



ACCADEMIA DI BELLE ARTI
DI VENEZIA



Matthew Barney
Il rito di Iniziazione

A.A. 2008/09
Fondamenti di
Informatica per le Arti
Contemporanee

Prof. Manuel Frara
Studiante. Marco Contino

Introduzione

Nell'arte contemporanea gli artisti incorporano spesso identità e tradizioni culturali che non fanno parte della loro sfera originaria. Questa idea d'appropriazione e d'incarnazione dell'altro su di sé diventa una pratica interessante da analizzare.

L'argomento di questo elaborato presuppone uno studio dei modelli antropologici per ciò che riguarda la pratica dell'iniziazione: l'iniziazione è un momento di passaggio, di trasformazione simbolica, che segnerà indelebilmente il soggetto iniziato, in quanto rinato dopo la "morte" dalla vecchia condizione. È un percorso che si struttura in una serie di prove, corporali e cognitive, attraverso azioni e manipolazioni di oggetti, che comportano l'assunzione di competenze. Trasferendo questa prospettiva in campo artistico, gli attori re-inventano il rituale ponendosi delle domande sulla loro esistenza e si confrontano, dialetticamente, con lo spettatore.

Matthew Barney, biografia



Matthew Barney nasce a San Francisco, in California, il 25 marzo del 1967, da Robert Barney e Marsha Gibney (artista astratta e concettuale).

All'età di 6 anni, dopo la nascita della sorella, la famiglia Barney deve trasferirsi per motivi lavorativi da San Francisco alla gelida Boise, in Idaho.

Questo trasferimento in uno degli stati più isolati degli USA, comprimerà la forza creativa della madre ed infatti dopo pochi anni (1979) dal trasferimento, Marsha lascerà la famiglia, divorziando da Robert Barney, per trasferirsi a New York. Il piccolo Matthew con la sorellina rimangono col padre, trascorrendo tutte le loro estati con la madre a New York tra una galleria, una mostra e gli amici artisti della madre.

Boise è una città molto particolare: la comunità è formata in maggioranza da discendenti di emigrati baschi o irlandesi e la famiglia Barney, in questo periodo,

si riallaccia alle proprie radici irlandesi; inoltre nella città è ben radicata la setta religiosa dei Mormoni.

Nelle opere di Barney, infatti, sia il legame con la terra degli Gnomi, sia la contaminazione con i credenti del libro di Mormon, influiranno con il ciclo dei Cremaster.

Il Barney adolescente è molto distante da quello che sarà dopo. La creatività è latente, più che ad un artista, osservando il giovane Barney si pensa ad un futuro campione di football: è capitano della squadra di football della sua scuola (si allenerà e giocherà tutte le due partite nel Bronco Stadium di Boise che è sfondo del Cremaster 1) ed eccelle anche in tutte le discipline atletiche.

Nel 1985, conseguito il diploma al Capital High School di Boise, il giovane Barney, cerca lavoro per appagare il suo sogno: iscriversi nella prestigiosa università di Yale in Connecticut alla facoltà di Medicina.

I suoi 180 cm d'altezza, il suo fisico atletico e il suo mascellone pronunciato sono le carte vincenti per un lavoro molto redditizio e senza sforzi: il Fotomodello presso la Click Modeling Agency.

Raggranellati i soldi saluta Boise e sbarca nella prestigiosissima Yale. S'iscrive alla facoltà di Medicina e nonostante sia brillante nell'apprendere nozioni d'anatomia e patologia umana, dopo due semestri inizia a seguire i corsi del dipartimento di Arte. Decide di cambiare radicalmente: abbandona il football e gli studi di medicina per gettarsi a capofitto nelle Arti Visive. Nel 1989 conclude i suoi studi con una Tesi dal titolo "Field Dressing" (Superficie Fasciata) un videoarte realizzato in due stanze del Payne Whitney Gymnasium di Yale.

