

## **Al di là dal concettuale, dalla tecnica in poi**

**(Presentazione per una mostra di Fabio Belletti e Pierluigi Vannozzi)**

### **1. Introduzione.**

#### **1.1. Estetica dell'opera d'arte come discorso**

Non esiste un'estetica assoluta, valida per tutte le situazioni e tutte le epoche. Il modificarsi dell'interazione culturale, e al suo interno, dell'interazione visiva, modifica il significato delle forme, e come conseguenza anche il loro valore estetico. Può capitare che le stesse forme siano valutate come scarabocchi ieri e come capolavori oggi.

Non esiste dunque nemmeno un'arte assoluta. A ben guardare non esiste nemmeno un'Arte, nel senso in cui la critica romantica o idealista ha definito questo oggetto. Se vogliamo che la parola arte conservi qualche significato che non sia quello storico o antiquario, dobbiamo collegarla a un contratto linguistico/semiotico, che, come il contratto sociale di Rousseau, vincola gli appartenenti a una determinata cultura a un vasto ma limitato codice comunicativo. L'artista è colui che è capace di sfruttare tale codice, nella sua complessità e nel superamento o meno dei suoi limiti, per produrre discorsi estetici. In questa prospettiva i discorsi su arti maggiori e minori, su liceità o meno della riproduzione, e così via, si rivelano per il loro carattere niente affatto estetico, e unicamente commerciale.

In quanto discorsi tuttavia essi continuano a far parte dell'universo generale del senso, e riguardano in ogni caso da vicino la produzione di oggetti artistici, non tanto in qualità di criteri di valutazione, bensì solamente come rimandi possibili di significato, oggetti semantici che in una prospettiva concettuale possono riempirsi di rilevanza estetica. Anche se la riproducibilità o meno non è un criterio di valutazione estetica di un oggetto artistico, essendolo storicamente comunque stato, essa rimane come possibilità intrinseca di gioco di riferimento; in modo tale che, per

esempio, un oggetto estetico riproducibile (o non riproducibile) può sfruttare questa propria caratteristica per modulare il proprio significato, e il proprio conseguente effetto estetico.

Una premessa di questo genere è necessaria per qualsiasi valutazione di opere d'arte contemporanee, ma si rivela particolarmente utile quando le opere presentano un aspetto dichiaratamente legato alla tecnologia. Un'estetica tradizionale della forma potrebbe dire abbastanza poco delle opere di Fabio Belletti e Pierluigi Vannozzi che compaiono in questa mostra; di più potrebbe forse dire un'estetica dell'arte come gioco, ma anche seguendo questa strada i risultati sarebbero comunque limitati. Il punto non è che queste strade siano errate o mistificanti, è che sono comunque parziali: ci possono dire forse molte cose, ma ce ne lasciano fuori molte altre ugualmente importanti.

La via da seguire è quella di leggere queste opere come discorsi che proseguono su molte direttive, ciascuna con la propria specificità estetica, e ciascuna caricata anche delle interazioni con le altre. L'insieme delle suggestioni che un'opera d'arte produce nel suo lettore non è riducibile a una sola, monodica interpretazione: assomiglia piuttosto all'armonia di una musica polifonica, dove le varie voci sono autonome ma interconnesse, e si chiamano e rispondono secondo una logica che assomiglia in natura a quella dello sviluppo di un ecosistema, formato da tanti organismi che vivono su un'unica base minerale, e che vedono la loro autonomia limitata dalla necessità delle reciproche interazioni.

## **1.2. Procedura produttiva e strumenti.**

Prima di scendere nello specifico del discorso estetico, sarà utile precisare la procedura costruttiva attraverso cui gli autori sono arrivati a queste opere.

