



ELENA MARCHESCHI

Corpo e alterità nella produzione audiovisiva sperimentale di Alessandro Amaducci

Starting from the 1960's, the body theme gained a central position in the contemporary art production. In this context and between the various disciplines, electronic audiovisual technologies have also contributed to the development of body representation: at the beginning documenting performing events and encouraging self-reflexive practices and, therefore, thanks to the development of a grammar of analogue effects and of a digital syntax, by elaborating a genetic-structural reformulation of human physicality as a response to a problematization of the subject's status. The creative use of electronic language has allowed a research based on the violation of mimesis and verisimilitude, asserting autonomy and independence in the representation of possible creative and utopian worlds. In the Italian context, Alessandro Amaducci has developed an intense research into the representation of the body, especially the feminine, outlining possible forms of 'the other' that in fact crowd a universe 'elsewhere', fantastic. By adopting some theoretical perspectives ranging from literary theories to psychoanalytic studies, this essay wishes to highlight how Amaducci's work gives life to figures that question the very concept of identity through processes of transformation occurring between multiplication, anomalies and transgressions.

1. Una premessa storica, tra attenzione per il corpo e avvento delle tecnologie audiovisive

In epoca recente e, con maggiore precisione, a partire dagli anni Sessanta del secolo scorso, il tema del corpo si è imposto come centrale nella ricerca artistica contemporanea, declinato in una varietà di prospettive di analisi che si sono andate espandendo anche seguendo il ritmo degli sviluppi delle tecnologie audiovisive.

Se da un lato questo tema ha attraversato trasversalmente epoche e discipline, riconfermando il corpo come soggetto d'indagine privilegiato delle pratiche ritrattistiche e autoritrattistiche,¹ col tempo si è passati dalla fissità della contemplazione e della rappresentazione alla concezione di una presenza attiva in performance ed *happening*, momenti spettacolari fondamentali per la 'mostrazione'/esibizione del sé e l'incontro con lo spettatore. In tal senso il movimento Fluxus, fautore di una concezione dell'arte che avrebbe dovuto legarsi maggiormente con la vita quotidiana, non per mettere ordine nel mondo, ma per suggerire «metodi di aggregazione capaci di sviluppare processi di conoscenza interna ed esterna, interiore ed esteriore»,² ha messo in primo piano il corpo dell'artista nella strutturazione degli eventi, rendendolo protagonista con la sua libertà fisica nella rottura delle gestualità di routine, attraverso la manifestazione di una fisicità a-funzionale e a-logica, tesa a farsi tramite con le sfere dell'inconscio e a innescare una modificazione delle coscienze a partire dall'esperienza del quotidiano.

Ma c'è qualcosa di più. Gli eventi estemporanei ed effimeri di cui gli artisti Fluxus sono stati attivatori sarebbero stati condannati all'oblio se non ci fosse stata, oltre alla possibilità di fissazione fotografica e cinematografica, un'importante svolta tecnologica che ha avuto due fondamentali pregi: da un lato quello di registrare agilmente le azioni, dando loro una consistenza documentaria, dall'altro quello di incoraggiare pratiche di auto-riflessività; l'avvento delle telecamere portatili, difatti, è stato cruciale nel consentire tutto questo, assicurando la visibilità differita degli *happening* dei tanti protagonisti dell'epoca:



solo per citare alcuni nomi pensiamo alle performance di Cage, di Nam June Paik, di Charlotte Moorman, di Carolee Schneeman, di Yoko Ono e di molti altri. Ma le telecamere portatili sono state anche il presupposto tecnologico che ha consentito l'avvio di tutte quelle pratiche auto-esplorative che vedevano nella nuova tecnologia di ripresa non soltanto un'economica modalità di documentazione, ma soprattutto un tramite per l'esplorazione del sé, del proprio corpo, delle proprie capacità fisiche e di resistenza, di adattamento e metamorfosi. Bruce Nauman, Vito Acconci, Peter Campus, Dan Graham sono alcuni tra gli artisti che hanno realizzato performance concepite in funzione del medium video e della creazione di videoinstallazioni basate sul sistema del circuito chiuso. E non possono mancare in questa sommaria elencazione i riferimenti ad alcune artiste che hanno lavorato con e sul corpo, facendone anche uno strumento di indagine politica: pensiamo a Martha Rosler, Valie Export, Joan Jonas, Marina Abramovic; artiste che, con modalità e finalità diverse, sono partite da se stesse per creare la propria arte e sviluppare riflessioni sul genere e sull'identità. Dagli anni Sessanta, dunque, il corpo ha assunto una posizione di rilievo nelle arti, in una doppia modalità che lo ha visto al contempo oggetto di riflessione statico e fautore di azioni e relazioni umane. In questa cornice, l'avvento delle tecnologie audiovisive è stato fondamentale nell'attivazione di nuove forme di auto-esplorazione del sé nonché di osservazione e scoperta dell'altro.