Il neo-laureato Matthew Barney parte alla volta di New York. A differenza di molti artisti esordienti, Barney riesce ad ammaliare subito i galleristi di Brooklyn. Prende casa assieme al suo amico collega Michael Rees, conosciuto a Yale, e nel 1990 espone il suo videoarte-tesi "Field dressing" nella mostra collettiva all'Althea Viafora gallery di New York. Viene notato dalla gallerista della Petersburg Gallery: Clarissa Dalrymple, la quale propone a Barney una personale. Purtroppo, però, due giorni prima dell'apertura della mostra, la galleria chiude i battenti e Barney è costretto a fare fagotto delle sue opere. In quei giorni, nella ormai ex galleria d'arte, Matthew Barney conosce Mary Farley, anche lei giovane artista, che diventerà sua moglie.

La Dalrymple, nonostante non sia riuscita a lanciare quest'artista, suggerirà a

Barbara Gladstone, sua collega, di scommettere sul ragazzo dell'Idaho. La Gladstone rimase folgorata dalle sculture di Barney e grazie a lei Matthew Barney riuscì ad esporre in tutto il territorio degli Stati Uniti d'America. In Barbara Gladstone riuscì a trovare la produttrice dei suoi più grandi video *Cremaster Cycle* e i vari *Drawing Restraint*. Nel 1992 partecipò a Documenta IX a Kassel in Germania, e nel 1993 alla Whitney Biennial e alla Biennale di Venezia dove vince come miglior videoartista esordiente. Nello stesso anno vince il prestigioso "Europa 2000 prize". Nel 1994 inizia la sua colossale produzione dei *Cremaster*. Piovono i dollari della Gladstone che punta tutto su di lui, dimostrando estrema fiducia. Si susseguono eventi a cui prende parte del mondo: da Oslo a Tokio, da San Francisco a Roma.

Se la vita d'artista di Barney risplende come il sole, quella di marito diventa una continua eclissi. Nell'Agosto del 2001 in un'occasione mondana Matthew Barney incontra la pop star islandese Björk. Pochi giorni dopo Mary Farley riceve il plico con le pratiche di divorzio. Barney trova in Björk una compagna onnipresente nonostante anche lei abbia impegni planetari. Il 3 ottobre del 2002 Björk dà alla luce la figlia di Matthew Barney.

Matthew Barney ora vive tra New York e Reykjavík. Nella città americana ha il suo studio nella 13th Street in Manhattan's Meatpacking District.

L'arte di Matthew Barney

Negli anni Sessanta prende avvio la Body Art, una corrente artistica che utilizza il corpo dell'artista come supporto per creare opere d'arte.

Queste opere richiedono una performance (un'azione) dell'artista che si cimenta in pratiche spesso di forte impatto con gesti estremi e a volte pericolosi che utilizzano travestimenti, musica, testi e scenografie particolari.

In questo contesto dell'arte contemporanea, a mio avviso, prende vita il rituale iniziatico.

L'artista che indaga sul sottile limite tra vita e morte, sul passaggio da uno stato identitario ad un altro, raggiungibile solo attraverso delle prove, superate le quali, potrà acquisire e conquistare un certo tipo di conoscenza (iniziazione).

Negli anni Novanta con l'avvento di sempre nuove e più dirompenti tecnologie, il problema delle arti del corpo, si tematizza sul fronte della ricerca di una pura

presenza, in un rapporto fortemente conflittuale con la natura, simbolica e mediatrice, del corpo umano.

Cosa ci possono narrare le esperienze artistiche sul corpo?

L'iniziazione comprende percorsi e tappe concepiti come una sorta di "viaggio" da una condizione d'indeterminatezza e incompletezza ad una condizione di raggiunta umanità, che non è semplicemente un essere e un avere, ma una condizione che va conquistata e proprio per questo deve entrare più profondamente negli individui, nei loro corpi, nella loro carne, nella loro mente, nei loro comportamenti, nelle loro relazioni sociali.

Gli artisti che si propongono di seguire questo schema e quindi di percorrere uno schema narrativo composto da prove (qualificante, decisiva e glorificante) saranno chiamati d'ora in poi "iniziatici".

