

Titolo || Disegnare al tempo del digitale

Autore || Riccardo Venturi

Pubblicato || *Speciale William Kentridge*, «Alfabeta2», 14 maggio, 2016. [ <https://www.alfabeta2.it/2016/05/14/william-kentridge-tempo-scorre> ]

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 2

Lingua || ITA

DOI ||

## Disegnare al tempo del digitale

di Riccardo Venturi

Cosa vuol dire disegnare all'epoca dei *media* digitali? Rispondere non è facile, come non è facile considerare il disegno in una prospettiva storica. Da una parte il disegno è all'origine della creazione artistica, perlomeno da quando Dibutate, secondo il racconto di Plinio il Vecchio, vide l'ombra del profilo del suo amante riflessa sulla parete. Tracciando la linea di contorno di questa *silhouette* compì un gesto inaugurale e il disegno diventò garante della memoria, simulacro, e «*skiagraphia*», *scrittura d'ombra*. Dall'altra parte il disegno è un *medium* ausiliario, nient'altro che il bozzetto preparatorio di un dipinto, un *medium* che non interferisce con le faccende umane o i grandi movimenti della storia – a differenza della scultura o dell'architettura. Ora, data la natura mitica, astorica, anacronistica del disegno, perché un artista contemporaneo dovrebbe sporcarsi le mani?

Perché, credo, vi è un doppio vincolo che lega il disegno, molto più che la pittura, al XX secolo. E che consiste nella sua natura intrinsecamente cinematografica. Lo ha ben colto Norman Bryson (*A Walk for a Walk's Sake*, in *The Stage of Drawing. Gesture and Act*, catalogo della mostra curata da Catherine de Zegher al MoMA di New York nel 2003): laddove la pittura presenta degli «esseri», il disegno presenta dei «divenire». Nel tracciato grafico si dà assieme l'immagine e il processo che la costituisce, l'atto e la sua riflessione. Nel tracciato grafico si rende visibile il divenire-immagine, il tempo reale, il «*present tense*».

Pochi artisti contemporanei più di William Kentridge rendono pertinenti queste riflessioni. La natura cinematografica del suo disegno, vera e propria *skiagraphia*, è letterale. Penso ai suoi *Drawings for Projection* (1989-2003) nei quali usa tanto il disegno a carboncino che il film 16mm o 35 mm trasferito, proiettato e rallentato su video. «Con un gesto rapido del polso traccio un arco su un foglio di carta. Ci vuole un secondo e mezzo. Un secondo e mezzo sono trentasei fotogrammi»: così scrive Kentridge nelle *Sei lezioni di disegno* ricavate dalle Norton Lectures da lui tenute a Harvard nel 2014, appena pubblicate da Johan & Levi.

Penso alla presenza di ogni sorta di liquidi nei suoi disegni e nei suoi film, dal caffè alle volute di fumo di sigaretta, riprese dalla *Coscienza di Zeno* di Italo Svevo, messo in scena nel 2002 con una compagnia di marionette. La Trieste del primo conflitto mondiale entrava in risonanza con la Johannesburg degli anni dell'*apartheid*: entrambe alla periferia del mondo, entrambe crocevia di lingue e culture. Circolazione fluviale e circolazione sanguigna, corsi d'acqua e corso della storia: così i liquidi fluidificano le immagini.

Penso, ancora, all'attenzione di Kentridge nei confronti dei dispositivi precinematografici e d'animazione, ai film in cui si moltiplica e osserva se stesso disegnare, con degli effetti comici da cinema delle origini. A un'archeologia delle immagini in movimento, che risale al XIX secolo, dedica la sua quarta lezione: spaziando dalle ombre cinesi al *Viaggio nella luna* di Georges Méliès, passando per «lo stereoscopio, il fenachistoscopo o tutti i tipi di zootropio, lo specchio anamorfico, lo specchio Claude e la pressa dell'acquaforte».

Penso ai film in cui Kentridge mette in scena il processo compositivo: e non vi è mostra – inclusa quella in corso al MACRO di Roma – in cui i suoi disegni non siano accompagnati da un video dell'artista al lavoro, mentre assembla pezzetti di carta: «Questa forte esigenza di significato, di prendere i frammenti e comporre un'immagine, è presente non solo nel nostro guardare le ombre, ma in tutto ciò che vediamo. Il vedere diviene qui metafora di tutte le immagini e di tutti i modi in cui comprendiamo il mondo», scrive ancora nelle *Sei lezioni*. Perché «il significato è sempre una ricostruzione, una proiezione, non è un edificio, è qualcosa che va fatto, non solo trovato».

Penso infine ai suoi disegni più recenti, disposti su lunghi fregi di carta, come quello di sei metri esposto al MACRO, bozzetto delle immagini realizzate sui muraglioni del Tevere e visibili idealmente percorrendo il Lungotevere in macchina – trasformando il finestrino, così, in uno schermo cinematografico.

