

Dario Trento

La pressione di due generazioni
Struttura e soggetto neometropolitano

RIZZOLI - CHIERICI - MASSAIOLI
SAMORÈ - BALLETTI & MERCANELLI - COSCI



STUDIO ERCOLANI
Novembre - Dicembre 1995

Dario Trento

La pressione di due generazioni Struttura e soggetto neometropolitano

Cosa può spingere un esponente prestigioso dell'arte americana degli anni Ottanta a provarsi col cinema? Negli anni Sessanta l'irruzione nello spazio del cinema di Andy Warhol ha prodotto effetti rivoluzionari in quel linguaggio portando alle estreme conseguenze la sovrapposizione tra figurazione e nuova realtà americana. Ne sono usciti rivoluzionati il codice della pittura come quello del cinema.

Robert Longo con *Johnny Mnemonic* non ha fatto niente di tutto questo. La sua produzione figurativa è stata un'amplificazione manieristica dei modelli pop che ha spostato una cifra universale su valenze di identità regionale: le sue figure dipinte o modellate sono diventate ipostatizzazioni dell'iconografia americana calate in una notte luttuosa. William Gibson, padre della fantascienza cyberpunk, gli ha fornito con la sceneggiatura una formidabile macchina drammatica, ma rigorosamente fedele alle regole del genere. La sua traduzione filmica è diligente, ha ritmi scanditi, ordinati passaggi di piano e una cifra personale mutuata dall'esperienza figurativa nel gusto per gli stacchi e le pause.

Anche il ricalco del linguaggio dei videogames non distingue Gibson-Longo nella cinematografia americana; ciò che giustifica il trasferimento dello scrittore e del pittore nel cinema è soprattutto l'argomento narrativo, l'elettronica. Lo troviamo applicato negli effetti speciali, qui realizzati come esercizio linguistico autonomo, come estreme tavole piranesiane; e lo troviamo come tema di narrazione. Come salvaguardare la memoria dove è conservata ormai la ricchezza più preziosa del mondo? Qui piombiamo nella scena americana: lotta tra potentati economici e minoranze idealiste, eroismo individuale, metropoli divisa tra ghetti per ricchi e ghetti per gli esclusi. Ciò che resta più attuale e fecondo è il collegamento tra memoria elettronica e aids: la battaglia è allora tra il più potente mezzo salvifico nell'immaginario e il più grande male immaginario attuale.

Il film di Gibson e Longo riporta a un'altra pellicola di fantascienza apocalittica, *Fino alla fine del mondo* di Wim Wenders, regista che ha cercato ossessivamente il rapporto con la memoria visiva di questo secolo, comprendendo quella figurativa. Anche qui incombe il fantasma dell'elettronica, nella fattispecie come nuova tecnologia dell'immagine e come macchina palingenetica per le sorti umane, ma qui il motore apocalittico, la paura della catastrofe atomica, resta astratto e lontano.

Che differenza tra le due pellicole! Nel film di Wenders tutto è sfumato e concatenato, luoghi, personaggi, scene, racconto, montaggio; il protagonista non è un giovane americano amorale ma un europeo sradicato e consapevole e la speranza di salvezza è affidata a una comunità di spiriti eletti, piccolo gruppo tra illuminista e romantico, capace di pensare ancora con i radicali dell'utopia europea. Alcuni artisti di questa mostra mi hanno segnalato un terzo film che diventa essenziale a definire la percezione del presente, *L'odio* di Mathieu Kassevitz. Anch'esso parte da un assunto catastrofico, ma non lo proietta in favola, e lo usa come perno per orientare la macchina da presa sulla materia da riprendere: è la sciarada più volte ripetuta di un uomo che cade da un grattacielo e ad ogni piano si dice: non è successo niente, sono ancora vivo...

Anche qui si riconosce una tradizione europea, quella che fissa la lente sul presente dilatando la capacità di percezione fino a produrre nuova consapevolezza. Potremmo azzardare che sia un prolungamento delle lenti di Stendhal e Baudelaire, Courbet e Manet. Nella zoomata fioriscono, come fiori di carta nell'acqua, tre adolescenti della periferia interetnica parigina, sottoproletari disperati

ma vitalissimi. Ogni loro movimento conduce lo sguardo su angoli della città, che vediamo nei toni asciutti del bianco e nero, in una rappresentazione organica e logica e anche calma e affettuosa. Questo film non allegorizza, non proietta fuori dal presente, lo dilata invece dall'interno.