2. *Il video come medium della metamorfosi*

Pur non volendoci soffermare in questo saggio sulle esperienze degli anni Sessanta e Settanta, è tuttavia necessario avviare una serie di riflessioni a partire da quel preciso momento storico. L'avvento delle tecnologie elettroniche di videoregistrazione, anche solo grazie alle centraline analogiche, ha significato per gli artisti il disvelamento di una gamma di possibilità di modificazioni dei dati visivi – luministici, cromatici, formali, strutturali – che hanno consentito un agile distacco dalla rappresentazione del reale. Nel caso della raffigurazione del corpo, queste possibilità hanno implicato una sua riformulazione organica, genetica, strutturale, come risposta a una problematizzazione dello statuto del soggetto, anche in base a parametri legati a fattori interiori, psichici, visionari, nonché a questioni di carattere socio-culturale.

Solo per portare alcuni esempi e tornando alle origini della sperimentazione in video, pensiamo all'opera *Three Transitions* (1973)³ di Peter Campus: l'indagine che svolge sul proprio volto e sul proprio corpo, osservandosi dentro un virtuale specchio elettronico grazie al circuito chiuso e all'impiego del *chroma key*, genera effetti di spiazzamento nello spettatore, il quale assiste ad azioni perturbanti di cancellazione e rigenerazione del volto dell'artista, a un suo 'impossibile' – ma possibile elettronicamente – sdoppiamento e attraversamento di se stesso e, infine, alla combustione del suo volto/doppio riflesso. Già in questo caso, seppur con limitate ma ugualmente sorprendenti possibilità tecnologiche, la direzione era quella di un'indagine delle possibili metamorfosi del corpo, inteso non più come una struttura solida, finita, immutabile, ma come un'entità evanescente dai confini riformulabili, involucro potenzialmente poliforme e malleabile, atto a svolgere un'indagine a partire dal sé esteriore per raggiungere le complessità di un sé interiore.

Più interessata alla fisiologia delle immagini e dei suoni elettronici e alla comprensione del nuovo medium, anche Steina Vasulka, grazie alla particolare attenzione verso la modificazione dei dati visivi in seguito alle modulazioni della musica del violino da lei



stessa suonato, in un video come *Violin Power* (1978)⁴ mostra una rappresentazione di se stessa instabile, alterata, al punto da vedere trasformata la sua forma fisica in un'astratta pulsazione di linee elettroniche definite dall'uso di uno Scan Processor.

Dunque fin da subito l'immagine elettronica, proprio per la sua natura fluida, puntiforme, frammentaria, incoerente, basata sulla dinamica continuamente riformulabile della luce, si è mostrata 'geneticamente' incline a sposare il concetto di metamorfosi, poiché i processi di trasformazione sono ciò che naturalmente ne definisce la morfologia.

Molti studiosi hanno descritto queste qualità dell'immagine elettronica (solo per citare alcuni nomi McLuhan, Parfait, de Méredieu), che hanno aperto successive riflessioni sulle presunte vocazioni del linguaggio del video. Pensiamo tra questi a Jean-Paul Fargier, studioso e critico di cinema e televisione, che ha scritto:

Se il Cinema è stato considerato l'arte di porre in evidenza le cose in modo tale che solo uno sguardo le possa modificare nella loro essenza, il Video sarebbe invece l'arte di togliere lo sguardo dalle cose e posarlo sui mille e uno modi di mostrarle. Le immagini sono, per il Video, ciò che il mondo è per il Cinema: l'oggetto di tutti i suoi desideri.⁵

In tal senso, Fargier sottolinea l'intrinseca capacità dell'immagine video di riuscire a guardare al reale grazie a una gamma di opzioni ignote al cinema, alludendo alla possibilità del video di 're-immaginare' eventi, fatti, cose esistenti, e alla sua libertà di creare mondi nuovi. Il reale può essere visto e pensato analogamente a quello che è, ma l'immagine elettronica può andare oltre, avventurandosi in percorsi inediti. Fargier, infatti, sempre nel medesimo testo, si riferisce a una dimensione di 'altrove' («il Video non è per la realtà un modo di *essere presente*, ma mille *modi* per le immagini di essere altrove») e questo altrove sembra trovare forma in «spazi e tempi non-limitrofi e non-lineari, procede con ripiegamenti degli effetti speciali, gli uni sugli altri».⁶

