

Mimesi

E' passato circa un anno e mezzo dalla mostra *Orizzonte* e oggi, qualche mese dopo *Mimesi.00*, mi trovo a riflettere su quel primo sconfinamento dal quadro all'ambiente. *Orizzonte* rappresentava un punto d'arrivo, ma anche e necessariamente un nuovo inizio della riflessione iniziata nel 1999 sullo spazio dello schermo del computer come nuova prospettiva del paesaggio. Il 1999 è l'anno in cui ho iniziato a lavorare sulle schermate del sistema operativo Windows assumendole come modello di rappresentazione. Mi limitavo a cancellare l'apparato testuale dei pulsanti, le icone delle barre degli strumenti, e così via, in breve ogni elemento che avesse una funzione, che rispondesse a un comando, per lasciarne soltanto la nuda struttura spaziale. Questo residuo geometrico rappresentava così lo scheletro di un corpo spaziale fittizio, lo schermo come spazio operativo, presente ai nostri occhi e al nostro corpo sempre a tempo determinato, luogo di un'esperienza transitoria e disincarnata, un'esperienza massimamente corporea e minimamente carnale. Riflettevo inoltre sull'utilizzo del linguaggio pittorico in quanto strumento di rappresentazione, in un momento in cui le tecnologie digitali mettevano in crisi il convenzionale processo mimetico come relazione tra un segno e il suo referente. La grande stagione della pittura astratta degli anni '50 e '60 aveva raggiunto un vertice da cui non era più possibile vedere il mondo. La campitura monocroma, la vertigine autoreferenziale di una sorta di nuovo sublime romantico, aveva riportato il quadro all'oggetto e la superficie dipinta ad un piano visivo "concreto" che risultava più reale di ogni ipotetico modello. In breve la massima astrazione implodeva nella massima realtà, dopo che, neanche un secolo prima, la nascita del mezzo fotografico aveva messo definitivamente in crisi la funzione storica della pittura. All'inizio del secolo scorso rappresentare significava ancora ri-presentare attraverso un

codice linguistico un modello che nella realtà manteneva una presenza concreta e oggettiva. Inoltre la rappresentazione aveva scoperto la possibilità di visualizzare un'idea, un concetto, ovvero lo slancio utopico della forma astratta. Si trattava in sostanza di due alternative, simbolismo o naturalismo, poiché in fondo di un modello o si ha conoscenza prima di rappresentarlo o lo si conosce mentre lo si rappresenta. O ancora, come mi piaceva pensare alle prese con le prime schermate dipinte, la figura scaturisce dalla messa in crisi dei due processi, riferendosi ad un modello irreali ma assolutamente presente. La realtà percettiva del modello a cui mi riferivo, la schermata, era determinata necessariamente da un generatore di corrente, o una batteria, o simili. L'interfaccia grafica, che esiste soltanto come proiezione luminosa di strighe numeriche, agiva però sul mio sguardo come uno spazio del tutto reale, fatto di odori, colori, suoni. Non si trattava più di simulazione ma di inconsapevole inversione dei piani di realtà. La realtà da cui guardiamo lo schermo veniva sostituita da quella che dallo schermo ci separa dalla realtà vera e propria, trasformando lo spettatore in una rappresentazione. Riflettevo sul grado di familiarità dello schermo del computer, sulla qualità di essere un luogo inabitabile, un luogo agito dal soggetto soltanto come "fuori", e sulla possibilità della pittura di restituirne un "dentro", fisicizzando l'immaterialità di questa cornice luminosa. In questo caso la pittura non era più l'illusione di un modello esistente nella realtà ma, letteralmente, la sua originaria realizzazione. Se la schermata non è in fondo che l'illusione originaria, in quanto proiezione di nessun modello, la pittura, che la assume in quanto modello, non agisce più nel senso dell'illusione ma in quello della concretizzazione. La figura che sullo schermo si dà esclusivamente come esperienza, ritrova sulla superficie pittorica la sua sconosciuta presenza.

