandita è una immagine ricorrente — che come rivisitazione e trasposizione del genere da parte del mezzo cinematografico: insieme ai paesaggi e ai ritratti, le nature morte compongono il repertorio iconografico che modella i suoi film; *The Draughtsman's Contract* (*Il mistero del giardino di Compton House*) è una parabola significativa del rapporto fra pittura e cinema: il film nasce dall'inattualità della figura del disegnatore di paesaggi (l'autore stesso), non più in grado di realizzare dodici disegni di una villa vittoriana da uno stesso punto di vista ma in ore diverse della giornata. In *A Zed and Two Noughts* si alternano interni con esterni, raccordati da personaggi che guardando dalla finestra inscrivono la "veduta" come dispositivo compositivo del film: idilli campestri dai colori caldi e vedute urbane notturne livide di luci al neon.

L'estetica di Greenaway si fonda su una sorta di archeologia della visione che risale alla pittura prospettica, quando si è codificato un modo di vedere e di raffigurare il paesaggio e l'uomo. Quello che il cinema offre alla pittura di paesaggio è lo svolgimento temporale, ma fra paesaggio naturale e paesaggio rappresentato, la superiorità è dell'arte: la perfezione sta fuori dal regno naturale, appartiene al regno dell'immagine con le sue forme pure (la sfera, il cubo, il triangolo) cui si contrappone l'effervescenza della materia vivente.

Anche fra paesaggio e *home-film*, come fra paesaggio e video, corre un rapporto di simpatia: gli *short-film* di Derek Jarman, girati in Super 8 e in video, rappresentano la versione professionale del genere film-di-famiglia, in quanto del film amatoriale ripropongono i tratti tipici. I soggetti ricorrenti infatti sono: i paesaggi (l'uso della cinepresa per tenere una sorta di diario di viaggio) e i ritratti degli amici nelle loro case, insieme alle immagini legate ai propri ricordi d'infanzia, prelevate dall'archivio privato (fotografie e film di famiglia). In *Gerald's Film* protagonista è una vecchia casa galleggiante che sta per crollare, immersa in un paesaggio che ha il fascino romantico delle cose abbandonate e dimenticate, accarezzata dallo sguardo dell'autore che esprime un sentimento di nostalgia per tutto ciò che è passato. Nei *film-diary* di Derek Jarman protagonisti sono i paesaggi della memoria in cui anche il presente è trattato come se fosse già trascorso, e dove sia il privato che il pubblico diventano immagini di un grande album di famiglia della storia inglese degli ultimi venti anni.

"Cinico Tv", il programma televisivo di Daniele Ciprì e Franco Maresco, è un titolo che comprende una produzione audiovisuale concepita come flusso di una serie pressoché inesauribile di "situazioni" con cui i due autori alimentano il palinsesto televisivo. "Cinico Tv" fa regredire il dinamismo accelerato dei montaggi veloci della *nouvelle image* allo stadio del tableau fotografico, della messa in posa per un ritratto di gruppo. Regressione a uno stadio primitivo della messa in immagine, a quel disporsi in fila di fronte all'obbiettivo che oggi, non essendo più dettato dalla necessità tecnica di impressionare la lastra fotografica, assume il significato di un consistere di corpi e cose fuori dal tempo. La presenza di un fondale — un muro, una saracinesca calata per metà, una distesa di palazzoni, una discarica di rifiuti — contro cui i corpi si stagliano per fronteggiare la Voce che li apostrofa, li rende simili a figure che scaturiscono da una distanza e da una profondità (un oltretomba) da cui la Voce, presenza invisibile e perentoria, li ha richiamati. Sono figure che appaiono in essere da un luogo buio per disporsi in piena luce, strisciano dagli inferi e si offrono ingenuamente mostruosi in un luogo di dannazione che sembra così familiare da integrarli.

In alcuni di questi tableau, la dimensione extra-temporale della composizione dei corpi e delle figure nello spazio diventa assoluta: la funzione di *dramatis personæ* viene annullata per assumere quella di corpi inerti: è il cadavere coperto da un lenzuolo macchiato di sangue o, ancor più pertinente, la scena in due tempi che mostra un uomo con un ombrello sulla riva del mare e, dopo uno stacco, sparita la figura, poggiate sulla sabbia restano le sue scarpe e il suo ombrello.