Anche Sandra Lischi, nell'affrontare con cautela l'interpretazione dicotomica che, soprattutto guardando al passato, aveva determinato una visione secondo la quale il cinema era il linguaggio della realtà e il video il linguaggio della rappresentazione non realistica, ha comunque sostenuto una certa tendenza verso la ricerca di un'alterità:

L'immagine elettronica si presta di più, per la sua manipolabilità in tempo reale, senza passaggi chimico-meccanici complessi e non verificabili e controllabili immediatamente, a una elaborazione e trasformazione dei dati registrati [...] per dire *altro* e *oltre*.⁷

I 'mille modi di dire' del video suggeriti da Fargier e le 'elaborazioni' e 'i trattamenti' indicati da Lischi altro non sono che quel complesso insieme di effetti e di possibilità di intervento sulle immagini che la produzione audiovisiva elettronica ha sempre avuto nel proprio corredo, a partire dall'origine analogica e da quell'idea di flusso energetico modificabile, sia per i segnali video che per quelli audio, poi andati progressivamente ampliandosi grazie agli sviluppi dei software digitali. Essi rappresentano quella gamma di procedimenti tecnologici che servono ad arricchire, modificare, plasmare, trasformare, complicare i dati visivi, valicando il limite della rappresentazione realistica, andando a delineare una 'retorica' del video che nel principio di metamorfosi fa risiedere tutte le possibili alterazioni spazio-temporali e dei dati reali.



3. La metamorfosi come tramite tra realtà e irrealtà

Fin dalle prime sperimentazioni, l'uso creativo del linguaggio elettronico ha consentito una ricerca basata sulle infrazioni della mimesi e della verosimiglianza, affermando autonomia e indipendenza nella rappresentazione di possibili mondi fantastici, utopici, creativi, in cui è possibile assistere all'incontro tra il visibile fenomenico e l'invisibile immaginato, grazie a un'immediatezza di controllo degli interventi capace di seguire e riprodurre quasi 'in diretta' i meccanismi della fantasia e dell'immaginazione.

Alessandro Amaducci, noto esponente della scena videoartistica italiana e internazionale, nonché docente universitario e saggista, ha affrontato queste tematiche elaborando una complessa proposta di parallelismo tra i meccanismi di funzionamento della mente, con le sue sinapsi e i suoi neuroni, e la natura dell'immagine televisiva e del video, a suo parere basati sull'analoga possibilità di trasmettere informazioni a distanza tramite impulsi elettrici.⁸ Amaducci sostiene infatti che mentre la fotografia e il cinema storicamente sembrano aver svolto la funzione di specchio dell'occhio, all'immagine video è possibile attribuire il ruolo di specchio del cervello e del pensiero, partendo dall'ipotesi che «[...] tutta la ricerca tecnologica che ha coinvolto e coinvolgerà il mondo dell'immagine non è altro che il tentativo di creare un oggetto che, a specchio, assomigli al suo corrispettivo naturale originario».⁹ Appoggiandosi a una serie di nozioni scientifico-psicoanalitiche e provando a ripercorrere le varie fasi dell'attività cerebrale, l'autore approfondisce l'argomentazione sulle immagini mentali prodotte sia in fase di veglia che in fase di sonno, immagini che egli ritiene abbiano caratteristiche simboliche e mitiche così profonde da essere condivisibili e comprensibili da comunità che possiedono lingue diverse. Tali rappresentazioni mentali, frutto di una produzione continua, sono il risultato del lavoro libero dell'immaginazione e hanno una corrispondenza con la tecnologia video che, proprio per il suo funzionamento, può

penetrare i meandri della nostra mente e attraversare i territori accidentati dei nostri sogni, per comunicare al mondo esterno, attraverso delle immagini cariche di nuovo senso, le visioni, il nostro mondo interno, così personale e soggettivo eppure così universalmente comprensibile e libero dalle convenzioni di codici linguistici troppo limitati o limitabili.¹⁰

