

OCCHI A TRE MANI

Tre mani creatrici di segni e di forme che si fanno nell'infinito gioco artistico della percezione. Clara Ghelli e Marco Pasini, due artisti diversi, legati dal più ancestrale vincolo parentale, danno spazio ad un lavoro immaginifico, dove la condizione binaria di madre - figlio ha un riverbero nel vivere il corpo dell'arte a tre mani. La mano della pittrice che usa il pennello tradizionale e le mani del grafico informatico che usa le più avanzate strumentazioni del computer. Il codice binario 0 - 1 del sistema informatico giustifica l'originario rapporto creativo di matrice - filiazione nell'unità dell'ispirazione artistica. Così, il fattore unificante è dato dalla progettazione comune dei disegni e dell'apparato iconografico. Una progettazione concettuale che è tecnicamente elaborata, in via preliminare, da Marco all'elaboratore elettronico. Infatti, i lavori si articolano e si sviluppano su due piani di attuazione artistica, quello più propriamente pittorico, con i supporti a tavola e i colori acrilici, e quello tecnico - compositivo del plotter, l'unità periferica che esegue i disegni e li riproduce su supporto cartaceo. Tuttavia vi è una continua osmosi e una feconda interferenza fra i due tipi di produzione figurativa. S'instaura, quindi, un'interazione tra percezione visiva, intesa come organizzazione delle informazioni raccolte in campi e oggetti dell'arte, dotati di significati, e visione illusionista, attraverso la quale gli stimoli sensoriali si combinano con gli elementi riprodotti. Il campo artistico preferito, da cui trarre questo tipo di oggetti, è offerto ai due artisti dalla selva metamorfica dei fumetti e dei cartoons. A questo proposito va ricordato che in inglese il termine cartoon, significa, in fondo, progetto di un'opera d'arte.

Da questa selva delle somiglianze, intesa nella sua etimologia greca di hyle, legname, materiale da costruzione, Clara e Marco traggono la suggestione più segreta ed ineffabile.

Quella suggestione, come la definiva Fellini, della fissità, tipica delle farfalle trafitte da uno spillone, esaltandone la dinamica bloccata nella rigidità dell'immagine. In questa prospettiva iconografica, è ripercorsa a ritroso nel tempo della figurazione, una linea genealogica, stilisticamente specifica della storia del fumetto. E' la linea dei Manga giapponesi o dei fumetti che s'ispirano ad essi, nei quali il segno grafico è particolarmente sobrio e le linee di contorno sono precise. Ne sortisce un segno grafico quasi minimale, che apre allo stile della "linea chiara", dal grande impatto comunicativo, particolarmente manipolabile a fini artistici e adatto ad ogni strumento di comunicazione. Dei Manga è sfruttata la loro forte contiguità tecnica e semantica con il cinema, in quanto veicolo di narrazione analitica, e non solo sintetica. Nel caso dei nostri due artisti la funzione cinematografica è accentuata dall'uso della grafica computerizzata. Manga nella lingua giapponese significa "vignetta", più esattamente, deriva da man 'secondo l'idea' e da ga "disegno", ad indicare la vignetta come unità significativa.

Una consapevolezza formale che, da un lato, porta Marco all'estrema conseguenza espressiva del dinamismo informatico, dall'altro conduce Clara alle fonti genuinamente artistiche del procedimento manga.

Quell'arte così "denudata", della quale parla Focillon nelle sue analisi delle opere di Okusai, che nell'Ottocento inaugurò in Giappone un'arte figurativa di grande eleganza mentale e di forte concisione formale. Infatti, i nostri due artisti riprendono da questo atteggiamento stilistico il tipo di inquadratura verticale, caratteristica dei kakemono, le antiche pitture giapponesi su rotolo di carta o di tela, alto e stretto, dall'aura di effimera staticità. Appare, così, una sintesi grafica audace, nella quale i riquadri figurati evocano automaticamente la terza dimensione, nonostante la riduzione bidimensionale della spazialità, in un ritmo che oscilla fra formalismo e realismo. Allora i lavori tendono a limitarsi ad una grafia di linee pure, valida in sé, facendo a meno delle ombre. Significativo è, a questo proposito, l'utilizzo del procedimento della figura - sfondo della Psicologia della Gestalt. Marco traduce sfondi resi turbinosi dall'azione compositiva del plotter, sfruttando l'accesso random, la memoria ad accesso casuale dell'elaboratore elettronico, fino ad operare collages informatici, nei quali i ritocchi sono puri ornamenti d'astrazione. Clara, a sua volta, scompone sfondi con l'acrilico acquerellato, rompendo, in un certo senso, il movimento statico della figurazione futurista. Infatti, la trasparente tonalità di un colore è fissata attraverso le sue gradazioni nello spettro solare, senza alterazioni, come magica dominante di un cromatismo equoreo. Continuità cromatica che crea un'atmosfera limpida, sfasata in piani come riflessi di una scomposizione dell'anima in sovrapposti slittamenti orizzontali dei volti. Sono volti, dai segni grafici semplificati che, mentre esprimono espressioni elementari con pochi tratti, non fanno spessore sulla serena leggerezza del fondo. Questo modo di usare lo sfondo richiama l'espedito tedico di ripresa del blue back, letteralmente "sfondo blu", che consiste nel fare apparire i personaggi di una sequenza in un ambiente o "sfondo" diverso da quello nel quale sono realmente collocati. E' un'arte antiromantica che si libera della tirannia dello spazio, attenta ai suoi caratteri formali, oltre i contenuti ideologici e sentimentali.

