

145
maggio 2017



engramma
la tradizione classica nella memoria occidentale

[Home](#)

Alessandro Alfieri

Tempo dell'attesa, noia e affezione nell'arte di Bill Viola

[English abstract >>](#)

Come ogni grande artista in ogni epoca, Viola nelle sue opere tende all'oltrepassamento delle specificità del proprio *medium*. Così come era accaduto per il Rinascimento, che rompeva nei confronti della tradizione medievale sfruttando lo stesso *medium* (la pittura) in maniera assolutamente innovativa, Viola capovolge la funzione del video, facendogli violenza. Le sue "immagini in movimento" ambiscono all'immobilità, all'assoluta assenza di frenesia, perché come sostiene Agamben «[...] questi video esigono un'attenzione a cui non siamo più abituati» (G. Agamben, *Nymphae*, p. 53).

D'altronde Viola è un artista che si è sempre rivolto alle fonti dell'arte classica e tradizionale (vedi in questo stesso numero [Formule di passione nell'arte elettronica di Bill Viola](#), di Valentina Fusi), all'iconologia, ai temi e ai contenuti che hanno caratterizzato la grande arte dei secoli passati, e che resuscitano, si ri-attualizzano nella contemporaneità per merito delle sue creazioni. Viola resta sempre cosciente del debito che ha con la storia dell'arte; non pretende mai con la sua opera di fare *tabula rasa* nei confronti della tradizione. Il principio di *Nachleben* come sopravvivenza dell'antico, proprio della teoria warburghiana, si ripresenta proprio in questo artista, dopo che nelle avanguardie novecentesche era stato interrotto in prospettiva di uno sperimentalismo che avrebbe rivoluzionato anche i contenuti delle esperienze artistiche. Vedremo in seguito alcuni di questi casi esemplari di ri-emersione dell'antico.

In Bill Viola, si apre uno dei pochi spazi concessi all'uomo per fermarsi: le sue opere sono spesso caratterizzate da *ralenti* spinti fino all'estremo. Gli eventi si prolungano nel tempo, le immagini si muovono così lentamente da risultare fisse alla percezione dell'occhio. Ma qualcosa viene recepito dalla nostra anima: abbiamo come il dovere morale di fermarci a guardare, siamo chiamati alla sfida di restare finché l'opera dura: «[...] a differenza della televisione, questi video richiedono e ricompensano la pazienza, l'attenzione e l'atto di rallentare per riflettere o stupirsi, o magari piangere» (C. Freeland, *Penetrando nei nostri anfratti più reconditi e inaccessibili*, in AA. VV., [L'arte di Bill Viola](#), p. 45).

In *Silent Mountain* del 2001 un dittico di video trasmette le immagini di una donna e un uomo in un crescendo vorticoso di intensità emotiva, tra la sofferenza e lo sfogo delirante. Questa tensione viene contenuta con vigore e forza dai corpi, fino al cedimento in un urlo che espelle questa energia incontrollabile di cui i due si sono caricati.



Bill Viola, *Silent Mountain*, 2001

In *Dolorosa* (2000) abbiamo primi piani, volti colti in espressioni particolarmente suggestive e commoventi. Occhi rigonfi di lacrime, dove per accorgerci del fatto di non essere al cospetto di fotografie o tele ma di figure in movimento, dobbiamo fare particolare attenzione.



Bill Viola, *Dolorosa*, 2000

Ancora differente è un'opera del 2002, *Observance*, dove un corteo di persone in religiosa cautela e ordine sfilano dinanzi all'osservatore, quasi stessero partecipando a un funerale (e dove echeggia il fantasma dell'11 settembre). Si fermano tutti in primo piano, guardano un punto dello spazio e si lasciano andare a manifestazioni di disperazione.



Bill Viola, *Observance*, 2002

Ciò che tutte queste sequenze condividono è che si svolgono in una temporalità differente rispetto a quella della nostra esperienza: sono rallentate fino all'eccesso, come a voler marcare maggiormente l'evento e il sentimento rappresentato, affinché non sprofondi nella noncuranza dell'osservatore. La lentezza scava a fondo nel cuore dello spettatore, ai cui occhi viene proposta l'espressione e l'esteriorizzazione di un dolore che per sua natura resta non rappresentabile, così come non rappresentabile è l'evento che lo genera.