L'intervallo di "Cinico Tv" si può leggere come una nuova natura morta, in cui alla natura traboccante di vita fino a disfarsi dei dipinti barocchi si sostituisce una natura degradata (discariche, calcinacci, terreni incolti, case da incubo per l'assenza totale di elementi diversificanti...). Questo paesaggio urbano ha una certa assonanza con il paesaggio deserto e misterioso, pregno di pathos, che aveva inaugurato, agli inizi del secolo, la pittura moderna.

La scelta di una regressione a una tecnica primitiva di composizione dell'immagine, espressa dal bianco e nero, dai lunghi piani sequenza, dalle riprese frontali e a camera fissa dei lavori di Ciprì & Maresco, attribuisce infatti un senso di "mistero" al mondo che ritrae, che evoca l'operazione pasoliniana e viscontiana del grande neorealismo italiano, di sublimazione della realtà emarginata e degradata.

la simulazione del naturale

Paesaggio e video costituiscono dunque un insieme, nel senso che si ritrova una pertinenza fra il dispositivo elettronico con le sue peculiarità produttive e tecnologiche e il paesaggio come particolare genere codificato dalla pittura. Gli elementi di novità introdotti nel "genere" sono però tali che vanificano in qualche modo il confronto con la tradizione pittorica e con la storia dell'arte.

Se per la pittura moderna l'operazione è stata quella di "rappresentare" un particolare sguardo sul reale, di esprimere la reazione affettiva del soggetto al cospetto dei fenomeni naturali, di cantarne il mistero, la fascinazione, la bellezza, per l'artista contemporaneo che si accosta alla natura attraverso l'occhio della telecamera, l'operazione non è di rappresentazione bensì di "simulazione". Nel ricreare la natura si esprime una sorta di atteggiamento titanico portato dalle nuove tecnologie che passa attraverso un'apparente e totale sottomissione ad essa (la prolungata osservazione di un fenomeno con la telecamera da parte di Bill Viola), non tanto per imitarla (*mimesis*) quanto per ricrearla.

Nell'universo poetico di Shigeo Kubota c'è una coincidenza spontanea (priva di timori e nostalgie per un mondo che scompare) tra la vita della natura e la vita eterea dei segnali elettronici: il fiume, l'acqua che scorre, lava e purifica, svolge un ruolo paragonabile a quello che svolge il video nella nostra vita: veicolo di informazione e specchio. In altri termini, la tecnologia elettronica ha sostituito la natura, senza traumi e sentimenti apocalittici — i giardini dei ciliegi in fiore (*Rock Video, Cherry Blossom*), i paesaggi aridi dei giardini di roccia (*Dry Mountain, Dry Water*), le cascate del Niagara, con la loro bellezza che terrorizza, trasposti in video, surrogano una realtà deficiente, reintegrano il soggetto in un ambiente, nella natura e nella comunità.

Nelle videoambientazioni di Studio Azzurro si appaga artificialmente un desiderio di vicinanza e contatto con gli elementi naturali esclusi — o quasi — dall'esperienza quotidiana: immagini ricorrenti sono infatti l'acqua, il fuoco, gli alberi (insieme ai suoni dell'ambiente, resi con un tale nitore da surrogare il reale). L'immagine del mondo che Studio Azzurro offre attraverso i dispositivi elettronici attribuisce integrità ed evidenza a elementi di un paesaggio (la natura ma anche il corpo umano) che l'occhio, direttamente, non scorge; simula, con il trattamento elettronico dell'immagine e del suono, una realtà virtuale, un fenomeno cioè che non ha un equivalente in natura, ma che è stato ricreato artificialmente.

Le opere video di Bill Viola introducono lo spettatore in uno spazio acustico e tattile percettivamente denso e vibrante, come se si trovasse lui stesso nei luoghi che l'artista ha attraversato: camminare sulla neve, guardare il riverbero della luce sulle onde del mare, sentire il temporale che si avvicina, grazie alla nitidezza e alla plasticità della risoluzione sonora e visiva delle nuove tecnologie elettroniche. I suoi paesaggi non sono costruiti numericamente attraverso calcoli matematici, al contrario, l'artista si immerge in un mondo reale che diventa sempre più lontano dalla vita di tutti i giorni. Sono paesaggi privi di presenza umana, animati da rumori impercettibili e da silenzi profondi, in *Chott-el Jerid, Hatsu-Yume, Anthem* la natura è sconvolta dall'uomo: i due motociclisti che turbano la pace del paesaggio innevato, l'agonia del pesce sfuggito dalla rete in *Hatsu-Yume*. Non si tratta però di un contrasto tragico, quanto dell'affermazione distaccata che la morte e la vita sono indissolubili, come il *mandala* e la folgore, l'acqua e il fuoco, la notte e il giorno. I paesaggi dei video di Bill Viola sono percorsi da un sentimento religioso, la trepidazione di chi osserva un evento che debba verificarsi da un momento all'altro; una lumaca che esce dal suo guscio, un pulcino che fora l'uovo e scivola via (*I Do Not Know What It Is I Am Like*), l'apparire di un miraggio nel deserto...³

