

theoretical notes

DOGS

di **Alessandra Lappano**

Lo spettacolo non è un insieme di immagini ma un rapporto sociale tra le persone mediato da immagini.

Dogs è un lavoro sull'incidente e sul guardare, guardare dentro, nel dettaglio o attraverso gli occhi di un animale, lo sguardo di un cane. Nessun'altra specie, a eccezione dell'uomo, riconosce come familiare lo sguardo dell'animale. L'animale scruta l'uomo attraverso uno stretto abisso di non-comprensione. L'animale ha segreti che si rivolgono specificatamente a lui.

Dogs è un lavoro sull'incidente come evento consueto della contemporaneità, incidente che produce rovine.

È composto da installazioni e performance, ognuna autonoma nel senso e nel meccanismo di rappresentazione che vengono mostrate singolarmente in successione temporale ma senza delimitazioni di spazio o punti di vista obbligati. L'osservatore ha così la libertà di muoversi all'interno dello spazio espositivo-performativo e la possibilità di entrare in rapporto con ciascun lavoro come in un gioco di "inquadrature", a partire da un dettaglio o dal particolare di un micromondo che queste nascondono.

Questa successione va poi a comporre un'unica immagine finale: la fotografia di un possibile spaccato contemporaneo.

Le persone che abitano, creano o attraversano lo spazio rappresentano un'idea di uomo smaterializzato, surrogato di presenza.

UMORI

Una donna produce a ciclo continuo dei coni gelato con una schiuma che fuoriesce dal suo corpo a sottolineare una presenza non ancora scomparsa ma che si sta smaterializzando nei suoi "umori", non gli umori corporali delle performance degli anni passati ma umori ormai chimici: schiuma poliuretana.

TEMPO PENULTIMO

Un uomo attende sotto una pensilina, costruita accentuandone la prospettiva nel senso della sua lunghezza. La copertura della pensilina è in legno gonfiato dall'acqua, imbarcato, sfogliato e fissato nella sua condizione di degrado. L'uomo, la cui unica azione è attendere, ha gli abiti che trasudano acqua a ciclo continuo. L'acqua è il tempo che passa: è "passato" sul legno della pensilina gonfiandolo e deformandolo, è "presente" nell'uomo che trasuda. Il passato, la tettoia e i vestiti non proteggono più, nell'uomo l'acqua continua a far passare il tempo sottolineando una inazione.

L'uomo è presente, è reale, non ibrido, non virtuale ma la sua corporeità non è predominante e comunque non è messo fisicamente o psicologicamente alla prova: semplicemente aspetta.

L'oggetto: la pensilina, il suo svilupparsi nello spazio, la sua condizione "rovinata" sono un tutt'uno con il piovere e l'attesa del soggetto. Forse la performance è già avvenuta in un altro tempo, questo è un residuo con una sua propria vita.

Questo è un tempo penultimo, un tempo della fine che non finisce di finire, è un tempo penultimo che sfugge al presente del restauro, è un presente sostituibile all'infinito.

La performance non ha una durata definita, non ha un climax, è un climax senza narrazione. È un tempo penultimo che non attende la fine ma il cambiamento, ecco ciò che non va: l'attesa e non l'azione.

VEROSIMILE

Un'automobile violentemente incidentata ha lo specchietto retrovisore laterale che contiene un video: immagini in loop del dettaglio di un viso con una cicatrice reale che viene nascosta con del trucco fino a scomparire per poi essere ricostruita con del trucco cinematografico. Questo meccanismo a sottintendere che la sovraesposizione audiovisiva non permette di distinguere la realtà dalla sua immagine, il verosimile domina con tutta la sua potenza di calcolo il simile. L'immagine si è sostituita alla realtà. Chi guida guarda nello specchietto retrovisore e non davanti a sé poiché la vita stessa è sempre più una finzione.