Non è un caso che la ricerca di Viola sia spesso rivolta a temi religiosi (*The Crossing*, 1996, *Departing Angel*, 2001), quali il trapasso in un'altra vita dopo la morte e la redenzione. L'opera video di Viola sembra in grado di reintrodurre nella nostra cultura anche la 'sacralità', anch'essa presumibilmente perduta nel vortice della post-modernità, recuperata per mezzo della creazione di una dimensione di estraneità dal mondo e di una temporalità antitetica a quella che caratterizza la nostra quotidianità. Jasper (D. Jasper, *Angeli dietro uno schermo*) parla a tal proposito proprio di

'tempo dell'attesa' introdotto dalle opere dell'artista, l'attesa di un messaggio e di una redenzione, introduzione di uno spazio che l'uomo moderno non trova più attorno a sé. Ultimo rifugio dell'uomo, ultima area sacra concessa alla sua vita in un mondo de-aurizzato.

L'apertura a questo tempo dell'attesa è una temporalità carica di tensione, che coinvolge il fruitore su un livello non solo psicologico, ma addirittura fisiologico/percettivo. Il rallentamento, e il prolungamento ossessivo dello svilupparsi dell'azione, non rivendicano un potenziale di fascinazione in grado di coinvolgere emotivamente il pubblico secondo le categorie del 'piacere' o del 'godimento' (categorie ormai completamente assorbite dalle dinamiche dello spettacolo e del mercato). I sentimenti di chi assiste a una delle tante opere di Viola è spesso la stanchezza, la frustrazione, se non persino la 'noia'. Viola ci costringe a ripensare però questa nozione o condizione, la noia, secondo criteri nuovi e concettualmente più pregnanti di significato rispetto alla classica concezione dispregiativa. È la noia (*Langeweile*) di cui parla Martin Heidegger nei *Concetti fondamentali della metafisica*, al pari dell'angoscia (*Angst*) uno degli "stati d'animo fondamentali" capaci di rivelarci l'essere nella sua autenticità. Essa è in grado di fare ciò solo quando il soggetto assume su di sé la noia, privandola di una motivazione rigorosa. In questo modo ogni ente è privato della possibilità del *fare*: la mente e lo sguardo si sporgono sul vuoto, che non è *nulla* bensì *possibilità del possibile*, non da combattere bensì da accogliere per carpire il significato autentico del tempo, offrendoci l'apertura originaria. L'ente (o nel caso di Viola, l'immagine) si nega sottraendosi al principio di usabilità e al dominio del soggetto. Si tratta, evidentemente, di una noia produttiva, costitutiva dell'esserci, che Viola adotta come tecnica, come strumento per fare breccia nelle facoltà di ricezione del soggetto, per destabilizzarlo e strapparli dalla frenesia a cui è imposto e abituato nell'odierno orizzonte sociale.

Non dobbiamo commettere l'errore però di ridurre la ricerca e la sperimentazione artistica di Viola alla categoria della noia; in realtà, la sua è una scelta di determinate 'formule del pathos' ponderata alla base dello specifico medium artistico adottato. Nella definizione warburghiana, la *Pathosformel* è l'irruenza del movimento e dell'azione all'interno della rappresentazione artistica; un'irruenza che, grazie al ritorno della cultura classica, scardinò la rigidità della logica rappresentativa medievale.

