

*Questa non è l'epoca per portare a termine qualcosa.  
Questa è l'epoca dei frammenti.*  
Marcel Duchamp

Stabilire l'esatta posizione di un individuo, rispetto al mondo, ai generi ed alle epoche è una necessità conforme alla natura umana: ma è possibile organizzare sistematicamente uno degli aspetti della natura più profonda e misteriosa dell'uomo, l'arte? È sufficiente archiviare in volumi distinti un genere o una tecnica artistica per comprenderne i linguaggi? Ordinare serve ad orientarsi o a contenere?

La catalogazione delle discipline che, fino al Rinascimento, si riferisce a forme di sapere scientifico ed umanistico, è progressivamente applicata a tutti gli ambiti, non solo della conoscenza, ma anche dell'espressione più istintiva. Con l'Illuminismo, la ragione mette ordine nelle e tra le cose, detta canoni estetici, pone l'uomo al centro dell'universo e ne elenca i saperi nell'*Encyclopédie*. Durante il Romanticismo, dopo la nascita della Psichiatria ed il perfezionamento del microscopio, la classificazione invade spazi più profondi: risale all'origine animale dell'uomo, ne svela monomanie e, con la scoperta antropologica dell'*altra*, tenta l'inventario delle "razze umane". L'archiviazione inarrestabile prosegue, durante il '900, perché inarrestabile è la frammentazione dell'individuo, causata sia dai grandi conflitti mondiali (disfacimenti, diaspore, nuove geografie), sia dai periodi post-bellici (scissioni, emigrazioni, popoli ibridi). Le arti visive si emancipano da nomenclature letterarie, scientifiche e storiche (almeno in termini denominativi) e gli artisti sfociano nel pluralismo, ossia nella moltiplicazione differenziata delle correnti artistiche. Le Avanguardie Storiche, in opposizione rispetto alla cultura di massa, segnano il momento di negazione radicale dell'ordine culturale e sociale costituito: la frammentazione è sempre più particolareggiata (Futurismo, Dadaismo, Astrattismo, Surrealismo, Costruttivismo, ecc.). E mentre il suffisso "-mento" (Rinasci-mento) indica un'intenzione o un atteggiamento, un *movi-mento* si caratterizzante, ma ancora aperto e mutevole, "-ismo" (*uguale*) suggerisce una dottrina stabile, costituita anche in forma autoritaria, un *ordina-mento* che sottende una più precisa strutturazione (dal Neoclassic-ismo fino al secondo dopoguerra). *Nel momento in cui gli artisti avvertono l'inadeguatezza dei modelli espressivi tradizionali, rispetto alla realtà, cercano una collocazione culturale più avanzata al fine di interpretare il mutamento sempre più accelerato dei tempi*<sup>1</sup>. Con l'Arte Moderna la categorizzazione si fa sempre più particolareggiata: il suffisso "-ismo" tende a scomparire, come nei casi di Metafisica, Optical, Informale o Pittura Gestuale, altrimenti lascia il posto a più ampie qualificazioni di genere, quali Pop Art, Arte Concettuale, Land Art, Arte Povera, Body Art o Videoarte - l'iconografia contemporanea potrebbe essere, paradossalmente, il frame: quella *pausa* che, pur lasciando presupporre gli attimi precedenti e successivi, scompone la narrazione in minuscole parti, a volte sufficientemente autonome e significanti.

In modo esponenziale, l'arte oltrepassa le definizioni e, d'innanzi all'Arte Contemporanea, le frammentazioni in generi o argomenti, tecniche o supporti, si fanno ancora più complesse, quantomeno, pretenziose, sfiorando l'infinitesimale. Dopo di che, la tecnologia frantuma i sistemi di linguaggio: fisico, meccanico ed analogico, dapprima convertiti in elettrico, mutano rapidamente in elettronico e numerico. Le variabili diventano pressoché infinite, come le combinazioni e le contaminazioni reciproche. E, dato che, l'ingrato compito di studiosi, critici e curatori è quello di dare un nome ed un valore all'Arte, ed essendo questa multiforme (forse solo incontenibile), rimangono a disposizione metodologie sempre più articolate, che fanno riferimento anche a geografie o provenienze, credo religioso o livello di blasfemia, dimensioni o peso specifico (... dell'opera o dell'autore), che a volte lasciano perplessi.

Ma senza demarcazioni è possibile perdersi o peggio precipitare negli interstizi, specie se nessuno, tra gli "addetti ai lavori", ti ha visto arrivare. Differente faccenda è invece costruire ponti praticabili o saltare agilmente, da un punto all'altro. Così, sinergicamente, curiosità, competenza e consapevolezza permettono di muoversi obliquamente tra i codici tecnico-linguistici. Della simultaneità dei linguaggi danno ampia prova, con riusciti sconfinamenti, autori come Studio

<sup>1</sup> "Guida all'Arte Contemporanea" Anty Pansera e Maurizio Vitta, 1986;

Azzurro, Peter Greenaway, Man Ray o Aleksandr Skrjabin. E non mi riferisco alla loro poliedricità o versatilità, piuttosto al loro utilizzo spigliato dei diversi codici espressivi contemporaneamente.