la camera del pensiero

Il cielo sopra Berlino di Wim Wenders rende magnificamente la coincidenza fra l'"andare a zonzo" per la metropoli e il vagare del pensiero; passando da una persona a un'altra, l'autore dà voce ai pensieri che attraversano la mente di ciascuna delle figure inquadrato, senza che ci siano dialoghi, né voci fuori campo. Domina invece la voce del pensiero che gli altri non possono sentire, un discorso interno smozzicato, che si introduce a frammenti. Wenders è riuscito a esprimere lo spazio psichico, quella zona che la psicoanalisi ha recintato e che oggi esorbita irrefrenabile come voce che va da sé, incontrollata. È un paesaggio spirituale quello che si disegna nel film, affidato più che al registro visuale a quello sonoro: in esso la musica apre dall'interno le situazioni, le esprime e le svela, assolutamente integrata, come un unico corpo, alle immagini, sì da rendere il motivo ascensionale-discensionale del film: una storia di angeli che cadono, per libera scelta, non per colpa, dal cielo sulla terra e di persone che tentano di raggiungere il cielo su un trapezio da circo. Il punto di vista è quello di chi guarda in basso dall'alto e, simmetricamente, di chi dal basso guarda in alto (temi da iconografia primonovecentesca, quando appena si volava con gli aerostati). Lo sguardo che Wenders-Handke lanciano sul mondo è affezionato da un sentimento d'amore per la natura: gli uccelli, le foglie degli alberi, i brutti palazzi di periferia, le buche per terra, il muro di Berlino, per tutte le sue manifestazioni ordinarie.

Anche *Fino alla fine del mondo*, il più recente film di Wim Wenders, è un'opera di paesaggio. Nella prima parte protagonisti sono i paesaggi tipici delle capitali europee, nell'immagine caratteristica che di sé vogliono dare, mentre nella seconda parte la prospettiva è occupata essenzialmente da paesaggi interiori, dalle immagini prodotte dalle zone segrete del proprio immaginario. Sostituire le immagini esteriori (quelle prodotte dai media) con quelle interiori (i sogni visualizzati su un computer), drogarsi con la propria produzione onirica, in una sorta di autarchia visiva, porta alla

folia. Il messaggio di Wenders è chiaro: è la perdita di contatto con un'alterità, l'assenza di dialogo, il solipsismo che produce la malattia.

La produzione in video di Jean-Luc Godard ci riporta a una situazione tipo: la veduta, il paesaggio si introduce come citazione iconografica e filmica, comunque come qualcosa che "è stato" e che viene evocato alla memoria dall'autore, che invece è presente in un interno, un luogo chiuso — la camera del pensiero — dove può registrare in diretta le sue reazioni e riflessioni su un mondo che gli si presenta come non più in atto. Il video emblemizza questa situazione di separazione e di profonda vicinanza, anzi di esteriorizzazione di quanto giace nell'esperienza dell'autore, che riemerge e si manifesta in immagine, prelevata da quell'enorme deposito che è il cinema e creata in quel laboratorio in cui realizza le sue produzioni in elettronica, la palestra dove si addestra a sviluppare nuove forme di scrittura e nuove forme costruttive. Il paesaggio dei video di Jean-Luc Godard è un paesaggio introspettivo: l'immagine che lo esprime è quella dell'autore stesso inquadrato di spalle da una telecamera, di fronte a uno schermo bianco sul quale si proietta memoria e immaginario.

Nei paesaggi elettronici raffigurati da Bill Viola si canta l'epifania del quotidiano: una tempesta di neve, le strade brulicanti di Tokyo, le dune e i miraggi che si formano nel deserto diventano eccezionali in quanto il dispositivo elettronico di registrazione di immagini e suoni li fa riscoprire percettivamente. Sono paesaggi mentali che si danno allo spettatore con il ritmo del camminare a piedi e non con la "fretta" portata dalle nuove tecnologie, un ritmo del passo e del respiro che permette all'osservatore di sprofondare nell'opera, di esserci dentro, non solo di guardarla.