Il fantasma dell'elettronica si aggira per il mondo. Siamo abituati alle sue materializzazioni quotidiane sugli schermi domestici. In questi giorni abbiamo visto le reazioni di una nazione all'assassinio del leader israeliano, ma ormai in diretta tivù assistiamo ai dibattiti in parlamento, ai processi per corruzione o assassinio, alla cattura di terroristi, ai colpi di stato, alla guerra in Medio Oriente, alla repressione studentesca a Pechino.

Non è solo il globo ad essere stato chiuso tra satelliti, telecamere e ripetitori diventando un set televisivo; l'elettronica dilaga nei settori vitali, dalla medicina alla progettazione industriale, alla telefonia. Si è intrufolata negli scambi quotidiani e incombe come rumore incessante, ospite non desiderato. Che peso ha la politica spettacolo televisiva nella vita politica come nelle nostre chiacchiere quotidiane? Tutti i giorni parliamo dell'ultima intervista televisiva del leader, contiamo i minuti della durata e discettiamo sulle barzellette raccontate. Più di noi soffrono i giornali, costretti a rincorrere una realtà prodotta da un altro mezzo di rappresentazione.

L'elettronica è diventato il principale committente e produttore di cinema e dilaga nell'editoria stampata. Ha messo in moto un gigantesco processo di traduzione dove il medium diventa protagonista e detentore del potere comunicativo. Il film ha ora una forma in pellicola, una su nastro magnetico, una su cd rom, e infine forma effimera nei passaggi televisivi. Il brano musicale compare contemporaneamente in supporto di vinile, nastro magnetico e cd, prevedendo definizioni di segnale differenziate che annullano la nozione di originale. La notizia assume nuove forme: compare in tempo reale sul televideo, si trasforma in segnale audiovisivo nel telegiornale e torna scrittura nel quotidiano; ma anche qui: la tivù vampirizza il quotidiano approfittando del vantaggio temporale, e il quotidiano si aggrappa all'informazione audiovisiva. Il risultato è che non ci confrontiamo più con dati, ma con un rumore continuo pieno di disturbi, accavallamenti e sovrapposizioni.

In questo brusio è franata anche la cultura alta. Il film di Pasolini si omologa alla programmazione televisiva che lo invia confondendosi con gli incastri pubblicitari e le presenze contigue di palinsesto. Lo stesso libro di Calvino lo troviamo in collane diverse, presentato ogni volta con sfumature e prospettive differenti: gira in circuiti tra loro incompatibili; si adatta nella percezione alla pubblicità che lo commercializza. Sono fenomeni già presenti nella riflessione del mondo figurativo americano, come dimostra questa nota di Barbara Kruger: "Il mondo ci arriva da tante finestre diverse, la narrativa salta dalla pagina sullo schermo, la musica chiede a gran voce di essere vista e non solo ascoltata, il computer ha rimescolato tutte le nostre idee sull'informazione, il controllo, il denaro" (B. Kruger, *Remote control*, Cambridge 1994).

Fuori dal brusio generale che è l'aspetto formale che distingue questo tempo dagli altri ognuno può tentare di ritagliarsi nicchie squisite. Ma dovrà farci di nuovo i conti non appena vorrà comunicare con qualcuno.

Il brusio è il "rumore" della realtà elettronica. Da qualche anno fornisce di sé anche una "immagine", *Internet*. E' la sua insegna rassicurante che proclama una vocazione democratica e dolcemente anarchica dell'elettronica nella sua attuale ramificazione tra gli umani. Favola sinistra, a fronte delle concentrazioni parallelamente giocate sul corpo elettronico, Walt Disney con ABC, Time Warner con CNN; in poche settimane Microsoft ha conquistato di fatto il monopolio mondiale sul software dei personal computer mentre il suo proprietario ha acquistato uno dei principali archivi di immagini del nostro universo comunicativo, l'archivio fotografico americano UPI e Bettmann, quando già

possiede i diritti per la riproduzione elettronica di 500 mila opere d'arte, tra cui quelle della National Gallery di Londra. Il costruttore delle macchine e dei circuiti assorbe i materiali per farle funzionare costringendo il consumatore a seguire percorsi, ritmi e scansioni da lui decisi. Così il fruitore quando entra in collisione con lo spazio elettronico si ritrova per gran parte inibite le facoltà attive.