Non ci appare strano quindi leggere nelle Avanguardie Artistiche del Novecento un linguaggio misterico e segreto che tende ad esaltare il connubio tra uomo e macchina, che bodyartists come Gina Pane o Vito Acconci, sfiorassero la morte per raggiungere tramite il fare rituale una sanzione positiva o il gruppo Fluxus, che con gli happening agivano su aspetti particolari della realtà con l'intento di provocare lo spettatore e indurlo a porsi delle domande. Gli Azionisti Viennesi che immersi in un'atmosfera allucinante tra sacrifici rituali di animali e pratiche di autocastrazione, non mancavano di disgustare lo spettatore presente, e approdare infine ai videoartists e ai loro cortocircuiti spazio temporali.

All'interno dell'arte contemporanea due artisti hanno considerato nel loro lavoro questa pratica d'iniziazione, sono: Joseph Beuys per assumere su di sé l'identità del maestro in grado di insegnare e infondere l'idea che ogni uomo è artista, e Matthew Barney che da infiltrato nella società massonica, cerca di raccontarci che tutto è fluido e in continua mutazione, che l'iniziazione e le conseguenti prove da superare per arrivare all'illuminazione sono necessarie per il rinnovamento continuo e la glorificazione finale.

Il valore e il senso che hanno le performance artistiche fungono da specchio del reale. Questa personalità, che chiamerò "iniziatica", incarna il soggetto che non vuole rimanere passivo di fronte ai mutamenti della società e dell'arte; che non ha paura di riportare il proprio codice visivo e simbolico a testimonianza di nuove frontiere e interrogativi in atto.

Per quanto riguarda l'artista, mi sono concentrato sul terzo capitolo della saga Cremaster di come abbia re-interpretato il rituale iniziatico massonico e Barney, in quanto soggetto dell'evento, compie una volontaria perdita dell'attività simbolica per produrre una "nuova ontologia" del corpo che si svela come costruzione autoctona che crea dei cortocircuiti perversi.

Il corpo risulta la materia centrale dell'opera e struttura in tre fasi la sua formazione.

In una prima fase, Situazione, l'energia è disorganizzata e senza scopo ma gravida di potenziale espressivo (metafora dell'embrione, sia maschile che femminile, che nelle prime sei settimane dal concepimento è in situazione perché il suo genere sessuale non è ancora determinato).

Nella seconda fase, Condizione, Barney incanala l'energia della situazione verso un processo digestivo che fraziona e distilla per poter rendere assimilabile.

La terza fase, Produzione, è il portare a manifestazione quanto elaborato nella condizione attraverso i canali anali od orali.

L'idea di Barney è quella di far cortocircuitare il percorso energetico così descritto, eliminando il passaggio a produzione e creando invece un transito continuo tra situazione e condizione.

È evidente la componente perversa in questa concezione della formazione del corpo, della forma. Un corpo che diventa feticcio delle sculture, dei disegni, delle immagini dell'artista, in quanto strutture sceniche non possono non rimandare a un significato che, al contempo, resta sempre letteralmente irraggiungibile.

Gli oggetti di Barney, come il corpo, non sono simboli ma macchine che producono immagini dell'impossibile, attraverso continue collisioni di oggetti e significati. Il corpo è quindi il tema, il supporto su cui direttamente operare, una pratica questa che trasforma attivamente e costantemente le condizioni dell'Entered Apprendice.

I temi del Cremaster (ascensione e discesa, contrazione e distensione) sono riportati dall'artista in uno schema: se Cremaster 1 riguarda l'ascensione dei testicoli, il Cremaster 5 rinvia alla loro discesa; mentre nel testo di mio interesse, il Cremaster 3, si ha un capitolo centrale di ricapitolazione di questi due momenti, uno stato d'equilibrio.

A questo motivo anatomico vengono poi sovrapposti una varietà di riferimenti autobiografici e storici che vanno a rendere di difficile comprensione il risultato

finale. Posso dire che il tema della determinazione sessuale funge da legante nella serie di riprese tematiche e figurative tra un film e l'altro, in una logica seriale della continuità e della sospensione del racconto principale che si impone nonostante la sequenza finale di ogni film sembri concludere (momentaneamente) i multipli intrecci narrativi.