Gli oggetti di partenza, elaborati dagli autori, sono fotografie in bianco e nero, ricavate da fotogrammi di film (*Lo stato delle cose* e *Paris-Texas* di Wim Wenders). Le fotografie sono state riprese da una telecamera attraverso filtri colorati, e l'immagine video è stata digitalizzata da un elaboratore (Commodor Amiga). La digitalizzazione ha permesso effetti particolari di sovrapposizione delle tre immagini ottenute dal filtraggio attraverso i tre colori fondamentali, una sovrapposizione ora perfetta (con un risultato molto simile all'originale in bianco e nero, ma dotato già di sfumature di colore) ora volutamente sfasata, con effetti di colore dovuti alle differenti intensità dei colori base in ciascuno dei punti.

Gli schermi così ottenuti sono stati fotografati (le immagini fotografiche costituiscono già di per sé parte della mostra) e le diapositive risultanti sono state nuovamente elaborate tramite una fotocopiatrice Rank Xerox a colori (modello 1005), spesso ingrandite (con conseguente effetto di una maggiore sgranatura), spesso sfasate nella riproduzione dei tre colori fondamentali, modificate nella luminosità, nell'intensità dei vari colori e così via.

## **2. Estetica della copy art**

### **2.1. Complessità dell'estetica**

Un'estetica polifonica e composita, dunque, si diceva. Alcune indicazioni si ricavano intuitivamente anche considerando la complessità dell'operazione produttiva. A differenza che nell'opera paziente del pittore tradizionale, che modula indefinitamente un unico strumento espressivo, questi autori giocano sull'accumularsi della diversità degli effetti, sulla stratificazione delle tecniche. E' importante considerare come questa stessa caratteristica sia una prima forte determinazione semantica: all'arte tradizionale non era permesso nessun tipo di analogia stratificazione - con la relativa eccezione del colore ad acquarello su stampa - perché la stratificazione è resa possibile precisamente dal fatto che gli strumenti con cui si producono queste opere sono per loro stessa natura strumenti per la riproduzione dell'immagine, strumenti in cui la produzione avviene come un flusso che li attraversa, con un input e un output. L'output di uno strumento diventa l'input del successivo, e ogni passaggio coincide con un'elaborazione, e quindi con una fase creativa. Produrre in questo modo è già implicitamente riferirsi alla tecnologia, e in particolare alla tecnologia elettronica. Non fosse altro per questo semplice fatto, queste opere diventano remote da quella che sarebbe l'opera di un pazientissimo artefice manuale che le producesse identiche con pennello e colori.

### **2.2. Sfida tecnologica**

Ma il rapporto con la tecnologia è assai ambiguo, e la determinazione tecnologica che attraversa queste opere risente di un rapporto di sfida che appare determinante.

La macchina viene infatti continuamente sfruttata alla ricerca del limite delle sue possibilità. Strumenti creati per la riproduzione il più possibile perfetta vengono usati per stravolgere l'immagine, per ottenere una (ri)produzione imperfetta sotto aspetti controllati. Si arriva così al paradosso che allo sforzo dell'uomo tecnologico per migliorare la macchina si contrappone lo

sforzo dell'uomo creativo per limitarne la perfezione ed esibirne i limiti. Un'operazione che ricorda quella di chi cerca di discendere a piedi una scala mobile che viaggia in salita. Eppure in un ambito fortemente simbolico come quello della produzione artistica l'apparente assenza di movimento determinata dall'equivalenza delle due forze (quella del pedone e quella della scala) è tutt'altro che vuota di significato. Rimanendo dentro la metafora, non possiamo dimenticare che più è veloce la scala mobile e maggiore è lo sforzo del pedone per non essere trascinato su, e che di conseguenza la sua immobilità risultante è implicitamente un omaggio alla aumentata potenza della macchina.

Analogamente, tornando alle nostre immagini, la ricerca della deviazione, del limite, dell'impossibilità congenita allo strumento ne esalta la potenzialità effettiva, forse più di quanto farebbe l'ostentazione pubblicitaria dei suoi pregi. L'esibizione del limite, tacitando la cattiva coscienza di retaggio umanistico/romantico che vede nella macchina il demone della fredda ragione e dell'arido calcolo, riscatta l'opera tecnologica e le macchine attraverso cui è stata prodotta, reintroducendo lo spettro ancora romantico della manualità e della possibilità di sbagliare. Eppure di nuovo questo riscatto è ambiguo, e del tutto consapevole è lo sfruttamento estetico dell'effetto semantico che ne deriva.