Nelle opere di Bill Viola opera un principio trascendentale: ritrovare nella natura la presenza del divino nella sua unità con l'umano, con un soggetto "percipiente" disponibile a mettersi in ascolto devotamente. Sono opere di paesaggio nel senso di una completa interiorizzazione dell'immagine, di una sua trasposizione negli abissi della psiche da cui emerge incrostata e deformata dagli umori e dalle energie da cui si è lasciata attraversare.

Un video come *The Passing* si offre con la stessa pregnanza di un libro come *La chambre claire* di Roland Barthes, una profanazione quasi di una intimità che non si svela se non esponendosi a gravi rischi. La sensazione inaudita è quella di accedere direttamente nella mente di Bill Viola, come se l'opera ci consegnasse il *pass* per penetrare invisibili nella sua camera del pensiero, quando è solo di notte. È un'opera che ha livellato il passaggio fra lo stato di veglia e lo stato di sonno, che ci fa penetrare lievemente, senza scarti da uno stato all'altro (le frequenti immagini dell'autore che dorme), oltrepassare quella soglia individuata come lo spazio dell'interruzione e della pausa, « dell'essere e del non essere » (cfr. Castellucci, 1992). *The Passing* è andato al di là (grazie anche ad una telecamera a raggi infrarossi che permette di registrare al buio) del ritmo luce-buio, giorno-notte, vita-morte, pensiero-azione, interno-esterno, perché tutta la materia vivente è avvolta nella "notturnità", attraversa, prima di arrivare alla foce, spazi psichici e onirici, stati di incoscienza e visioni interiori.

Non c'è differenza fra i paesaggi sconvolti di Los Angeles, con i suoi grattacieli, le autostrade, i fari delle automobili e le immagini registrate nel deserto con i suoi alberi spettrali: entrambi sono paesaggi da catastrofe, una natura che partecipa dello sconvolgimento personale dell'autore. L'artista si mostra mentre dorme e noi, come nel film di Wenders — quale privilegio! —, siamo chiamati ad assistere ai suoi sogni, alle sue associazioni, ai ricordi che affiorano alla memoria. È il paesaggio mentale, ritratto da colui che ha rivolto la telecamera su se stesso, per guardarsi, avendo introiettato ciò che gli scorre davanti agli occhi.

giugno 1992

Note

¹ Rilke ha scritto il suo saggio agli albori della civiltà metropolitana, quando la reazione degli artisti alla società industriale, all'invadenza mostruosa della città moderna produceva la fuga nella natura verso luoghi vergini e incontaminati. Dall'analisi dei quadri di soggetto e ambientazione cittadina e dal confronto fra questi e quelli di soggetto campagnolo, Rilke deduce: « i gesti della maggior parte degli uomini che vivono in città hanno perso il loro rapporto con la terra, fluttuano nell'aria potremmo dire, oscillano qua e là e non trovano un luogo dove posarsi.

« I contadini di Millet hanno ancora quei pochi maestosi movimenti, semplici, quieti, sempre diretti per la via più breve verso terra » (Rilke, 1902-1987: 26).

² Il cubo scenico elaborato nel Quattrocento in cui era inscritta in prospettiva una scena, attraverso il suo sfondamento mediante l'invenzione della "finestra", aveva istituito la veduta e dato origine — dilatandosi fino a comprendere tutto il quadro — alla pittura di paesaggio.

³ Riguardo a Bill Viola come pittore di paesaggi cfr. il mio saggio "Studio sulle forme di disordine delle nuove immagini", in *Ritratti*, De Luca editore, Roma, 1987.

Testi citati

R. Castellucci, *Amleto*, Vienna, 1992;

G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1989;

P. Francastel, *Guardare il teatro*, Il Mulino, Bologna, 1987;

P. Greenaway, "Vedute", in *Ritratti*, De Luca editore, Roma, 1987;

R.M. Rilke, *Worpswede*, edizioni di Barbablu, Siena, 1987;

A. Roger, *La travestita*, Lucarini, Roma, 1990;

V. Valentini, "Lo schermo come lavagna o diario: Acconci, Muntadas, Godard", in *Dissensi tra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1991; "Dialoghi diverbi pacificazioni", in *Dialoghi tra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1990.