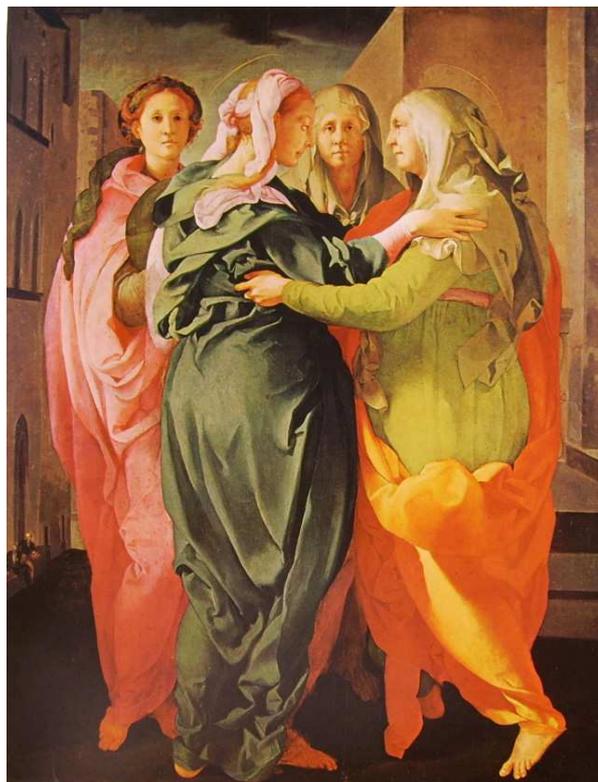
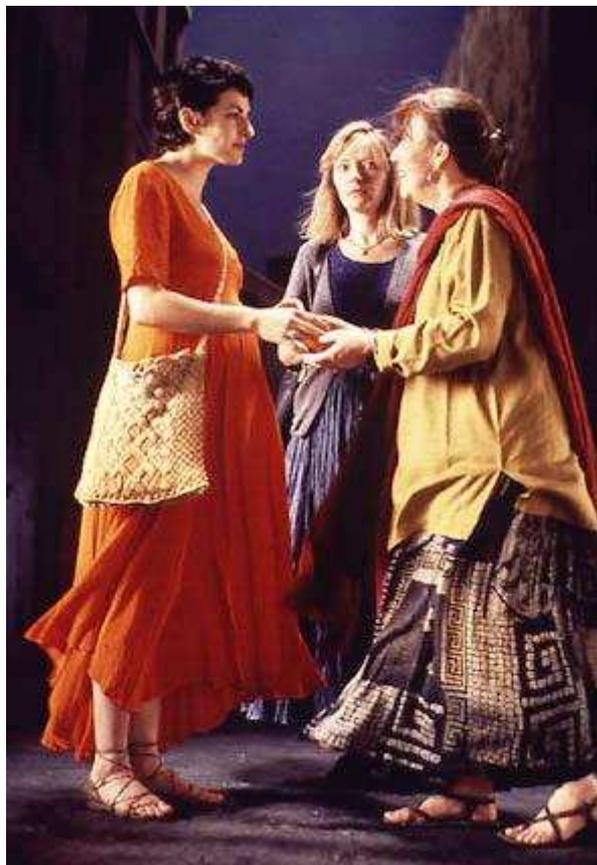
Quello stesso 'soffio vitale' o *pneuma* viene introdotto nell'immagine in movimento di Viola, ma in senso diverso rispetto a quanto accadeva nell'arte del Rinascimento: il movimento infatti non è più puramente teorico o astratto (o imitato), ma si concretizza in evento fisico. Non solo la rappresentazione dell'azione condensata in immagine, ma il reale svilupparsi dell'azione data la matrice temporale dell' 'immagine-movimento' della videoarte. Oggi, la temporalità stessa è mutata, e non è più una questione intellettuale o teorica, bensì un fatto pratico.

Stiamo vivendo in un mondo mediatico, al grado zero della gravità, dove costantemente circolano immagini e le forme si ricombinano. Non si tratta più di un argomento teorico e intellettuale [...] è un fatto pratico. Quei linguaggi un tempo artistici sono diventati dialetto. La moneta principale di scambio è oggi l'immagine.

Bill Viola, *Video, essenza e tempo*, Intervista di Stuart Koop e Charlotte Day, ottobre 1998

Perciò, per esprimere tale temporalità, l'opera stessa deve muoversi per caricarsi di tempo, sacrificando così la sua aura. Il passo che l'arte compie nel passare al video come *medium*, afferma lo stesso Viola, è come il passo compiuto dall'arte rinascimentale con l'introduzione delle leggi prospettiche, rispetto alla iconologia medievale. Il passaggio che stiamo vivendo oggi, dall'arte pittorica al video, è l'introduzione della 'quarta dimensione', il tempo, che si rende manifesto formalmente attraverso il movimento dell'opera.

Viola è un artista profondamente cosciente del debito nei confronti della tradizione: per *The Greeting* prende ispirazione da *La Visitazione* del Pontormo; l'incontro delle tre donne viene sviluppato temporalmente, dilatando un evento della durata di qualche secondo in ben 10 minuti. In questa lentezza impercettibile condensata di temporalità, un evento banale e quotidiano aspira ad acquisire un significato ed un valore nuovi, su cui nessuno di noi si è mai soffermato in quanto abituato a fruirlo nella velocità ormai solita con cui viviamo le relazioni interpersonali, gli incontri e le esperienze di tutti i giorni.



a sinistra: Bill Viola, *The Greeting*, 1995; a destra: Pontormo, *Visitazione*, (1528 ca.), Carmignano, Pieve di San Michele