Non è del tutto chiaro, infatti, né lo vuole essere, quanto nell'opera sia opera dell'artista (ovvero dello sbaglio della macchina) e quanto del tecnico (ovvero del buon funzionamento della macchina). Questa ambiguità è costituente per l'opera, e fa parte del suo significato.

### **2.3. Riproducibilità**

Tanto più che questa ambiguità manovrata nei confronti del rapporto con la tecnologia se ne porta appresso un'altra, che nell'ambito della cultura artistica occidentale possiede un impatto ancora più forte. Parlo della cosiddetta riproducibilità tecnica, del tabù della riproduzione, della aura di benjaminiana memoria, e così via.

Queste opere possono indifferentemente essere o non essere degli unici. Da una parte il processo di produzione sfrutta le macchine talmente al limite delle loro possibilità che una fotocopia "perfetta" di un'opera xerografica non è affatto perfetta, e l'opera diviene quindi virtualmente irriproducibile, alla stessa stregua di un dipinto. Dall'altra è vero che a partire non dall'opera, ma dalla sua "madre", è possibile produrre un numero indefinito di identici, allo stesso modo in cui dalla lastra incisa degli incisori tradizionali si possono stampare un gran numero di copie su carta. Ma talvolta non esiste la "madre", nel senso che quell'unico risultato è il prodotto di un'operazione

manuale irriproducibile con perfezione, come il gesto dello spostare sul vetro della fotocopiatrice l'immagine mentre l'obiettivo scorre, per esempio.

Inoltre, guardando l'opera esposta, è del tutto impossibile capire se si tratti di un unico di quest'ultimo tipo, oppure di una delle tante copie interscambiabili. L'unico prodotto dal gesto irripetibile può venire infatti trattato come semplice punto di passaggio, "madre" di tante copie uguali, e non come risultato finale. Niente garantisce nell'opera la sua unicità o molteplicità.

In questo modo anche la riproducibilità diventa oggetto del discorso di questo tipo di lavori. Il loro essere di fatto unici o multipli ha una ragione dichiaratamente e unicamente commerciale. Dal punto di vista estetico queste opere esibiscono l'assurdità odierna del problema storico dell'unicità; i loro autori giocano a produrre arte non riproducibile con le stesse demoniache macchine adibite alla riproduzione; ma producono multipli là dove ci si potrebbe allora aspettare degli unici, se si volesse credere che il gioco è contro la macchina e contro la riproducibilità. E di nuovo producono unici, se è di essere unica che un'opera ha bisogno, per la sua determinazione culturale, e per sfruttare semanticamente appieno il carattere mitologico che ha nel mondo dell'arte la determinazione di unicità.

#### **2.4. Citazione/riferimento**

Fin qui è nell'ambito del concettuale che i discorsi emersi possono trovare una adeguata collocazione. Si è parlato di tecnologia e di riproducibilità e di effetti estetici determinati dai rapporti che l'opera intrattiene con questi concetti. Ed è ancora nel concettuale che restiamo se prendiamo in considerazione l'operazione degli autori da un altro punto di vista.

Le trasformazioni permesse dal mezzo tecnologico, con l'ambiguo implicito gioco della imperfetta riproduzione, devono necessariamente partire da un testo visivo di partenza. Gli strumenti di lavoro sono strumenti che permettono la elaborazione di un input, ma questo input deve esistere, se pure il risultato potrà differirne a un punto tale da non ricordarlo nemmeno.

Rispetto alla procedura costruttiva del pittore, che somma segno a segno, costruendo l'immagine, la procedura elaborativa attraverso cui nascono queste opere determina un diversissimo rapporto non solo con la tecnica - il che è ovvio - ma con gli stessi referenti delle forme che vi compaiono. Dipingere o disegnare un viso comporta un appropriarsi di quella forma attraverso la sua riproduzione/interpretazione; c'è un passaggio attraverso la mano, l'occhio e la mente. La forma

che ne risulta ha un rapporto con quella a cui essa si riferisce che è necessariamente connotato di umana passionalità. Persino nelle astrazioni geometriche di Mondrian o di Vasarely questa connotazione rimane determinante, a distinguerle da produzioni automatiche altrettanto astrattamente geometriche. Analogamente, persino quando la mano riproduce un'immagine artificiale questa attribuzione di senso ha luogo.