Ho individuato alcune differenti modalità per sconfinare: 1) Sconfinamento Fisico: nelle videoambientazioni di Studio Azzurro, lo spettatore può "immergersi" all'interno dell'ambiente (è il caso della piscina, svuotata, del *nuotatore*<sup>2</sup>) e violare i confini tra spazio della creazione e spazio della fruizione dell'opera; 2) Sconfinamento dei Codici: Peter Greenaway, che considera il testo narrativo uno dei limiti più grande del cinema, si avvale spesso di progressioni numeriche per tradurre le idee in *quadri*. "Le valigie di Tulse Luper"<sup>3</sup> rappresenta un esempio di come il lessico non si esaurisce entro un genere, ma trabocca invadendo i codici confinanti; 3) Sconfinamento Eclettico: per Man Ray il "come" cede il passo al "perché" così, mentre la fotografia, liberata dal vincolo della riproduzione della realtà, diviene un pennello metaforico imbevuto di luce, la pittura esprime il non fotografabile e l'espressione si apre ad *enigmi* o *indovinelli*; 4) Sconfinamento Sinestetico: il compositore Skrjabin<sup>4</sup>, dopo aver opportunamente dipinto con colori diversi la tastiera del suo pianoforte, compone musica senza seguire regole armoniche ma tonalità cromatiche.

L'arte sconfinava, lo vedo, lo leggo, l'ascolto e percepisco che le linee di demarcazione coincidono, spesso, con linee di costrizione, per tale motivo alcuni autori fanno una scelta: non scelgono o, per lo meno, riconoscono che la costante della loro produzione non è né il linguaggio, né il mezzo, né il genere, ma resta, sempre ed in ogni caso, comunicare. La comunicazione, che Galimberti identifica come un *assurdo gioco dell'impossibile*<sup>5</sup>, poiché insito nell'instabilità stessa del linguaggio, si avvale della medesima caducità delle parole, generando "giochi" imprevedibili, rivelatori: spetta al comunicatore adattare e trattare il significato, stabilendo le nuove regole del messaggio. Il linguaggio, parlato, suonato o dipinto che sia, dondola sotto l'articolato intreccio dei significati e traccia percorsi volatili e stimolanti, sta a noi, fruitori o studiosi, segnare con lo sguardo le infinite traiettorie o dondolare. Maggiormente di quella scritta, la parola parlata è impalpabile, astrazione di segni che si fanno suoni, inafferrabile nell'atto dell'emissione e mutevole nel passaggio da emittente e ricevente, interpretabile ed equivocabile. L'immagine è comunicazione, ma va da sé che, non appena essa è guardata, ubbidisce, anzi dissente, alle medesime leggi della parola.

Nell'era satellitare il mondo diventa più piccolo, assumendo i comportamenti tipici del *villaggio*. Il linguaggio si avvale di comunicazioni istantanee, copre qualsiasi distanza e diventa *globale*<sup>6</sup>. *L'intelligenza collettiva*<sup>7</sup>, quell'incontro sinergico degli umani intelletti complementari, sembra ancora distante. Il progresso potenzia rapidamente i mezzi, decretando l'ansia consumistica, mentre la comunicazione, sempre più frenetica, non concede approfondimenti. Parallelamente, il sapere smette d'essere un imponente monolite, dogmatico e statico: il computer ed internet moltiplicano e democratizzano il sapere e l'opzione "copia/incolla" trasforma il testo in ipertesto.

L'analogico, costituito da infiniti punti non numerabili, evidenzia il legame tra i fenomeni, è il sistema dell'imprecisione e dell'opposizione originale/falso. Il digitale, che lavora con un insieme finito di elementi rappresentato da numeri, ritrae un mondo dove le cose non hanno sfumature, sono o 0 o 1, bit o non-bit. L'analogico offre una matrice reale e numerose copie verosimili e, per ognuna di esse, un principio, un deterioramento ed una fine. Nel corso di una "vita analogica" il passaggio delle informazioni avviene attraverso inevitabili connessioni con il passato: tramandare l'analogico presuppone l'averlo assimilato (non a caso, *ricordare* deriva da *ri-accordare tra loro le cose*). Ma il linguaggio basato su *analogia* (*che ha rapporto*) è suscettibile di variazioni ed interpretazioni, si trasforma, si usura, si dissolve. Nella "vita digitale", dove il trasferimento dei dati avviene senza deterioramento o errore, il duplicato è l'originale, il tempo è sempre presente, senza passato e non ha connessioni contemporanee. Dal primo al secondo impianto è evidente il passaggio: dalle radici culturali e storiche prende vita un essere che sviluppa le proprie ramificazioni, differentemente, attraverso una conoscenza digitalizzata cresce un uomo la cui consapevolezza è potenziale, ma rischia di essere "pixellata", specie se, invece di avvalersi della vantaggiosa reperibilità e velocità delle informazioni, ne viene passivamente attraversato, trasformandosi da per-

<sup>2</sup> "Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)", videoambientazione, Studio Azzurro, 1984;

<sup>3</sup> "Le valigie di Tulse Luper" Peter Greenaway, 2003;

<sup>4</sup> Aleksandr Nikolaevič Skrjabin (Mosca 1872 - Mosca 1915);

<sup>5</sup> "Idee: il catalogo è questo" Umberto Galimberti, 2005;

<sup>6</sup> "Villaggio globale" in "Gli strumenti del comunicare" Marshall McLuhan, 1964;

<sup>7</sup> "L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio" Pierre Lévy, 1996;

sona a "periferica" del computer.