Questo senso d'indecisione pervade le categorie di tutta la saga: oggetti, soggetti e destinanti, continuano a trasformarsi in un racconto, per niente lineare, composto da numerose andate e ritorni cronologici.

Cremaster 3

La narrazione di *Cremaster 3*, uscito per ultimo rispetto agli altri della serie, si svolge in quattro luoghi differenti: il Chrysler Building a New York (dove ha luogo l'iniziazione), la Sarafoga Race Course, il Museo Solomon R. Guggenheim, l'Isola di Man nel mare d'Irlanda. Ma sarà *The Order*, il punto di svolta del racconto: una lunga "performance" a cui seguirà una "sanzione positiva".

Questo capitolo ruota attorno al sistema massonico, un'associazione misterica strutturata gerarchicamente da tre figure: l'apprendista, l'adepto massone e il Gran Maestro.

Per i massoni, Dio è il grande architetto che disegna l'universo e ne assicura il corso. Per recuperare la parte di sé andata perduta, l'iniziato, che intende entrare in loggia, deve attraversare tre prove o "gradi".

Il primo grado consiste nell'autodisciplina e nella purificazione necessarie alla transizione dalla vita materiale a quella spirituale, che in termini di semiotica narrativa è chiamata prova qualificante e instaura il soggetto in quanto tale (figura dell'apprendista).

Il secondo grado, la Fratellanza, implica la contemplazione e l'illuminazione, ovvero i frutti della purificazione, esperita attraverso la pratica prolungata della disciplina; una prova decisiva, che ne determina la sua realizzazione tramite l'azione (figura dell'adepto).

Infine, il terzo grado, la prova glorificante, segna il passaggio del candidato a Maestro; l'ascesa a questo livello implica la morte, da essere inferiore e abietto a rinascita come essere purificato e quindi pronto a unirsi ai fratelli della loggia.

Al termine del Terzo grado al candidato è consegnata l'immagine di un alveare, che simboleggia il senso e il valore degli atti compiuti.

L'attore copre uno o più ruoli tematici che si manifestano in figure.

Matthew Barney, protagonista dello scenario narrativo dell'arte contemporanea, utilizza il travestimento rituale per iniziarsi alla pratica artistica.

Barney, giocatore di football, body builder, free climber rappresenta le infinite possibilità di giungere attraverso una pratica fanatica del corpo al superamento dell'ego. Le sue prestazioni fisiche sono sempre estreme, liberano l'individuo dal dolore psichico e sociale, proiettandolo in una dimensione senza tempo che lo concilia, proteggendolo dall'idea della morte.

In *Cremaster 3*, rappresenta la figura dell'infiltrato all'interno di una società massonica, che dopo aver seguito la prassi dell'iniziazione e le conseguenti tre prove narrative, attenta alla vita del Gran Maestro per raggiungere la massima conoscenza, ma viene inesorabilmente punito con la morte.

Barney si presenta all'interno del Chrysler come infiltrato, il suo obiettivo è di appartenere alla loggia per vedere la luce. Il suo grembiule è di pelle e possiede gli strumenti del libero muratore all'interno. Indossa un cappello mostra evidenti segni di una prima iniziazione alla bocca, in quanto entrato nello spazio del tempio. La pratica d'iniziazione, che gli darà l'appellativo d'Apprendista, si svolge in una stanza sotterranea. Accompagnato dai compagni viene spogliato dei suoi segni identitari precedenti. Gli vengono tolti il grembiule e gli oggetti metallici, in quanto elementi di potere acquisibili solo in seguito. Privato della luce, per poter meglio meditare sulla sua morte, ha la camicia aperta sulla regione del cuore per dimostrare la sua sincerità d'intenti e mostra il ginocchio e il braccio sinistro nudi, alla maniera massonica.

A metà tra punizione e operazione chirurgica gli viene spinto in bocca un morso decorato con squadra e compasso allo scopo di rompergli i denti ed in seguito fa la sua comparsa nella stanza, il Gran Maestro, costruttore del tempio, Richard Serra. Figura opponente, gli inserisce un grumo di lamiera, sorta di dentiera metallica all'interno. Gli vengono castrati i genitali e messa una conchiglia (cerchio magnetico) per trasformarsi in essere asessuato e affrontare i nuovi stadi evolutivi all'interno del Guggenheim.