Ma che cosa succede quando un'immagine artificiale viene riprodotta attraverso uno strumento tecnico, adibito socialmente alla riproduzione (tendenzialmente) perfetta? Ha ancora senso, in un contesto del genere, proporre un'opposizione come astratto/figurativo?

Un'opposizione questa in generale abbastanza poco significativa, e non troppo chiara in molti casi. Chiamiamo astratta un'opera in cui non riconosciamo forme che il nostro occhio è abituato ad associare a oggetti, nemmeno in modo distorto. Ma in questa opposizione è implicita la manualità del produttore, a tal punto che storicamente non è stata rara tra conservatori e ignoranti l'accusa di incapacità manuale o pigrizia verso autori astrattisti, o comunque impegnati nella deformazione della figura. A tal punto - di nuovo - che in certi casi l'azione manuale del dipingere è diventata più importante del prodotto visivo stesso, diventando così la pittura action painting.

Di conseguenza nel momento in cui questa manualità costruttiva scompare, e scompare con lei anche il corrispettivo rapporto tra forma dell'immagine e forma del referente mediato dall'azione (mentale) del dipingere, la stessa opposizione astratto/figurativo non regge più, non ha più senso. La mediazione è ora diversa, per quanto altrettanto mentale. Il tipo di libertà che ha il pittore di giustapporre le forme è diverso da quello dell'artista elettronico, che può solo modificare, e non ha mai davanti a sé una tela o un foglio bianchi.

Intanto il riferimento è sempre in primo luogo all'immagine da cui l'elaborazione è partita. Si tratta di solito di immagini già autonomamente frutto di alte tecnologie, fotografiche o cinematografiche o anche elettroniche. Se col pittore figurativo potevamo avere l'illusione che la sua opera si riferisse alla realtà, alle cose del mondo, qui non ci sono dubbi che il referente è decisamente e dichiaratamente culturale. Se là poteva ancora sopravvivere l'illusione del cosiddetto naturalismo, qui non è più possibile essere ingannati, almeno in questo senso. L'artista tecnologico sa perfettamente e continuamente dichiara che l'opera d'arte non parla che della cultura, e del rapporto che intratteniamo con le sue manifestazioni.

L'opposizione astratto/figurativo viene dunque sconfessata in quanto fuorviante, perché allontana dal problema centrale, che è quello del rapporto non con le forme degli oggetti

(visivamente riconoscibili) ma con le forme della cultura (anch'esse, talvolta, visivamente riconoscibili, ma a un ben altro livello di mediazione). L'attraversamento della riproduzione tecnologica e controllata dall'artista rende l'immagine finale discorso sull'immagine di partenza e sull'universo di cui essa fa parte. L'operazione è particolarmente netta, pulita, precisa, perché queste sono le caratteristiche che la nostra cultura attribuisce alle macchine attraverso cui la si compie. Un'operazione concettuale, indubbiamente, un ragionare su una forma culturale per proporre un'interpretazione, un metterla a confronto con contesti che la straniano e ne rivelano caratteristiche inconsuete, particolari altrimenti invisibili, parentele con regioni in apparenza remote della coscienza culturale.

Eppure, anche qui, pur nell'esclusione della manualità costruttiva, e pur in un contesto apertamente concettuale, l'elemento emotivo, passionale, appare determinante nella produzione delle opere. In questo senso l'arte tecnologica di Fabio Belletti e Pierluigi Vannonzi è al di là del concettuale, senza contrapporvisi, ma anzi docilmente conducendolo verso un nuovo, complesso, formalismo visivo.