L'evento è reale perché è filmato, è una spettacolarizzazione del mondo. Il reale è geloso dell'immagine e conduce con essa una specie di duello a chi sarà il più inimmaginabile.

La macchina incidentata esposta è lì per rappresentare "l'entusiasmo feticista di popolazioni sempre più vecchie per tutto ciò che era stato buttato via, dimenticato, che aveva stancato e disgustato. Nel momento in cui si è costretti a lasciare definitivamente i luoghi ci si mette a raccogliere alla rinfusa i prodotti e i relitti sentimentali di una modernità fallita".

La cicatrice simboleggia una battaglia ancora in corso in cui non tutto è perduto, il suo tessuto è un cemento fisiologico e psicologico che tiene insieme carne e spirito quando un mondo "difficile" minaccia di separarli.

Nella finzione catodica nascondo la cicatrice ma nella realtà la creo non già con l'incidente ma dal nulla come rituale di riappropriazione di se stessi, per trasformare la percezione di sé da passiva in attiva.

PHONE CENTER

Suggerisce un incontro a distanza: un tavolo pieghevole da campeggio ricostruito con del legno bruciato e delimitato da una teca che ne racchiude un volume in cui nuvole di cenere si materializzano come parole.

Esistono piccoli frammenti di città, in frammenti di quartieri appositi, in frammenti di strade apposite che si chiamano "phone-center". Sono microcosmi frequentati solo da "stranieri" che, telefonando, invertono le regole aprendo, tramite i cavi, questi piccoli spazi alle vie del mondo. Da un microcosmo al "cosmo" in un continuo allungare e accorciare le distanze. È sicuramente una situazione anacronistica nel tempo dell'immobilità decisa dai cellulari e da altre protesi visive usate dall'uomo.

L'idea del viaggio esiste ormai solo in una forma caricaturale, turistica e ridotta nell'immaginario del viaggio contemporaneo. I paesi ricchi, altro paradosso, gestiscono perfettamente con le nuove tecnologie l'immobilità e non essendo più viaggiatori associano la metafora del viaggio all'attività cibernetica. Gli "altri" parlano con qualcuno lontano da qui percorrendo strade come corridoi dell'anima.

Phone-center come nuovi microcosmi di vecchie città, piccole porzioni di spazio interiore.

EXPEAUSITION

E' il tentativo reiterato da parte di un uomo di "far saltare" una porzione di muro, forse una finestra come per vedere cosa c'è dentro. Ma il muro è solo un'immagine proiettata che sfugge, è un ritaglio di un video che nel momento in cui si mostra nel suo insieme svela essere la vista di una porzione di città dove il muro non è niente altro che un cartellone pubblicitario.

Non una veduta istantanea di una città bensì un'amalgama, una sequenza di memorie.

Dove tutto lo sviluppo verticale della città è fatto di finestre frammiste a cartelloni pubblicitari anch'essi simili a finestre eppure ogni finestra non è diversa dall'altra, è sempre sostituibile ciò che vi avviene. Le finestre presentano la vita o le vite del loro edificio ma in modo da mostrare che non sono mai stati interni. Tutto è esteriorità. La città ha tolto ogni spazio a ciò che sta dietro o dentro. Lo sguardo non ha più bisogno dell'illusione della profondità prospettica per essere ingannato, tutto si sposta in superficie: *expeausition*.

-0.6

Una donna toglie e mette a ciclo continuo delle lenti a contatto graduate fino a che la sopportazione dei suoi occhi glielo consente. L'azione afferma l'inadeguatezza di un corpo contemporaneo che, pur passato attraverso le "benefiche" alterazioni prodotte da microtecnologie, ingegneria genetica, saturazione dei media o scorie nucleari, continua ad essere inadeguato perché se non ancora del tutto scomparso, è imbastardito dall'evoluzione. Un corpo accecato nella sincronizzazione standardizzata delle emozioni, indebolito dalla necessità di vedere di più perché altrimenti non sente dolore. È nato senza dolore e morirà senza dolore.