Ecco che, intendere l'epoca attuale come post-analogica, considerando che *il "post" sconfessa quel che esisteva prima*<sup>8</sup>, amplifica il senso di smarrimento nei confronti della realtà. Nel passaggio dall'"atomo" al "bit" ogni cosa diventa probabile: grazie alla traduzione digitale è possibile elaborare la realtà (acquisita), manipolare (cyber)spazio e (cyber)tempo e creare la vita (virtuale). Non mi riferisco ad un delirio d'onnipotenza tutto contemporaneo (non certo causato solo da un uso improprio del computer), ma alla percezione di possedere facoltà illimitate. L'opportunità di spostarsi *altrove* e di trasformarsi in *altro da sé*, esplorando nuovi mondi ora accessibili, permette di transitare da un genere ad un altro, di essere multiformi, fluidi, incorporali, virtuali ma anche dis-integrati. Apparentemente liberi di fare attraversiamo apolidi nuovi territori, dapprima confinanti e adesso intersecanti. Aumentano i prefissi come "trans-", "multi-", "dis-" e "inter-", si moltiplicano le sfaccettature di alcune categorie o se ne dischiude il senso. Ma se è vero che *è dell'uomo abitare la dimensione frantumata dell'essere*<sup>9</sup>, forse l'identità non è mai una cosa stabile, contenuta dentro salde certezze, ma un compito da espletare, un progetto da sviluppare. E' comprensibile però che riuscire ad orientarsi *"dopo l'orgia"*<sup>10</sup>, dopo l'esplosione della modernità, della liberazione di tutti i campi, non è per niente semplice: produzione e sovrapproduzione forniscono molto più di quel che occorre e le umane finalità sono superate talmente in fretta che non se ne afferra il desiderio; l'adattabilità al mondo contemporaneo presume, da parte dell'umanità, la medesima accelerazione che, però avviene nel vuoto, in uno spazio dove la realtà lascia dietro l'utopia; l'individuo che non cresce più, genera escrescenze.

L'uomo digitale mantiene un'identità apparentemente tranquilla, ma in realtà spaesata che, se da un lato, accetta di moltiplicarsi nelle simulazioni, dall'altro, è accerchiata da un sistema sempre più invasivo<sup>11</sup>. L'io (inteso come struttura psichica), deputato al contatto ed ai rapporti con la realtà ed alla gestione dei meccanismi di difesa, si trova a gestire le relazioni interno/esterno in modo molto instabile e resta intrappolato entro i suoi stessi meccanismi (rimozione, sublimazione, scissione, proiezione). L'io, polverizzato da tale variabilità, può disperdersi, ricadere come cenere sopra o tra le cose, oppure svolazzare multiforme oltre i linguaggi babelici e, con una più ampia visione, decodificarne di nuovi. In alcuni casi, come reazione a questo disorientamento, proliferano gli pseudonimi d'artista, di gruppi riuniti sotto un'unica sigla o della Net Art che, grazie allo "schermo" della rete, garantisce l'anonimato, favorendo identità virtuali. E, parallelamente, si compie un ritorno all'autoreferenzialità, con autori che portano alla ribalta i propri referti o che si limitano a *girare di 180 gradi il monitor delle videocamere per potersi "autoriprendere"*<sup>12</sup>.

Apocalittico o visionario, mistico o intimista, nell'accordo simbolico con l'Arte, l'uomo ha sviluppato il metalinguaggio del proprio pensiero. Dato che la proliferazione coincide con la saturazione e la dispersione con la contaminazione, allo stato attuale, è quasi impossibile tracciare i confini dei linguaggi. *Perché ci sia metafora, occorre che ci siano dei campi differenziati e degli oggetti distinti*, è vero, ma *la contaminazione delle discipline non mette sempre fine a questa possibilità*<sup>13</sup>, specie se occorre a svincolarsi da ortodosse narrazioni, avvalendosi di poetiche astrazioni: pur sconfinando, entro i limiti del pensiero.

<sup>8</sup> "Homo videns" Giovanni Sartori, 2007;

<sup>9</sup> "Idee: il catalogo è questo" Umberto Galimberti, 2005;

<sup>10</sup> cfr: "La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi" Jean Baudrillard, 1990;

<sup>11</sup> cfr: "La vita sullo schermo" Sherry Turkle, 1996;

<sup>12</sup> "Reciprocità" nel catalogo "L'immagine continua" Viviana Gravano, 2008;

<sup>13</sup> "La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi" Jean Baudrillard, 1990.