Vestito con un kilt scozzese, un copricapo stravagante e mutilato alla bocca, che insanguinata viene bloccata da un canovaccio di seta, assomiglia a un antico guerriero.

Per poter uccidere il Gran Maestro, l'eroe deve confrontarsi con vari attanti:

- l'arte della danza (primo livello), le ballerine caprette;
- la performance musicale, di due band che suonando scatenano il delirio tra il pubblico che gli rende difficile lo scioglimento dell'enigma degli strumenti massonici nascosti in una botola (secondo livello);
- la donna-ghepardo e la conseguente

performance sportiva/sessuale, traslata nello scontro aggressivo tra universo maschile e femminile (terzo livello);

- l'arte concettuale (quarto livello),

- la storia dell'arte contemporanea dello scultore Richard Serra (quinto livello) che funziona come destinante dell'eroe.

Pronto per entrare nella fornace dove svolge il suo mestiere, Serra sembra un antico fabbro che presiede ad una fucina sacra. Getta vaselina liquida contro una piastra di plastica, lasciando poi colare la sostanza viscosa lungo un condotto fino alla base della rampa del museo. In questo livello si riconosce un simbolico passaggio di consegne tra due diverse generazioni d'artisti.

Matthew Barney ha spesso dichiarato che nella fase progettuale di Cremaster 3, aveva semplicemente fissato le location dei cinque episodi, ma non sapeva come li avrebbe sviluppati.

La prima parte del film si svolge all'interno del Chrysler Building di New York, negli anni 1929-30, rinviando ad un episodio che risale all'epoca della costruzione dell'edificio, quando ci fu un conflitto tra il sindacato dei muratori (una lega massonica) e quello dei metallurgici.

Ispirandosi a questo scontro, Barney sovrappone l'architettura del Chrysler (sede di una loggia massonica sospesa su un cimitero abbandonato) al rito d'iniziazione

massonico, nel quale l'iniziato deve sostenere una serie di prove per accedere alle tre tappe della progressione: apprendista - compagno - maestro.

Il palazzo, metafora del Tempio di Re Salomone, luogo della conoscenza e del potere, si configura come uno degli attanti opposti per il soggetto in quanto punto di vista personale del Gran Maestro, personificato da Richard Serra.

Cremaster 3 si apre e si chiude su un racconto delle origini del soggetto; racconto che verrà materializzato attraverso la colonna sonora (con cornamuse e arpa celtica); il decoro del palazzo che riprende i colori della bandiera irlandese (il colore verde sta per la frattura con la parte cattolica, l'arancione per l'appartenenza protestante, mentre il bianco, posto al centro, per la pace eterna) e molteplici altri apparati. La storia inizia con l'esumazione dell'avatar femminile di Gary Gilmore dal sottosuolo del Chrysler, il corpo viene depositato all'interno di una Chrysler anni Trenta, quindi progressivamente distrutto da un gioco di demolizione/sacrificio rituale attraverso gli scontri con altre cinque Chrysler più recenti, che l'apprendista ha marchiato murandone le parti di dietro.

Barney usa il cemento, per compiere questa operazione, un materiale inedito nel ciclo Cremaster, che solitamente privilegia materiali malleabili e semiorganici. Il cemento, pur mantenendo la costante di materia, si trasforma da secco e polveroso a liquido e granuloso fino a materia dura e compatta, sembra simboleggiare le tre fasi del percorso massonico. È col cemento che l'apprendista riempie ad esempio l'ascensore, una cabina usata per produrre il cubo perfetto massonico (o "ashlar"), che risulta essere luogo di passaggio, di transito in cui accadranno delle trasformazioni, per avanzare gerarchicamente.

Arrivato ai piani alti del palazzo, si trova in un bar dove, un servizievole barista, è messo in crisi nella sua organizzazione, con gag da cinema muto.