Il primo quadro di una schermata, nel 1999, l'avevo copiato da una cartolina che riproduceva un sito web e, fino alla mostra *Orizzonte*, avevo agito sempre

all'interno della superficie del quadro, fedele (e lo sono ancora) all'idea albertiana del quadro come finestra sul mondo. In realtà, più che l'immagine che si vede fuori dalla finestra, ero consapevole di rappresentarne la cornice che rimane all'interno della stanza. Tutto il mio lavoro continua ad essere la rappresentazione di una cornice, una cornice in attesa di un'immagine che dovrebbe svelarsi al suo interno ma ne rimanda l'apparizione. Il pensiero della cornice non è altro che una sospensione di giudizio sull'immagine. Potrei definirlo un tentativo di visibilità attraverso la sparizione dell'immagine, il riscatto del punto di vista sul punto di fuga, la vertigine oscura in margine ad uno spettacolo trasparente. Niente in fondo può essere visibile se lo sguardo non circoscrive prima una zona di visibilità. In un certo senso, oggi, la sovraesposizione è diventata la norma all'interno di un sistema dove la messa a fuoco è un'approssimazione alla sfocatura. L'astrazione e la fotografia sono state infatti le due facce della stessa moneta, quella con cui gli artisti hanno pagato il funerale del principio mimetico.

In pittura lo spazio è visibile solo in quanto dipinto, ma il rischio è sempre che non sia "abbastanza rappresentato", poiché il quadro è pur sempre un oggetto, anche quando l'immagine su di esso rappresentata ne fa perdere totalmente il "peso". Come a dire che quando la rappresentazione è debole l'immagine ha il peso della realtà e non la leggerezza dell'illusione che scaturisce dall'oblio del modello. Nel mio caso, rappresentare un'astrazione, ovvero una figura definita da puntini luminosi e organizzata secondo sequenze di zero e di uno, significava spingersi verso un'immagine assolutamente reale, poiché in sostanza il mio modello non esisteva se non in quanto copia di una matrice rimossa prima dello stampo. Questa era l'immagine della cornice: uno spazio in grado di circoscrivere una zona di visibilità dove ancora nessuna figura era stata rappresentata. Tentare di ragionare sulla cornice più che sull'immagine, per quanto poi anche la cornice

sia necessariamente un'immagine, era semplicemente un tentativo di respirare a pieni polmoni nel panorama inquinato delle immagini quotidiane, dove non trovavo più alcuna garanzia di selezione. Non ero più in grado di scegliere che cosa guardare, nel momento in cui questa scelta era possibile soltanto in un territorio di ipervisibilità, saturo di immagini sbiadite. Questo spaesamento in negativo mi riportava automaticamente alla funzione storica del quadro che, se prima della camera oscura era il territorio privilegiato di produzione dell'immagine, oggi resiste come zona di visibilità, diciamo colta, in aggiunta ad ogni banale riproduzione. Così nella visibilità totale, vediamo semplicemente tutto, in *continuum* figurale che ha più il tempo di produrre uno scarto tra le singole immagini. Vediamo prima e dopo e durante. In questo senso l'orizzonte non esiste più, o meglio esiste soltanto come profondità piatta, come implosione di una nuova prospettiva che non conosce più distanza. Mi chiedo anche se sia ancora possibile parlare di "punto di vista" in un sistema di rappresentazione senza profondità. A tutto questo si aggiunge il carattere evanescente dello spazio-schermata come quintessenza del problema dello sguardo. Il modello svanisce con la pressione di un interruttore e il tempo dell'immagine è tutto in questa evanescenza. Infine l'esperienza di questo spazio è l'esperienza più prossima all'esperienza del paesaggio, è il nostro modo di camminare nella natura artificiale delle connessioni ad infinito. Attraverso il carattere immersivo e isolante del nuovo bosco elettronico, il nostro agire si limita ad uno sguardo sempre marginale rispetto allo spazio che abitiamo, nel quale siamo, a pieno diritto, gli unici fantasmi.

Fino a *Orizzonte* avevo sempre riflettuto su una rappresentazione del paesaggio guardando dai vetri della finestra, poi ho cercato di pensare a come potesse modificarsi l'immagine se avessi varcato quella superficie di