Se da un lato, dunque, è necessario trattare con prudenza dicotomie rigide quali cinema/realtà *versus* video/altrove, ricordando le forme di cinema visionario che hanno punteggiato il Novecento, dall'altro è necessario guardare alle evoluzioni della tecnica con sguardo lungimirante. Come è stato già teorizzato da molti studiosi, le tecnologie audiovisive elettroniche hanno realizzato in diversi modi i sogni e le utopie di artisti-teorici come Vertov, Ejzenstein, Gance, Epstein;¹¹ tecnologie che, come sostiene Christian Uva, si sono mostrate interpreti «[...] di una destabilizzazione della visione, di un superamento del corpo, di uno scioglimento dell'identità del soggetto che, lungi dal costituirsi come invenzioni della postmodernità, si collocano su una delle linee di tendenza più ancestrali dell'arte cinematografica».¹²

4. Alessandro Amaducci e la Electric Self Anthology

Il corpo, inteso biologicamente, a partire dalle origini della storia dell'uomo è stato considerato come un soggetto continuamente modificabile, che ha assunto via via valori



simbolici diversi. Nel corso dei secoli il concetto di 'corpo naturale' è stato messo in discussione attraverso l'analisi di più opposizioni: maschile/femminile, pubblico/privato, *gender*/sesso, umano/animale, umano/tecnologico.

Ritornando alle premesse di questo saggio, dovrebbe risultare ora più chiaro come, accanto a un lavoro sul corpo come oggetto performativo, espositivo, banco di prova fisico e relazionale con lo spettatore e con le tecnologie, i potenziali creativo-trasformativi dell'immagine video abbiano favorito lo sviluppo di una ricerca che ha come oggetto la riformulazione del corpo, nell'ottica di una revisione e rigenerazione della figura umana. Quest'ultima, riplasmata tecnologicamente in un'ampia gamma di possibili variazioni, viene configurata come manifestazione de 'l' altro', un tema che – insieme all'altrove' – affonda le sue radici nella letteratura antica a partire da Plauto e Ovidio, si ritrova in Dante e Petrarca, attraversa la letteratura barocca e romantica fino al Novecento, secolo in cui è stato trattato in varie esperienze letterarie, acquisendo nuove forme anche grazie al contributo delle teorie psicoanalitiche freudiane.

All'idea del corpo come unità compatta, coerente e indivisibile si è andata sostituendo, con grande vigore a partire dall'Ottocento, una concezione di crisi e destrutturazione del soggetto, inteso come discontinuo, trasgressivo, plurale.¹³ In letteratura così come nelle varie esperienze pittoriche delle avanguardie del primo Novecento, passando dall'Espressionismo e da altre ricerche svolte in ambito più contemporaneo¹⁴ per poi raggiungere un'articolazione ancora più ampia nel cinema,¹⁵ la rappresentazione del corpo umano è andata perdendo il carattere di naturalità per acquisire un'artificialità che è risultato di una serie di processi d'ibridazione che vanno nella direzione di una forma post-organica e post-umana.¹⁶

Tra i videoartisti che hanno sviluppato in modo più sistematico e continuativo una ricerca sulle possibili alterazioni e metamorfosi del corpo, Alessandro Amaducci è certamente un importante punto di riferimento nell'ambito della sperimentazione audiovisiva italiana più contemporanea. Nel 2006 l'artista ha avviato il progetto *Electric Self Anthology* in cui, all'interno di scenari onirici, perturbanti e proteiformi, appaiono corpi eccentrici, eterodossi. Nella descrizione introduttiva al progetto, Amaducci scrive che il titolo dell'antologia indica:

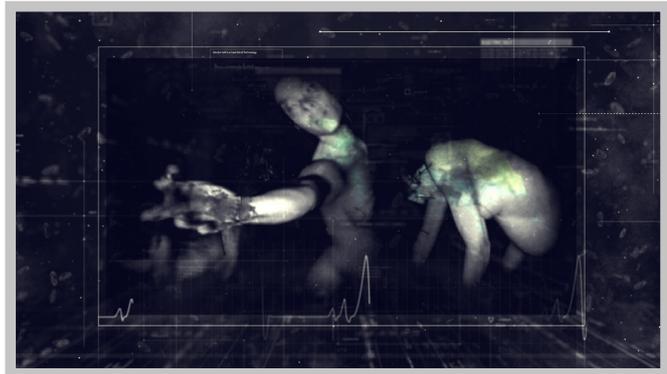
la volontà di entrare in maniera diretta dentro una sorta di inconscio elettronico, di caverna di ombre contaminate dalle nuove tecnologie, dove vivono e riemergono fantasmi di immagini, forme archetipiche, ma anche 'insospettabili' cliché del mondo di Internet, personaggi stereotipati, modelli, figure che galleggiano nel mare della Rete che noi cerchiamo e scarichiamo sul nostro computer senza sapere il più delle volte il perché. L'ingresso nel mondo dell'inconscio elettronico è un viaggio oscuro, denso di ferite, dove si incontrano personaggi femminili, corpi che incarnano in qualche modo alcuni temi che ossessivamente si rincorrono, come la vita, la morte, il desiderio, il voyeurismo, la trasformazione del mondo in spettacolo, e l'inossidabile potenza fascinosa della forma umana, del corpo inteso come luogo esoterico, come spazio simbolico. Entrare nell'inconscio elettronico significa anche ri-scoprire la propria ombra infantile, quel momento in cui le dimensioni della morte e della vita sono confuse, e con le quali si può giocare anche in maniera crudele, in cui la bellezza e la mostruosità possono convivere, dove la paura è necessaria perché foriera di emozioni. Nell'inconscio tecnologico si danza sempre volentieri con la Morte.¹⁷