In uno sgabuzzino, la donna ghepardo, lo aiuta a trasformare materie organiche in forme geometriche (con patate tagliate una ad una a forma di cubo, grazie al tacco delle scarpe), e si propone come aiutante, alleata del soggetto. Fanno la loro comparsa tre massoni, riuniti nella saletta riservata si consultano sulla pena corporale da infliggere all'apprendista, che solo dopo essersi spogliato della sua vecchia identità potrà purificarsi in un'altra. Barney, condotto in una piccola stanza sotterranea, che richiama uno studio dentistico o chirurgico, viene preparato fisicamente per sostenere la prova qualificante, una cerimonia, a metà tra punizione e rito massonico che si svolge in silenzio.

Il soggetto è stato trasformato e a questo punto, bruscamente, l'azione si sposta nel Museo Solomon R. Guggenheim di New York.



Polo centrale dell'arte contemporanea americana, con una struttura architettonica a spirale, divisa in cinque piani, totalmente bianca, continua la narrazione dal punto di vista del soggetto, ormai apprendista.

Svuotato totalmente d'ogni oggetto vengono aggiunti sulle pareti esterne dei corridoi, e su tutti i corrimano, estese coperture di gomma bianca, munite di ganci e lacci che fungono da appigli per la performance di free climbing dell'eroe. Il pavimento centrale del piano terra, grazie ad una sorta di linoleum verde scuro serve da contrasto cromatico. The Order, episodio che occupa tutti i cinque piani dell'edificio di Frank Lloyd Wright si presenta come un'arena, uno stadio, un alveare, un museo di memorie, in cui ha luogo la prova decisiva, che si realizza mediante l'azione. L'apprendista comincia ad esplorare i cinque livelli, scalandoli verticalmente.

Nel primo livello deve superare l'ostacolo creato dalla fila di ballerine di tip tap (che ne sanciranno una "sanzione positiva", donando all'eroe un nastro a forma triangolare, richiamo al triangolo massonico con appesa una campanella); nel secondo livello si tratta di elaborare la ricostruzione degli strumenti massonici trovati in una botola, mentre si scontrano sempre più freneticamente due band rivali di musicisti hard core66, che suonano indiavolati.



Nel terzo livello il protagonista dovrà affrontare Aimée Mullins, che ora è una paziente in veste post-operatoria, con gambe di cristallo dal ginocchio in giù capace di trasformarsi in donna-ghepardo e sbranare l'eroe; nel quarto livello la prova è ricostruire Five points of fellowship, ossia una complicata scultura moderna vagamente simile a un enorme caprone (o una cornamusa), che appare composta di parti ammucchiate, come colonne. Infine nel quinto livello, quello

con Richard Serra, l'eroe affronterà una prova cognitiva: cioè vedere e capire, per poter passare all'azione nei livelli precedenti. Il protagonista vede quello che sta preparando Serra; un pentolone con dentro vaselina densa che bolle. Quindi prendendo delle mestolate di vaselina, le lancia contro una parete angolare di piombo che ha opportunamente montato, e da qui la vaselina liquida inizia a colare su un binario che corre per tutti i cinque piani del Guggenheim con la materia che scivola. Il tempo della prova è partito, il soggetto ha capito che per essere glorificato e ottenere un riconoscimento deve superare tutte e cinque le prove prima che la vaselina (oggetto di scansione temporale), dal quinto piano, raggiunga le ninfe/soubrette che stanno al pianterreno del museo.

Per Barney c'è un legame cosmologico tra il comportamento delle sostanze e i processi delle scienze naturali. La forma più limpida e pura per rappresentare il processo e il cambiamento è la fusione, un processo fondamentale in alchimia alla distillazione delle sostanze.

La semantica dei materiali è spesso incomprensibile alla mera percezione visiva e per essere decifrata può essere necessaria la conoscenza dello specifico vocabolario di un artista.