La strutturazione delle immagini entro parametri rigorosi, permette un'autonoma libertà d'organizzazione dei segni e dei contorni, nei quali il colore, accuratamente calibrato, ha la funzione di affermazione concettuale, visiva ed esistenziale. Si riscontra, a questo punto, un evidente parallelismo fra il modo di strutturare le forme, mutuato dalle estetiche del futurismo e del cubismo, e la composizione del quadro fumettista, nel quale le vignette stravolgono l'ordine tradizionale di lettura. Inglobandosi l'una nell'altra, le immagini provocano effetti che ricordano la suddivisione di campi e di piani del linguaggio cinematografico e fotografico. Inoltre, l'inclinazione laterale dei volti dipinti da Clara evoca lo spostamento, rispetto all'orizzonte, dell'immaginaria

camera di ripresa. Questa è un'operazione nella quale è messa in atto una sorta di metalinguaggio, un linguaggio di secondo livello, la cui formulazione non riguarda direttamente il contenuto referenziale dell'immagine, ma il linguaggio iconico stesso. Qui, il meccanismo della citazione ha una particolare rilevanza, secondo il paradosso di Mc Luhan quando sostiene che "il mezzo è il messaggio". Allora l'immagine del fumetto è isolata come cosa in sé della semplificazione formale della comunicazione. In questo senso il cartoon è utilizzato alla maniera di Lichtenstein, come ready-made, citazione o prelievo estetico, che si pone in veste di simulacro in un orizzonte di spaesamento linguistico. D'altra parte una ricerca linguistica ha senso se è collegata a una ricerca espressiva, per cui, la cosiddetta vignetta di derivazione fumettista diventa, in questa prospettiva un luogo di privilegio riservato agli artisti. Ecco materializzarsi, allora, le mani e gli occhi, le due parti anatomiche fondamentali dell'artista, che sintetizzano nell'unità progettuale dell'opera la dimensione digitale e, soprattutto, il dominio visuale. Infatti, la serialità figurale degli occhi e degli sguardi concentrati si fondano su una vera e propria filosofia dell'occhio. Una scelta teorica e pratica della pura visibilità che, secondo la regola michelangiolesca, consiglia di tenere la pratica nelle mani, ma negli occhi il compasso, la squadra e il giudizio. Pura visibilità dove l'occhio interno e l'occhio esterno si unificano, facendo dell'occhio visibile il tramite di una forma estetica della figura non accidentale, ma dipendente da cause spirituali. E' una prospettiva nella quale l'occhio dell'artista ha con la natura un rapporto produttivo, espressivo. Così, i lavori di Clara e di Marco si presentano in una continuità stilistica che collega creativamente lo statuto materno alla situazione filiale. Il punto di connessione, come sinapsi cerebrale, è costituito da una volontà d'arte nei confronti di un certo tipo d'espressività del mondo dei fumetti, mettendone in evidenza la specifica natura mediologica. Creando un codice estremamente duttile, in grado di coinvolgere fruitori di età diverse e di formazione culturale differente. E' un modo di esprimere con gli strumenti dell'arte, nuovi e tradizionali, i mutamenti epocali di questa nostra civiltà urbanizzata, evidenziandone, contemporaneamente, l'ambiguità della proposta comunicativa. Un obiettivo perseguito con una sorta di pendolarismo del cambio di matita che, in una circolarità dell'eterno ritorno parentale, recupera la vera essenza originaria del fare arte.

Vladimiro Zocca