All'interno di questa sorta di manifesto programmatico, l'artista definisce il 'luogo' in cui questi corpi abitano, a cui questi corpi appartengono, ovvero l'inconscio. Il viaggio che

Amaducci compie alla ricerca di queste figure passa attraverso se stesso, la sua creatività, la sua sensibilità, il suo modo di percepire e di prendere una distanza dal mondo reale, per andare a consustanziarne la forma attraverso le tecnologie digitali che, a suo avviso, posseggono una sorta di autonomia creativa coinvolta in un intimo dialogo con l'immaginazione dell'artista.

Il primo video dell'Antologia, *Electric Self* (2006, 4'),¹⁸ sancisce la nascita della consapevolezza di un'identità tecnologica e di un corpo 'elettronico'. All'interno di un'oscurità tridimensionale, sospesa come può essere l'ambientazione di un sogno privo di coordinate spazio-temporali, scivolano sullo sfondo, quasi in rilievo, grafici, livelli, tabelle, numeri, percentuali.

La figura evanescente di una donna in stato interessante danza, fluttua in questo scenario saturo di informazioni, uno spazio fluido e misterioso che riporta alla mente il liquido amniotico. Il corpo, riverberato in una triplice immagine, è soggetto ai movimenti e alle contorsioni dovute agli effetti elettronici, che lo rendono elastico, espandibile e mutabile come di fronte a uno specchio deformante; la donna stessa, generatrice di vita, è sottoposta a una



Alessandro Amaducci, *Electric Self*, 2006

costante rigenerazione e riconfigurazione della propria corporeità. Immagini ecografiche, simulazioni tridimensionali di organi, la raffigurazione animata del cervello e del cuore, le impronte digitali sono tutti elementi che l'artista mette in mostra, come parte di una realtà fisica naturale pronta a diventare altro all'interno dell'inconscio e della dimensione tecnologica.

Discussion on Death (2006, 6')¹⁹ è il secondo video dell'Antologia, in cui Amaducci approfondisce l'indagine sui corpi femminili, deformandoli e destrutturandoli con effetti spiazzanti. Nella scheda che accompagna il video l'artista ha scritto:

Nel mondo digitale il limite non esiste più, e così scompare il concetto di morte. Pensiamo di essere tutti immortali. I corpi mutano o trasmutano, la scienza promette l'eternità, e nel labirinto di specchi che si crea partoriamo noi stessi, creature già disponibili alla mutazione finale. Un viaggio nell'identità dell'immagine.²⁰

Come in *Electric Self*, ritorna l'idea di una spazialità tenebrosa e indefinita dalla quale affiorano immagini di corpi femminili mutati e mutanti, prototipi di una temibile epoca a venire.

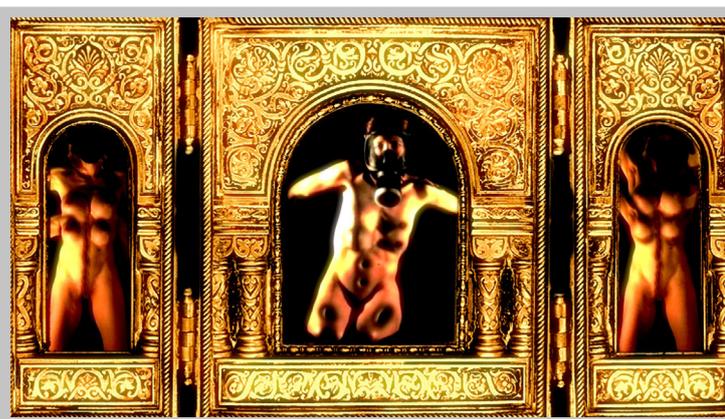
Corpi mutilati di arti o addizionati di seni e ombelichi, corpi 'svitati', destrutturati e innaturalmente ricomposti, mostrano figure di donne animalesche, mostruose, siamesi che 'galleggiano' all'interno di fragili e indefinite strutture dalle cornici dorate, le quali fanno riferimento a composizioni artistiche di epoca medioevale, come il polittico o la pala d'altare. E poi ancora, ricostruzioni tridimensionali di corpi visti in trasparenza fino a percepirne la struttura dello scheletro, mani radiografate e immagini estrapolate dall'icnografia medico-anatomica, fino all'apparizione di una sorta di dea Kalì contemporanea, che sorregge dei vitali bulbi oculari giganti, mentre altri occhi appaiono incastonati nel suo corpo al posto dei capezzoli e dell'ombelico, tutti estremamente vigili.