Se l'efficacia della rappresentazione pittorica classica del *pathos* (dal Rinascimento alla modernità) era nella tensione generata dal cortocircuito tra immobilità del supporto artistico (scultura e pittura) e vigore patetico/muscolare/espressivo delle figure, tale dialettica viene riproposta in maniera

arguta da Viola, invertendone però i termini. Alla connaturata fluidità del video, all'immagine in movimento, l'artista americano oppone l'ambizione alla stasi dell'immagine, ovvero il rallentamento radicale, efficace in contrapposizione alla tradizione televisiva caratterizzata da frenesia e velocità irreflessiva; l'immagine è in movimento, cambia forma, ma per rendersi conto di questo dobbiamo volgere la nostra attenzione ad essa, seppur ritrovandoci assorbiti dalla lentezza.

Gli accessori in movimento, su cui Warburg si era concentrato in parecchi suoi studi, proseguono il loro svolgersi uscendo dall'immobilità che la forma imponeva loro. La tensione si scarica nel movimento, ma rientra dalla porta dopo essere uscita dalla finestra: infatti il movimento garantito dal video reintroduce la tensione attraverso il *ralenti* che re-instaura la stessa tensione tra mobilità ed immobilità.

Vorrei fare a questo punto riferimento alla concezione di Gilles Deleuze di 'immagine-afezione', e che a mio avviso suggerisce in maniera stimolante un modo di approfondire le modalità di coinvolgimento spettatoriale dell'arte di Viola, al di là della nozione di noia. L'immagine-afezione è particolarmente significativa rispetto alla dialettica tra immobilità e dinamicità che genera la tensione. Deleuze definisce l'afezione come "uno stato causato dall'azione di un corpo su un altro corpo. [...] Non si tratta del sole preso in se stesso, ma dell'azione del sole nei vostri confronti. [...] Ogni composizione di corpi è un'afezione: l' *affectio* è la combinazione di due corpi, uno che agisce e l'altro che viene segnato dalla traccia del primo" (G. Deleuze, *Cosa può un corpo? Lezioni su Spinoza*, p. 50). Altrove nel corso delle lezioni, Deleuze definisce l'afezione in relazione al concetto di immagine, divenendo "l'effetto immediato che l'immagine di una cosa ha su di me" (ivi, p. 114). In questo senso, perciò, l'immagine determina una transizione, un passaggio tra due differenti stati del corpo, e "un passaggio, per sua natura, rimane altra cosa rispetto ad entrambi gli stati che ne costituiscono i termini" (ibidem p. 115). Tale passaggio assume nell'argomentazione deleuziana il nome di 'durata', termine di derivazione spinoziana (come quello di *affectio* d'altronde), carico però del significato che Bergson gli offrì nel XX secolo. È a questo proposito che Deleuze distingue tra due termini, ovvero *affectio* – afezione, e *affectus* – affetto; l'affetto implica l'afezione, a esso è necessaria la seconda in quanto l'affetto è la 'transizione vissuta', non è la stimolazione dell'immagine, dell'espressione, del corpo, ma lo iato determinatosi tra uno stato e l'altro. Il rapporto che si instaura tra afezione e affetto è di complementarità e di assoluta reciprocità; se infatti può sembrare che il rapporto afezione-affetto sia di natura consequenziale (un'afezione determina un mutamento di potenza, e perciò un passaggio tra due stati del corpo), è pur vero che la loro relazione riflette il classico paradosso determinante/determinato proprio in quanto l'afezione è pur sempre la risultante di un passaggio, e perciò di un affetto, precedente.

Nei due volumi che Deleuze dedica all'analisi dettagliata del cinema la classificazione che il filosofo offre delle varie tipologie di immagini cinematografiche si rifà alla terminologia e alla riflessione di Peirce e alla distinzione che il filosofo americano faceva tra 'primità', 'secondità' e 'terzità' a proposito delle immagini. La Secondità è la categoria caratterizzante l' 'immagine-azione', tipica dei classici generi del cinema americano, dal western al poliziesco, dalla commedia all'*action-movie*, dove vige il principio di opposizione duale ('sforzo-resistenza', 'azione-reazione', 'eccitazione-risposta', 'situazione-comportamento', 'individuo-ambiente' ecc.), dove le potenze diventano forze e "si attualizzano in stati di cose particolari", mentre la primità è più complicata da definire perché è "più sentita che concepita", una coscienza immediata e istantanea; come afferma De Gaetano:

Quando il movimento dalla percezione all'azione si interrompe, quando la percezione cessa di concatenarsi con un'azione, diviene allora esitante, si trasforma in un'afezione. [...] L'immagine-afezione è, in definitiva, segno del *Possibile*, della possibilità pura che 'precede' ogni attualizzazione.