Se affrontiamo Barney bisogna essere a conoscenza che è da sempre un atleta, che ha fatto il modello in passato, che è un appassionato di football e che il corpo è il punto di partenza di tutti i suoi racconti. Contenitore e veicolo delle sue idee. Le funzioni biochimiche del metabolismo e l'architettura interna del corpo, esprimono concetti e processi fondamentali. Il corpo diventa oggetto scultoreo e man mano che accresce la consapevolezza del suo funzionamento, i materiali da lui utilizzati, vanno a costituire un corpus artistico plasmato sul di esso. Sceglie i materiali in base alle loro caratteristiche fisiche. La vaselina è il materiale che più corrisponde alla sua idea di scultura, modifica il suo stato fisico in base alla temperatura, è priva di forma, se riscaldata viene liquida e versata diventa imprevedibile; se raffreddata si indurisce diventando cristallina e disciplinata. I suoi materiali possiedono un proprio comportamento fisico, sono attori in grado di modificare o ricostruire il corpo dall'interno e i più sofisticati appartengono all'ambito della medicina sportiva e della chirurgia plastica. In Cremaster 3 ritroviamo quest'interesse per mantenere ogni forma in uno stadio di perpetua transizione, intermedio, indifferenziato ed è per questo che i materiali sono informi.

Nel racconto si mette in scena proprio il passaggio dal secco inorganico al liquido organico, e dal denso al fluido. Gli attori risultano materiale malleabile, che subisce delle metamorfosi; ecco perché non troviamo mai lo sviluppo di un carattere preciso, ma i personaggi rappresentano delle posizioni effimere, gli oggetti diventano personaggi agenti e viceversa.

Barney dimostra come il video, nella sua narrativa vada oltre la semplice documentazione della performance, ma diventi lo strumento per creare mondi fittizi e immaginari, che provocano lo spaesamento temporale.

L'azione di Barney non si svolge mai davanti al pubblico. Sono performance che si svolgono in studio, in cave di ascensori, in gallerie d'arte, che sfociano nell'apparato cinematografico.

È il caso di Cremaster 3. La temporalità di questo episodio appare rallentata e dilatata al tempo della scultura: per Barney tutta la sua pratica è di tipo "scultoreo". La dominante cromatica del bianco esalta l'effetto di un tempo continuamente sospeso. È il tempo del rinvio. I cinque livelli dell'episodio *The Order*, sono lo specchio tematico dell'intero ciclo Cremaster.

Al primo livello, questa schiera rituale di ballerine buffamente vestite da caprette, che con estrema precisione ripetono dei passi di tap dancing rinviano alla serialità e alla ripetizione del mondo dei musical, fondante nella narrativa del Cremaster 1. Al secondo livello, i musicisti impersonano l'estetica punk di rottura delle convenzioni e il tema della mutazione passa anche attraverso i segni sul corpo (tatuaggi, piercing, capelli rasati), una trasformazione dell'identità che coinvolge il corpo involucro, rinviano a Cremaster 2 e al violento scontro tra culture (in quel caso i mormoni e la società civile). Al terzo livello si rende esplicito il tema della metamorfosi e dell'ibridazione. L'eroe affronta la prova decisiva dello scontro con la donna cyborg, ipertecnologica nelle sue protesi di cristallo, nella sua inattesa e repentina mutazione in donnaghepardo.



Alter-ego dell'eroe fa parte di una delle prove rituali che l'eroe deve affrontare per diventare maestro massone appunto nel Cremaster 3. Al quarto livello troviamo l'eroe alle prese con il completamento di una scultura (un caprone mitico), che richiama la figura del dandy satiresco, con

le orecchie lunghe e il viso deformato, a cui stanno spuntando le prime avvisaglie delle corna da caprone, protagonista del Cremaster 4. Al quinto livello, infine con la performance di Serra, si configurano i temi dello scioglimento e della discesa e la conseguente trasformazione della materia, fondamentali di Cremaster 5 e in generale di tutto il ciclo.