Potremmo andare avanti con gli esempi. Tutti mostrano a qual punto la natura cinematografica del disegno non sia, per Kentridge, un semplice presupposto estetico ma il soggetto stesso di gran parte della sua opera. La natura processuale dei suoi disegni registra, oltre al farsi della traccia grafica, il suo proprio pensiero. Un processo tortuoso, fatto di ripensamenti, pentimenti, cancellature, in cui ogni figura è circondata da un polveroso pulviscolo di grafite lasciato dalle cancellature: «il carboncino si cancella facilmente, ma lascia sempre una traccia. La carta è dura e si può eliminare il tratto, ridisegnare, cancellare ancora, senza alterarne la struttura, sebbene si veda il danno. La cancellatura non è mai totale, resta tra le fibre della carta una sagoma grigia di polvere di carboncino, un fantasma dell'immagine prima del cambiamento. La pellicola della macchina da presa registra l'alterazione e il fantasma della storia dell'alterazione: restano iscritti nella videocamera». Ora, queste distruzioni più o meno esasperate dell'immagine precedente – accuratamente, maniacalmente registrate ed esposte – esibiscono in realtà la difficoltà di fabbricare la storia e la memoria del passato.

Kentridge, come fanno anche i sampietrini di Roma, è un sudafricano bianco cresciuto in una piccola comunità ebraica di Johannesburg, una città in cui i primi insediamenti risalgono a due milioni di anni fa («Circa tre anni fa, nelle grotte dolomitiche a venti chilometri a nord del mio studio, furono rinvenuti due scheletri, i fossili di ominidi meglio conservati fino a oggi») ma che sorge nel 1886, con la scoperta dell'oro (nella seconda lezione ci ricorda Kentridge come l'Africa sia stata «scoperta» cinque volte nel corso della storia). Johannesburg è in fondo una città antica e moderna come la tecnica del disegno. È la città in cui a sei anni trova una scatoletta gialla nello studio del padre, la apre pensando ci fossero dentro dei cioccolatini e vi trova invece le fotografie in bianco e nero del massacro di Sharpeville del 1960. È la città in cui, da studente, assiste alla rivolta di Soweto del

Titolo || Disegnare al tempo del digitale

Autore || Riccardo Venturi

Pubblicato || *Speciale William Kentridge*, «Alfabeta2», 14 maggio, 2016. [ <https://www.alfabeta2.it/2016/05/14/william-kentridge-tempo-scorre> ]

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 2

Lingua || ITA

DOI ||

1976; o in cui partecipa, attraverso il padre avvocato, ai processi istituiti dalla Commissione per la Verità e la Riconciliazione. Da questi processi inscenerà delle rappresentazioni teatrali, ricorrendo all'*Ubu Roi* di Jarry e al *Faust* di Goethe, anziché ai processi ritrasmessi alla televisione sudafricana o alle foto dei corpi che giacciono nel *veld*.

Come costituire una memoria collettiva che non spettacolarizzi la violenza? O, più banalmente, come mettere insieme arte e vita? «C'erano due correnti parallele, una andava dal Giudizio universale di Michelangelo [...] al Bar delle Folies-Bergère. L'altra era la crescente consapevolezza di quanto fosse innaturale la vita di Johannesburg. Affiorava timidamente una linea di frattura». Davanti all'amnistia garantita ai pentiti del processo contro l'*apartheid*, che sembrava accompagnarsi a un'amnesia sociale, Kentridge trova nel disegno una risposta. Disegnare diventa un modo di ricordare; filmare un modo di conservare la memoria del disegno.

A questo punto chiudersi nel suo atelier diventa fondamentale, senza per questo isolarsi dal mondo, «convinto che in qualche modo oscuro, recondito, il lavoro che vi svolgo sia comunque collegato a quegli interrogativi che vengono dall'esterno e a cui non so rispondere». Kentridge ama filmarsi mentre gironzola per l'atelier: «Con questo movimento in avanti e indietro, lo studio diventa una macchina per alterare il tempo. Prima nel senso più banale: il tempo diventa distanza, materia, si espande e si contrae, diviene visibile. Il tempo diventa distanza due volte, in due modi diversi. La macchina da presa è uno strumento che trasforma il tempo in una distanza calcolabile». Cammina come *La pantera* di Rilke, una poesia composta nel 1902 quando lavorava da Rodin: «è una danza di forze intorno a un centro / ove stordito un gran volere dorme». Non a caso a interessarlo sono i dipinti con lunghe processioni umane, come ad esempio i due quadri neri di Goya che vede al Prado (*Pellegrinaggio alla fonte di sant'Isidro* e *Il Santo Uffizio*). O le immagini *cut-out*, esposte anche alla mostra romana, da portare in processione su stendardi, come fossero icone medievali. «Camminare è la preistoria di un disegno».

Disegnare il tempo. Ecco, in due parole, quello che fa Kentridge. Anche se così «il tempo viene dimenticato. Ogni segno sulla carta registra il movimento tra la videocamera e il foglio di carta e il passaggio del tempo si trasforma nel tratto di inchiostro [...] Non è che gli eventi e la storia scompaiano, ma vengono trasposti in una serie di segni discreti. Il mondo viene disfatto per essere rifatto da capo». Fare e disfare il mondo, perché l'«atmosfera è satura di immagini, il tempo si ispessisce di eventi e delle relative immagini, un magma, una nebbia, come se fosse possibile, prendendo un foglio di carta e agitandolo in aria, catturare le immagini che vanno a schiantarsi contro». Catturare le immagini come fossero farfalle vuol dire fermarle su un supporto, per quanto cinematografico, vuol dire archivarle e ricordarle. Disegnare all'epoca dei *media* digitali vuol dire curarsi da qualsiasi amnesia grafica, vuol dire sancire l'impossibilità di svuotare il cestino. Se la storia è ineluttabile, come una e-mail spedita per disattenzione, tutte le modifiche dei disegni di Kentridge si *salvano con nome* – si rinominano, si convertono, si duplicano, e si condividono.