vetro e avessi portato il corpo all'esterno. Volevo in sostanza trasferire l'immagine del paesaggio nell'esperienza del paesaggio, attraverso un'altra immagine che si sarebbe servita del muro della galleria per farsi garante di questa illusione. Ragionavo sulla distanza nei termini di "vicino" e di "lontano". Il paesaggio è sempre una visione da lontano, necessita di una distanza per ritagliare un'immagine nello spazio indeterminato della natura. Il paesaggio è, in un certo senso, il contrario della natura. Il paesaggio risponde a un carattere isolante dello sguardo che permette di esprimere in modo definito uno spazio altrimenti sconfinato. Mentre la natura è indeterminata e preculturale, il paesaggio è sempre determinato e culturale. Lo sguardo è lo strumento che determina quella porzione di natura in cui la nostra idea di natura trova espressione. Se ci troviamo in un bosco, l'albero a pochi metri da noi è semplicemente un albero, mentre lo stesso albero ad alcune centinaia di metri da noi è una linea, una forma che compone la struttura del paesaggio. In breve quando il nostro corpo è prossimo alla natura non ha possibilità di rivolgere su di essa uno sguardo, ma soltanto di viverla come estensione stessa del corpo. Diversamente quando tutto il corpo non può raggiungere nell'immediato ciò sta guardando, si dà alla natura soltanto come sguardo. Ma è vero anche che l'espressione del paesaggio è in fondo un sentimento costituito dal "lontano", che ne determina l'immagine, e dal "vicino" che completa l'immagine attraverso, ad esempio, gli odori e la profondità atmosferica. E come dire che l'odore dell'erba che abbiamo sotto i piedi permette alle montagne che abbiamo di fronte di farsi immagine, nel senso di una superficie che pulsa di vita reale. Il paesaggio è sempre ciò che si vede oltre la cornice della finestra, attraverso la trasparenza del vetro che si fa opaco *con* lo sguardo in quanto superficie dipinta. Il muro dipinto rappresenta, nel progetto *Mimesi*, l'albero a pochi passi da me, mentre la tela dipinta l'albero lontano da me. La tela e il muro, come i due alberi nella realtà,

se appartengono ad uno stesso spazio, sono, nello stesso tempo, separati dal punto di vista “vicino” e “lontano”. L’immagine di *Mimesi*, in equilibrio tra la tela e il muro, vorrebbe restituire contemporaneamente i due punti di vista, come sulla soglia della finestra, nel punto in cui finisce il mondo e inizia la rappresentazione, e viceversa. Il pittore è sempre sulla soglia, come l’uomo sul fondo di *Las Meninas* sulla destra dello specchio. Continuavo inoltre a rivolgermi con la mente al lavoro di Monet all’Orangerie, quella intuizione di spostare l’immagine sul corpo vedente dello spettatore, ovvero la possibilità di avvolgere attraverso la fisicità della pittura il corpo, prima che l’occhio abbia riconosciuto l’immagine sulla superficie dipinta. Riguardando quelle grandi ninfee curve mi accorgevo dell’inesistenza della distanza all’interno della stanza, dell’impossibilità di percepire l’immagine come quadro, essendo lo spettatore, fin dall’ingresso nello spazio, parte integrante dell’immagine rappresentata. Quando si guarda il paesaggio, si dimentica spesso che il corpo vedente è compreso, in quanto occhio (ma separato come corpo), nell’immagine che stiamo guardando. Questo accade poiché l’orizzonte, che è l’immagine del paesaggio, schiaccia ciò che guardiamo in una superficie piatta, il paesaggio, che separa il nostro corpo dal nostro occhio. E come se da una parte vi fosse l’immagine del paesaggio compresa tra il nostro occhio e la linea di orizzonte, e dall’altra la natura che resta compresa tra il nostro corpo e un secondo orizzonte alle nostre spalle, che esiste ma non possiamo vedere.

Negli ultimi anni, quando mi accadeva (molto raramente) di fare un giro in campagna, avvertivo un certo imbarazzo a camminare liberamente nel paesaggio nudo. Percepivo tutto il paesaggio come una scenografia e mi sentivo un soggetto al centro di una rappresentazione su scala uno a infinito. Provavo paradossalmente un certo panico, per l’eccesso di natura che mi

circondava, anche quando quella scenografia naturale mi chiedeva soltanto un semplice abbandono. Non proprio un sublime abbandono, quello sconfinato dell'uomo ottocentesco, ma un abbandono più misurato, meno tragico, sostanzialmente più controllato e quasi compiaciuto. Un abbandono senza rischi, forse una sorta di piacere primordiale in grado di arrestarsi prima dell'arrivo della notte. Il cielo per intenderci, non le stelle, poiché il cielo è alla portata dello sguardo mentre le stelle ci portano altrove. In qualche modo il paesaggio notturno non esiste poiché la linea di orizzonte non riesce ad essere tracciata dall'occhio come immagine. Le stelle sono figure dello spazio barocco. O forse il cielo è il classico e le stelle sono il sublime. Ma il sublime è appena al di là dell'immagine del paesaggio, dell'orizzonte, dove l'occhio ritorna al corpo e lo sguardo ha come una vertigine che non mette più a fuoco nessuna linea di fronte ad esso. Così la durata di una passeggiata era una sorta di preludio ad una fuga devastante, che terminava con l'impossibilità stessa di camminare. Soltanto la vista del mare mi ha permesso nel tempo di riuscire a passeggiare, senza la necessità di fare alcun movimento. Il paesaggio comincia là dove l'immagine si separa dalla natura che la genera, poiché in sostanza il paesaggio non ha nulla di naturale.