Grazie a un linguaggio ricco di recuperi iconografici dalla storia dell'arte e dall'ambito scientifico, e all'accostamento e rielaborazione di immagini registrate dal vero, Amaducci ri-amalgama il tutto attraverso il *compositing* digitale, dando vita a forme sottoposte a un continuo e spasmodico divenire.

In un video successivo, *Flesh Paths* (2007, 6'30"),²¹ prosegue l'ideazione e rappresentazione di corpi disfunzionali ed eccentrici, per poi lasciare spazio a un'esplorazione nelle profondità organiche. Con uno sguardo endoscopico l'artista si immerge in un panorama 3D tra flutti di sangue e strutture ossee, e da questo scenario emergono immagini reiterate di manichini anatomici, corpi di infanti deceduti e l'immagine di un suicida; il tutto dentro a una visione dura e angosciata che mette a confronto vita e morte, e in cui il corpo resta fulcro centrale di riflessione, punto di partenza di una realtà che non appare più certa ma materia fatta di luce e concreta plasticità continuamente indagabile e manipolabile, come accade anche in *Anywhere Out of the World* (2007, 5').²²

Nel corso degli anni, la ricerca visiva di Amaducci sulle possibilità di rappresentazione metamorfica del corpo, oltre ad essersi orientata verso un uso più massivo della computer grafica e dell'animazione 3D, si è progressivamente spostata verso un'analisi della figura umana come luogo simbolico in cui si realizza l'incontro-scontro cruciale tra la vita e la morte, con i suoi possibili esiti, ma anche evoluzioni. È questo il caso di *Pagan Inner* (2010, 6'30")²³ in cui, su una sorta di palcoscenico digitale investito da deflagrazioni, smottamenti, crolli, una giovane donna nuda danza appassionatamente con uno scheletro. Grazie a questo contatto il corpo della donna percepisce con maggiore forza il senso della propria vitalità, della propria esistenza, e la danza con lo scheletro, oltre ad assumere connotati erotici, diventa opportunità di conoscenza. In *I Am Your Database* (2014, 3'53"), invece, l'artista lavora sulla dinamica dello scontro e ricorre all'immaginario di ambientazione da videogame, strutturando una narrazione definita: una giovane donna nuda, munita di maschera anti-gas e guanti, combatte contro una figura robotica che la controlla attraverso alcuni monitor. In questo caso sarà la morte beffarda ad avere il sopravvento, mentre nuove possibilità di rinascita e di riconfigurazioni organiche vengono contemplate in *Post Rebis* (2016, 3'39")²⁴ dove in un luogo di edifici distrutti e abbandonati, lentamente viene composto un essere androgino a due teste, risultato misterioso di un innesto tra elementi umani e tecnologia.

Al di là della *Electric Self Anthology*, l'interesse di Amaducci



Alessandro Amaducci, *Discussion on Death*, 2006



Alessandro Amaducci, *Concert for Shadows 1-10*, 2012

nei confronti della rappresentazione del corpo e delle sue declinazioni è rintracciabile in tutta la sua produzione, seppure con fulcri di attenzione diversi. Ad esempio nei video più legati alla dimensione della danza, all'interno di spazi immaginari e 'magici' i corpi delle ballerine sono osservati e analizzati nelle loro linee evolutive, mentre l'artista interviene con degli effetti dal taglio quasi pittorico, senza stravolgerne eccessivamente la natura, ma giocando sulle possibilità di alleggerimento delle figure che sembrano diventare ombre, nuvole di luce o fumo, senza rinunciare agli sdoppiamenti e alle scomposizioni.