Per questo la 'primità' è la categoria della 'possibilità', e l'immagine-afezione ne è la più efficace manifestazione in quanto mette in scena una potenzialità. L'immagine-afezione genera affetti, ovvero incide sul sistema nervoso del soggetto scuotendolo e scioccandolo. Per Deleuze, tra le modalità più efficaci dell'immagine-afezione abbiamo il volto, che nel cinema (di Dreyer e Bergman in maniera esemplare) è dialettica tra stasi dei lineamenti del volto e quelli che Béla Balázs definiva 'micro-movimenti', centro condensato di potenzialità che precede qualsiasi azione o stato d'animo determinato.

Le immagini iper-rallentate delle installazioni di Viola riflettono questo binomio di affetto/afezione, anche perché spesso (come in *Dolorosa*) il volto assume nel videoartista una funzione determinante. Lo sviluppo che strappa all'immagine la sua staticità pittorica, condensando al suo interno una tensione carica di temporalità, agisce come 'durata', come trapasso (o affetto) da due differenti stati (la figura di partenza e il suo approdo, che si pongono come afezioni). A quel punto, il fruitore non sarà più lo stesso perché, anche se eventualmente annoiato, esso avrà fatto un'esperienza temporale. Afferma Agamben a proposito dell'arte di Viola:

Quando, alla fine, il tema iconografico è stato ricomposto e le immagini sembrano arrestarsi, esse si sono in realtà caricate di tempo fin quasi a scoppiare e proprio questa saturazione caotologica imprime loro una sorta di tremito, che costituisce la loro aura particolare.

Questo coinvolgimento fisiologico e 'nervoso' è ottenuto attraverso la dialettica propria dell'immagine, che è tesa tra il suo divenire (dato il supporto tecnologico) e il suo essere, la sua identità (a cui l'immagine tende rallentandosi e ostacolando il suo stesso sviluppo).

Bibliografia di riferimento

- G. Agamben, *Nymphae*, in «aut aut», n.321 – 322, Maggio – Agosto 2004, Milano
 R. De Gaetano, *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Bulzoni, Roma 1996
 G. Deleuze, *Cosa può un corpo? Lezioni su Spinoza* [1980], Ombre Corte, Verona 2010
 C. Freeland, *Penetrando nei nostri anfratti più reconditi e inaccessibili*, in AA. VV., *L'arte di Bill Viola*, Bruno Mondadori, Milano 2005
 M. Heidegger, *Concetti fondamentali della metafisica* [1983], Il Melangolo, Genova 1989
 D. Jasper, *Angeli dietro uno schermo* in AA.VV., *L'arte di Bill Viola*, Bruno Mondadori, Milano 2005
 B. Viola, *Video, Being & Time: Interview with Stuart Koop and Charlotte Day*, LIKE 8, 1999

Alessandro Alfieri

Time of waiting, boredom and affection in the art of Bill Viola

In the art of Bill Viola plays an essential role the slow-motion, able to load the image with dialectical tension between mobility of video support, and immobility to which it tends. This causes to the viewer the opening of authentic time which is reflected by his boredom in the Heideggerian sense, and the stimulation of what Deleuze called 'affection' and 'affect'.

web engramma

temi di ricerca

[Aby Warburg e Mnemosyne](#)

[Alessandro il Grande](#)

[Ara Pacis](#)

[Arco onorario romano](#)

[Calunnia di Apelle](#)

[Guerra memoria architettura](#)

[Internet e Umanesimo](#)

[Laocoonte](#)

[Myths & Movies](#)

[Pellegrino Prisciani](#)

[Pier Paolo Pasolini](#)

[Pubblicità & Classica](#)

[Schifanoia](#)

[Teatro e rappresentazione](#)

[Tempio Malatestiano](#)

[Pots&Plays](#)

[Vero falso finto](#)

[Gallerie e repertori](#)

indici

[Indice per autore](#)

[Interviste](#)

[Testi inediti e rari](#)

colophon

[Presentazione](#)

[Policy e procedure redazionali](#)

[albo Referees](#)

[Centro studi ClassicA](#)

[Comitato scientifico internazionale](#)

[Associazione culturale Engramma](#)

[Redazione](#)

archivio

[engramma 1-144](#)

"La rivista di engramma (online)" ISSN 1826-901X