Mimesi proseguiva quindi la mia riflessione sul paesaggio ma il paesaggio ritornava ad essere anche una rappresentazione "di genere" dove i termini di copia e di modello iniziavano a perdere di significato, consumati nella loro obsolescenza analogica. Il problema non era più quello di una relazione di verosimiglianza posta nei termini del modello e del suo analogo ma quello di un intero sistema di rappresentazione che andava in frantumi. Nella *Poetica* di Aristotele l'arte come mimesi era in sostanza l'imitazione della natura e la fondazione di un principio di piacere attraverso questo processo. Il modello

naturale era riformulato dall'espressione artistica che attraverso una determinata tecnica permetteva non solo di completare la distanza dal modello reale ma di superarlo in quanto ri-presentazione. Il segno dell'opera che rimanda al modello è in realtà una sua più reale presenza, qualcosa che, attraverso la rappresentazione, concerne più l'apparizione che la sostituzione. La rappresentazione come ri-presentazione del conosciuto è fondazione di un qualcosa che è altro dalla memoria del modello, il quale nella realtà non produce lo stesso effetto. Non comprendevo fino in fondo però ciò che distingueva il concetto di simulazione da quello di rappresentazione, cioè l'apparenza ingannevole dell'immagine e la sua artificiosa riproduzione. Ero rimasto incastrato in questa soglia dove i due termini si separano. Da una parte ciò che è visibile, dall'altra l'espressione di questa visibilità. Da una parte la simulazione come aspetto degenerato di una rappresentazione ingannevole, dall'altra la rappresentazione come luogo in cui l'opera d'arte fonda una realtà più reale di quella in cui normalmente guardiamo il modello. Sempre seguendo Aristotele, nella rappresentazione l'artificio della tecnica riesce, attraverso l'opera d'arte, a stupire un osservatore che trae da questa visione un piacere insolito. Diversamente nella simulazione accade semplicemente che l'osservatore scopre il trucco, poichè l'artificio non è abbastanza artificioso, e il principio di piacere è disinnescato da una tecnica difettosa. Imbrigliato in queste stupide questioni terminologiche rimbalzavo nel pensiero greco accorgendomi però che era proprio il concetto di analogia ad essere saltato. Non era più necessario porsi il problema del modello e della copia, poichè era il processo stesso di rappresentazione che aveva oramai scavalcato la sua definizione. Il problema del doppio non esisteva più e con esso quello dell'originale. Percepivo tutte le immagini già doppiate a monte, figure stampate da una matrice senza volto. Vedevo ogni modello come già rappresentato in qualità di immagine-copia, la

quale però non poteva più essere definita tale nel momento in cui mancava una realtà alla quale, la stessa immagine, poteva riferirsi e, allo stesso tempo, da cui poteva differenziarsi, ri-presentarsi. Ogni paesaggio era sempre lo stesso al di fuori della sua esperienza e l'immagine dell'orizzonte si moltiplicava in ogni punto di vista. In sostanza la copia aveva risalito il processo di rappresentazione fino al modello, finendo per coincidere con esso ed annullarlo. Questo in qualche modo era già successo con il ready-made dove la tautologia espressa dall'oggetto "già fatto", ovvero la coincidenza tra segno e referente, si consumava in uno stesso ambito di realtà. Ma in *Mimesi* la relazione tra il modello e la copia apparteneva a due ambiti di realtà differenti. Mimesi è la rappresentazione di un orizzonte al quadrato, la possibilità che l'orizzonte sia da tutte le parti e sempre uguale. L'orizzonte, dapprima limitato allo sguardo frontale, diventa adesso circolare. L'orizzonte è contemporaneamente avanti e dietro l'occhio che guarda, e il punto di vista, rimosso in questa circolarità, un punto convenzionale dello spazio che ha a che fare più con l'orientamento che con la visione. La distanza da un punto ad un altro dello spazio diventa un montaggio di differenti orizzonti che all'apparenza svelano percorsi diversi dello sguardo. Così mettendo a fuoco ogni singolo fotogramma di paesaggio, montato sulla pellicola dell'orizzonte, noto adesso come ogni orizzonte differisce da un altro soltanto per il numero di micropaesaggi di cui è costituito. Mimesi è in sostanza un orizzonte frattale, un'unità nella struttura dello sguardo in grado di riprodurre paesaggi tutti uguali.

Settembre 2004