È questo il caso di *Concert for Shadows 11-14* (2012, 4')²⁵ e *Concert for Shadows 1-10* (2012, 15'),²⁶ così come appare fantasmatico, o appena uscito dallo spazio scenografico digitale, il corpo della danzatrice di *A Secret Place* (2011, 4'20");²⁷ mentre in *Greetings from Hell* (2008, 3'30")²⁸ le algide figure di alcune ballerine-manichini digitali volteggiano come automi all'interno di coreografie perfette, celebrando la potenza del fuoco solare.



Alessandro Amaducci, *Greetings from Hell*, 2008

5. Corpi metamorfici e costruzione dell'alterità

Ritornando all'idea di un presunto parallelismo tra i meccanismi creativo-onirici della mente e il funzionamento delle tecnologie elettroniche e digitali, il risultato pratico della dimensione teorica precedentemente descritta dovrebbe ora essere più chiaro. Da diversi anni Alessandro Amaducci impiega le potenzialità della manipolazione digitale e della computer grafica per rendere visibile ciò che per i cineasti e i teorici dell'avanguardia surrealista risultava difficile da realizzare con le tecnologie a loro disposizione, ovvero mostrare il funzionamento della mente, nelle sue forme di espressione più libere legate all'inconscio e alla dimensione onirica. Con un linguaggio e un'estetica originali e in continua evoluzione, l'artista assimila le suggestioni provenienti da tante forme espressive e correnti artistiche – dalla fantascienza distopica alla cultura industriale, dalle immagini *freak* al cinema *splatter* –, proponendoci una visione in cui l'occhio reale e quello dell'inconscio restituiscono mondi che non rappresentano una simulazione della realtà, ma la costruzione di qualcosa di nuovo, qualcosa che sotto molti punti di vista potremmo definire fantastico.

Ma di quale fantastico stiamo parlando? Ci riferiamo in particolar modo alle teorie dello scrittore e critico letterario francese Roger Caillois, il quale nei suoi studi ha parlato di un fantastico come forma di «inquietudine, rottura [...]. Il fantastico è tale solo se appare scandalo, inammissibile violazione alle leggi dell'esperienza o della ragione».²⁹ Caillois insiste sul concetto di trasgressione, definendolo come possibilità di rottura della regolarità fenomenica, infrazione «della inalterabile legalità quotidiana e non sostituzione totale di un universo esclusivamente prodigioso all'universo reale».³⁰ I video di Amaducci, per i contenuti e la forma, non riguardano il mondo esterno se non per il materiale che da esso viene prelevato per la creazione di mondi del tutto interiori. Grazie a procedimenti



tecnologici che di fatto mimano i meccanismi che stanno alla base della costruzione del sogno – pensiamo alla condensazione e allo spostamento – l'artista sfrutta le potenzialità della post-produzione e della computer grafica per generare modificazioni delle forme, transizioni, costruzioni di immaginari in cui si evidenzia la rottura della coerenza logica spazio-temporale. In tal senso i mondi che configura Amaducci rappresentano un altrove inteso come pura area vuota, spazi neri e unici, come sono uniche le dimensioni oniriche di ogni essere umano. Le figure che l'artista presenta, soprattutto donne, (poiché le figure femminili sono – a suo dire – entità creatrici di nuovi immaginari),³¹ sono variazioni metamorfiche di un corpo umano degenerato in alterazioni polimorfiche, in cui il concetto di identità viene messo in crisi attraverso la rappresentazione di varie forme de 'l'altro'. Primo tra tutti ritroviamo il tema del doppio, frequentemente apparso in molta letteratura romantica, che nei video di Amaducci è declinato come moltiplicazione delle figure umane ma anche come costruzione 3D di corpi-manichini automi, nonché come rappresentazione della figura umana come ombra. Inoltre, i corpi mutilati o con organi e arti sdoppiati, moltiplicati o ricomposti, esprimono la volontà di mostrare soggetti espandibili in configurazioni imprevedibili, post-umani e ibridati, spesso con accenni al tema dell'uomo artificiale e alla figura del *cyborg*. Ma non è tutto, perché questi corpi anomali ed eversivi mettono in discussione insieme al concetto di identità anche quello di genere, con riferimento all'annullamento della femminilità, alla costruzione di esseri androgini, fino ad arrivare all'idea di una soppressione mortifera del corpo che diventa smaterializzato, fantasmatico.

Con la sua indistinguibile marca autoriale, la scrittura audiovisiva di Amaducci, talvolta estrema nelle scelte, può incontrare una resistenza da parte dello spettatore proprio a causa della forza eversiva e perturbante degli universi proposti.