In Cremaster 3 il ritmo lento della musica e delle esplorazioni dell'eroe si contrappone alla rapidità assordante della musica delle azioni di lotta. Inoltre vi sono una serie di contrasti plastici: alto/basso, interno/esterno dei palazzi, continuità/discontinuità delle forme, attori/spazi, materie grezze/raffinate, fluide/solide. Queste contrapposizioni giustificano la narratività del capitolo, un continuo fluire della materia, di trasformazione e mutazione delle molteplici figure, all'insegna della metafora del cremastere; questo muscolo che alterna stati elastici e di espansione a quelli di contrazione, calore a raffreddamento. L'eroe per passare da un livello all'altro si arrampica, incrementando l'andamento discontinuo del racconto, percorre gli spazi del Guggenheim dal basso verso l'alto e viceversa (non seguendo l'andamento a spirale del museo). L'abilità e la ricercatezza del montaggio, costruiscono il discorso filmico su di un nuovo concetto di tempo e spazio, che Barney chiama Controtempo e Controspazio. La tecnica, che gli permette di incrociare rappresentazioni sceniche diverse sulla superficie piana dello schermo in un'unica cornice temporale unificata è quella del montaggio incrociato. Le azioni diverse restano indipendenti dal punto di vista spaziale ma sono contemporanee dal punto di vista della percezione, creando una sorta di spaesamento ritmico nell'osservatore.

L'arte dunque è vita, possibile solo tramite l'aspirazione ad un'opera totale.

Per Barney, il mezzo cinematografico è la via ultima possibile per sfidare narrativamente i limiti spazio/temporali imposti dal reale.

Il performer, che mette in scena il proprio Io in un rituale, non occultando le strategie del suo lavoro, si "inizia". Condivide un qui e ora, che marca l'effetto della sua presenza spazio/temporale di fronte a noi, spettatori esterni, che dobbiamo cercare di entrare nei suoi livelli discorsivi, carpire il senso del suo linguaggio.

Quando si assiste a questo tipo di pratiche il problema del punto di vista è fondamentale. Il soggetto del rituale, quale mittente si pone di fronte a noi,

riceventi. Lui è il veicolo di un messaggio che noi dobbiamo essere preparati a ricevere. In quanto soggetti "iniziabili" ad essere "iniziati".

Iniziarsi all'arte non è facile in quanto presuppone l'entrata in quella cerchia, spesso elitaria, che viene chiamata "pubblico specializzato"⁸⁴. Il "pubblico specializzato" abita i musei d'arte contemporanea, viene invitato ai vernissage, è aggiornato e informato. Desidera sapere ed è affascinato dal segreto che si nasconde dietro all'arte. Vuole continuamente essere stupito e mettersi in gioco, criticamente ed emozionalmente. Essere dei soggetti "iniziati" significa non restare ai margini, diventare dei vicini di casa un po' spioni, che non si limitano a guardare dallo spioncino ma hanno il coraggio di aprire quella porta per comprendere l'opera e per comprendere se stessi in quanto individui sociali. È un lasciarsi trasformare quotidianamente, a livello cognitivo e fisico, facendo in modo che l'arte non sia puro piacere estetico, ma diventi un benessere esistenziale.

Contrazione e fluidificazione, ascensione e caduta, indeterminatezza e determinazione, sono altrettante categorie semantiche che contribuiscono a formare nuovi rituali immaginifici dello scenario di Barney.

La figura finale del Cremaster 3 è un chiaro esempio di come sia possibile reinventare una nuova mitologia irlandese o come inserire Richard Serra in una performance faccia riflettere sul rapporto dell'arte nell'arte, aprendo anche problemi di carattere metadiscorsivo. Se in una performance viene inglobata e riletta un'altra performance (quella di Richard Serra), siamo di fronte ad una nuova performance che riflette su se stessa e sui limiti della precedente, oppure ad una meta-operazione di critica dell'arte stessa?

Siamo così testimoni di qualcosa che è avvenuto o che è anche in divenire?

Stiamo prendendo parte al processo creativo, forse?

Lo spettatore "iniziato" risponde a questi quesiti rischiando così, di poter capire il processo creativo dell'artista e goderne incondizionatamente.

Bibliografia

- FRANCESCO BONAMI, *Matthew Barney* (a cura di Massimiliano Gioni), Electa, Milano, 2007.

- NANCY SPECTOR, *The cremaster cycle*, Guggenheim Museum, New York, 2004.

Sitografia

- <http://www.cremaster.net>

Filmografia

- MATTHEW BARNEY, *Cremaster 3*, 2002.