### **2.5. Arte come fare, fare come gioco**

Ma ci resta ancora un passo da compiere prima di arrivare al cuore della loro operazione estetica. Ed è la considerazione che il processo produttivo, o meglio il percorso produttivo di queste opere si presenta come un percorso ludico. Figli in questo come in molti altri aspetti del grande Munari, questi autori non mancano di sottolineare come la produzione artistica debba presentarsi come ricerca, una ricerca che ha molte caratteristiche del gioco, attraverso il quale ci si impadronisce delle cose modificandole, rendendole più vicine a sé.

C'è di più. Poiché questo gioco avviene sulle macchine e per mezzo delle macchine, esso assomiglia a una dichiarazione di principio sul rapporto da intrattenere con loro. Significa considerare la macchina molto di più di uno strumento adibito ad uno scopo preciso; significa considerarla una generatrice di possibilità, e compito dell'artista è esplorarle e spiegarle. La macchina ne viene demitizzata e dedemonizzata, avvicinata alla sua natura preindustriale di semplice e docile strumento, lontano dalla sua dannazione capitalistica ad apparato di sfruttamento.

Il gioco è comunque un gioco appassionato, ed è per questa strada - dove di nuovo Munari è il nume tutelare - che queste opere abbandonano, o meglio superano le strettezze del concettuale in cui fino ad ora le avevamo viste aggirarsi. L'apparato fortemente concettuale, articolato e in-

tellettuale che abbiamo sino ad ora esplorato, agisce in realtà al servizio di un'estetica dell'appropriazione emotiva, dove il motivo dominante è il rapporto tra le forme che l'artista è riuscito a creare e quelle dell'immagine originale da cui il lavoro è partito. Nei confronti di questa immagine, e del suo intorno culturale, l'opera è qualcosa come una dichiarazione di amore, di desiderio di possesso.

Prima di tutto, nel leggere queste opere, dobbiamo infatti considerare come il colore si raggrumi a generare superfici preziose, comparendo ora puro nelle sue componenti ottiche fondamentali del rosso, del blu e del giallo, ora in sfumature e pattern imprevedibili, e come le forme che questi colori definiscono richiamino tutta una competenza visiva tra l'astratto, l'informale e l'optical art. Solo a questo punto, quando l'impatto visivo ed emotivo delle forme, ancora astratte dal loro riferimento a forme note del reale, ha fatto il suo gioco, solo a questo punto il riconoscimento ha diritto a partecipare. E a questo punto il riferimento alle forme culturali che hanno iniziato il gioco dei tradimenti riproductivi della procedura generativa di queste opere può essere solo un riferimento passionale, di coinvolgimento, di interiore partecipazione.

Tanto più che passionali sono anche i momenti del gioco della produzione, e che un'estetica degli strumenti produttivi in quanto tali è a sua volta implicita nell'insistenza della messa a nudo delle loro caratteristiche. Perché tanto giallo, tanto rosso e tanto blu come colori puri? Perché tanto insistere sulla sgranatura, sugli effetti di moiré?

E' perché come il pittore ama il suo pennello, e ama esibire il proprio gioco, la propria tecnica, per rendere partecipe lo spettatore dello stesso processo del dipingere - e non penso a Jackson Pollock, ma a Frans Hals, a Jean-Honoré Fragonard, e a tanti altri, antichi come moderni - anche l'artista tecnologico vive un rapporto altrettanto emotivo con il proprio strumento, e lo comunica. Questa comunicazione è parte, oggi come una volta, di quello che contribuisce a rendere l'opera d'arte viva. Si può rifiutare questa comunicazione, e nascondere l'artificio - e questa è un'altra estetica, un altro modo di condurre il discorso espressivo - ma ieri come oggi ci sono stati artisti che hanno preferito questa strada. Ogni epoca ha i propri modi per nascondere e rivelare l'arte, dove l'arte non è quella cosa pomposa e mistica che ci hanno raccontato idealismo e romanticismo, ma semplicemente arte, tecnica del saper fare, tecnica del saper costruire discorsi estetici con i mezzi che si è scelto di usare.