Il trattamento dei corpi, inseriti in contesti svuotati della veridicità e verificabilità di un ordine logico conosciuto, oltre a produrre effetti spiazzanti genera sentimenti di angoscia poiché ciò che viene mostrato va a toccare le paure più ancestrali dell'uomo, legate al limite che intercorre tra la vita e la morte, alla conservazione della specie, o alla sua possibile prosecuzione in forme inaspettate e trasgressive che trascendono le nostre capacità di comprensione.

¹ James Hall, critico e storico dell'arte, ha scritto: «[l'autoritratto] è il genere artistico che contraddistingue la nostra epoca incline alle confessioni [...]. È opinione, e speranza diffusa, che gli autoritratti forniscano un accesso privilegiato all'animo del soggetto, e abbiano in tal modo la meglio sull'alienazione e l'anonimato che in tanti sperimentano nella società urbana contemporanea». J. HALL, *L'autoritratto. Una storia culturale*, Torino, Einaudi, 2014, p. 7.

² A. BONITO OLIVA, 'Ubi Fluxus ibi motus', in AA.VV. (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus 1990-1962*, catalogo della mostra Venezia, Ex Granai della Repubblica alle Zitelle (Giudecca), 26 maggio-30 settembre 1990, Milano, Mazzotta, 1990, p. 20.

³ P. CAMPUS, *Three Transitions* [1973], <<https://www.youtube.com/watch?v=Ar99Af0J2o8>> [accessed 5 October 2017].

⁴ S. VASULKA, *Violin Power* [1978], <<https://vimeo.com/33471337>> [accessed 5 October 2017].

⁵ J.P. FARGIER, 'Gli inseparabili', in V. VALENTINI (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003, p. 97.

⁶ Ivi, p. 98. Corsivi nel testo.

⁷ S. LISCHI, 'Antico come il video', in V. VALENTINI (a cura di), p. 101. Corsivi nel testo.

⁸ Cfr. A. AMADUCCI, *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, Santhià (VC), GS, 2000, pp. 114-116.

⁹ Ivi, p. 116.

¹⁰ Ivi, p. 124.



- ¹¹ Si vedano gli studi di Sandra Lischi, Pietro Montani, Philippe Dubois, Cosetta Saba.
- ¹² C. UVA, *Impronte digitali*, Roma, Bulzoni, 2009, p. 42.
- ¹³ Cfr. R. CAMPRA, *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, Roma, Carocci, 2000, pp. 22-26.
- ¹⁴ S. O'REILLY, *The Body in Contemporary Art*, New York, Thames & Hudson, 2009.
- ¹⁵ Cfr. G. CANOVA, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000; F. DE RUGGIERI, *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, ETS, 2006.
- ¹⁶ T. MACRI, *Il corpo postorganico*, Milano, Costa & Nolan, 2006 (seconda edizione); R. MARCHESINI, *Post-human. Verso nuove forme di esistenza*, Torino, Bollati-Boringhieri, 2002.
- ¹⁷ A. AMADUCCI, *Electric Self – Antologia provvisoria*, <<http://www.alessandroamaducci.net/electricselfanthology>> [accessed 15 October 2017].
- ¹⁸ Il video è visibile alla pagina <<https://vimeo.com/28971547>> [accessed 20 October 2017].
- ¹⁹ Il video è reperibile alla pagina <<https://vimeo.com/29428530>> [accessed 20 October 2017].
- ²⁰ A. AMADUCCI, *Electric Self – Antologia provvisoria*, <<http://www.alessandroamaducci.net/electricselfanthology>> [accessed 15 October 2017].
- ²¹ Il video è visibile alla pagina <<https://vimeo.com/29603708>> [accessed 29 October 2017].
- ²² Il video è visibile alla pagina <<https://vimeo.com/28966960>> [accessed 30 October 2017].
- ²³ Il video è visibile alla pagina <<https://vimeo.com/28982219>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁴ Il video è alla pagina <<https://vimeo.com/152069785>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁵ Il video è alla pagina <<https://vimeo.com/49904217>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁶ Il video è visibile alla pagina <<https://vimeo.com/49927596>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁷ Il video è alla pagina <<https://vimeo.com/29816643>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁸ Il video è alla pagina <<https://vimeo.com/29275552>> [accessed 31 October 2017].
- ²⁹ R. CAILLOIS, *Nel cuore del fantastico* [1965], Milano, Feltrinelli, 1984, pp. 9-11.
- ³⁰ Ivi, p. 92.
- ³¹ Vd. Intervista durante Corpo Elettronico, <<http://www.alessandroamaducci.net/interviste>> [accessed 20 October 2017].