Nei film di Longo e Wenders gli individui si contrappongono a questa realtà ancora in forme titaniche, retaggio di schemi favolistici vecchi che non conoscono la natura del "nemico": lo umanizzano come facevano gli operai luddisti con le macchine agli inizi della rivoluzione industriale.

La realtà elettronica frustra le nostre forme di identità, ci fa muovere come ubriachi o pugili suonati. Le ricerche degli artisti di questa mostra cercano di ristabilire il rapporto con questo presente con mezzi e strumenti a misura del soggetto. Da Roberto Rizzoli a Gianluca Cosci offrono un campionario di reazioni figurative scalate su un ventennio, giusto il tempo che ha visto sorgere affermarsi e trionfare la cosa elettronica. Le possiamo distinguere in due tronconi corrispondenti ai diversi impatti temporali e generazionali con la vicenda. Agli estremi stanno Rizzoli, formatosi nel clima neoavanguardistico degli anni Sessanta e primi anni Settanta, e Cosci, maturato in uno spazio occupato in modo diffuso dalla materia elettronica. Il primo è partito dal bisogno di definire il grado primario di ogni esperienza di forme, il secondo dalla necessità di riempire di soggettività il circuito comunicativo.

I primi tre artisti hanno reagito alla mutazione genetica dei protocolli del moderno iniziata verso metà anni Settanta elaborando nuovi protocolli della forma figurativa. Rizzoli ha dovuto quasi rifare in laboratorio il dato di realtà sul quale impegnava la sua indagine; lo ha condensato e trasformato in dato esteso; l'ha riprodotto in negativo, come un conio di moneta passando da una conoscenza pellicolare a una esperienza che riparte dal ricalco fisico. Una palingenesi che ha restituito immanenza alla visione, riaperto sguardi sul mondo, gli angoli di casa e del giardino, porte, finestre, prati; e poi ha zoomato su piani più ravvicinati, conchiglie, tappi, fili di ferro, cartoni, clessidre, portasigari, spolpando e ricostruendo strutture e traiettorie; perché queste presenze, nelle orbite della nostra quotidianità sono state riconosciute dall'artista come corpi astrali che interagiscono con le piazze, le autostrade, i cartelloni, il traffico, il reticolo dei movimenti metropolitani. Il terzo tempo della navigazione è esploso negli ultimi mesi in una ancora più radicale messa in sospensione, un galleggiamento dove i dati incombono come allucinazioni che stordiscono i meccanismi percettivi portandoli alla massima allerta.

Vittoria Chierici è partita con una più marcata nomadicità tra i paradigmi visivi per montare passerelle e protesi fino ad arrivare all'imbuto di cinque anni fa che ha imposto una verifica sincretica attraverso il paradigma unitario del paesaggio. Sono nati così i disegni elaborati al computer e le tele dove ogni presenza materiale -collage, segno, pigmenti- vale come attore autonomo in grado di far pesare ogni aspetto fisico e strutturale della sua identità e allo stesso tempo interagire con le altre presenze, definendo un nuovo spazio di esperienza. Nelle *Battaglie* degli ultimi anni il piano fisico inoppugnabile è stabilito dal brandello di carta incollato e attorno ad esso si posizionano, come velivoli sulla bretella di un aeroporto, le sagome di soldatini diversi per tipologia, iconografia e consistenza materiale: pigmento a olio, acrilico o vinilico, colore rosso verde o blu a indicare eserciti romani, russi, settecenteschi o americani. Le pose bloccate dei modellini tridimensionali diventano segni facili da provare nelle nuove possibilità combinatorie, come elementi di una scrivania elettronica materiale.

Lo spazio di Andrea Massaioli può ben ricordare il telone del cinemascope o la finestra nevrotica del video; è prima di tutto superficie di pittura. Tuttavia è costretto a una sensibilizzazione generalizzata e immerso in un luce lattescente che lo illumina da dentro, mentre l'oggetto dipinto in esso fa da

schermo e resistenza; è stato trasferito nel teatro di pittura strappandolo dal suo contesto e imponendo un processo di adattamento che lo fa diventare come una pelle di rettile abbandonata, una carcassa lavorata da un cannibale, liberata di ossa e cartillagini, tesa ai margini, essicata e appiattita. Sul sipario dondola come le teste nelle capanne amazzoniche, un po' macabro e un po' civettuolo, come una banderuola o un'insenga spartivento. Ogni tanto emerge di qualche centimetro e riprende forma tridimensionale, diventa scultura intagliata da uno scalpellino primitivo, scorza essicata di cicala, fantasma. Questi passaggi ci avvertono che il cammino di Massaioli non perde d'occhio l'efficienza degli strumenti di rilevazione: sono sempre in questione gli assi, la graduazione del campo, il rilievo delle emergenze, insomma i mezzi conoscitivi del cartografo, dell'entomologo, dell'anatomista.

Con gli artisti della generazione successiva diventa centrale il confronto con la struttura della comunicazione. Qualche anno fa Marco Samorè ha inserito foto di Mapplethorpe nelle scatole metalliche per segnalazioni luminose abbinandole a simboli di pericolo. Un'icona dell'universo figurativo più radicale veniva ricontestualizzata come messaggio comunicativo: l'autore della foto è stato una vittima illustre dell'aids e ora l'artista usava le sue immagini per provocare reazioni istintive di allarme e difesa. Poi Samorè ha costeggiato i punti di collasso degli equilibri metropolitani, la rivolta di Los Angeles del 1991, la produzione musicale delle fasce giovanili, le forme di comunicazione autonome. Il successivo lavoro sui disegni di un giornale underground americano ha aperto uno spazio di lettura sui segni surriscaldati della comunicazione metropolitana. Il ritaglio e la decontestualizzazione hanno evidenziato i caratteri specifici di quelle icone: è stato come aver raccolto sull'autostrada informativa dati su come fabbricare ordigni visivi, averne portato in chiaro la formula e averli portati poi alla forma adeguata, grandi immagini a parete che producono corti circuiti, associazioni, esplosioni e insieme strana animazione che li fa diventare fantasmi, maschere, persone.

Balletti e Mercandelli hanno ridotto programmaticamente le loro possibilità espressive ai codici e circuiti della comunicazione. Non però per produrre caricature cartellonistiche o robinsonate aziendali. Nelle forme e nei circuiti hanno messo il corpo con le sua carica pulsionale. Così hanno evidenziato la robotizzazione tendenziale dei corpi prodotta dalla tecnica che fabbrica arti e corpi artificiali. Hanno portato a leggibilità la geografia violenta degli spazi urbani occidentali mentre stavano per esplodere in Europa i focolai razziali, la guerra di Bosnia e il terrorismo delle metropolitane in Giappone e in Francia. Hanno cominciato a costruire attraverso il video tratti elementari di coscienza soggettiva autonoma assumendo, metabolizzando e caricando dall'interno i simboli banali e cupi, ossessivi e rimossi, ideali e proibiti del nostro campo d'azione. Così mettono le basi per una nuova sovranità del soggetto.

Gianluca Cosci nel corpo meccanico della comunicazione ha buttato il peso della sua soggettività. Prima ha messo in chiaro l'architettura e le regole di campo, recuperandone la genealogia nella memoria figurativa storica. Poi ha caricato sui circuiti tutta la sua soggettività, passioni e pulsioni. Ecco quindi fiorire, sulla rimodellazione dei più recenti stereotipi comunicativi, una esperienza romanzesca. Liberata dall'alone consolatorio, dal dolciastro delle convenzioni e dalla separatezza dei canali specializzati, le icone entrano a registro con una passionalità debordante, colla carica del desiderio, con la materia dell'eros. L'accozzo dei codici e degli stereotipi sprigiona vitalità, raggiunge punte di emotività insopportabile, sfiora il sacro e l'indicibile.

Gli artisti di questa mostra premono il loro sentire soggettivo contro la parete polimorfa dell'oggettività contemporanea. Si misurano con un paesaggio abitato da presenze inedite, sul quale noi tutti stiamo sperimentando la frustrazione e l'impotenza, e aprono nuovi percorsi. Stanno occupando il luogo neometropolitano di esperienze formalmente verificabili, utili alla nostra volontà di capire e reagire.