

CORPO MECCAMINOSO

SALERNO 2010

Perché Antonella Pagnotta fa firmare i propri quadri agli spettatori (Futurismo3000 Corpo Meccaminoso)? Perché fa firmare addirittura la sua firma? Ovviamente il problema è quello del ruolo. Fino ad oggi era il così detto artista a dare significato all'opera, ad assumersi il ruolo del significante (colui che significa, dà valore), ma oggi A.P. riformula il concetto di arte-vita: il gioco e il teatro sono i due presupposti su cui si basa questa ri-formulazione: l'evento, il mezzo attraverso cui si somma l'esperienza spazio temporale, si giustifica solo qualora non sia semplicemente simbolico ma bensì diventi antologico e ontologico rispetto alla vita. Nella firma che lo spettatore appone si esplica un nuovo concetto di genealogia dell'opera che fuoriesce dall'individuo che la produce venendo sublimata nel gesto dello spettatore che non solo partecipa all'evento ma ne diventa responsabile. Noi non abbiamo nessun interesse né per l'oggetto in quanto tale, né per la sua qualità di merce o simbolo o mito contemporaneo, né altresì nutriamo interesse per la scoperta di intenzioni o impulsi inconsci che operano nel produttore o nel fruitore, e non siamo interessati a mettere il camice bianco sia esso da scienziato, da psicologo, da artista. Va da sé che ci caliamo le braghe e mostriamo il culo a chi ha perseguito la strada mortificante e piccolo borghese che dai dadaisti e surrealisti ci ha portato al trionfo del post (post al market). Mille volte meglio il madonnaro che lavora per pochi spiccioli o il graffittaro che deve scappare dalla polizia perché sciupa il decoro urbano, degli artisti che hanno bisogno di 20mq di spazio per esporre la propria (opera d'arte) da 100.000 \$ che gli permette di sedersi a bere un drink ad Hollywood Boulevard.

MANTENERSI DIVENENDO IN CIO' CHE SI E'

Nell' XXI secolo e forse più nel tempo che verrà, il corpo come natura, cultura, tecnica è cybercorpo, è mente che si estende al moltiplicarsi delle protesi che la mente ha costruito. I robot di là da venire saranno discendenza dell'identità naturale, culturale e tecnica dell'umano. È sempre più chiara la necessità di un cammino che porti le macchine dalla logica all'esistenza e cioè dagli algoritmi alla corporeità. Una necessità che rende plausibile un'ibridazione uomo-macchina piuttosto che un'evoluzione autonoma dei computer. Incubo per alcuni o speranza mistica per altri, non saranno comunque le macchine a diventare intelligenti ed è invece assai più probabile che saranno gli umani a trasformarsi, o a evolversi in intelligenze ancora più raffinate, potenti, sintetiche. Soprattutto considerando che gli intelletti meccanici sono molto stupidi (si dovrebbe parlare forse di Stupidità Artificiale, piuttosto che di Intelligenza Artificiale), infatti sono esseri binari, mentre noi non lo siamo: dentro di noi c'è sempre una casualità chimica. E' sempre al corpo che si ritorna. La

corporeità è la nostra dimensione di esseri finiti. Stare alla scuola del corpo significa imparare la finitudine ma anche la centralità della vita. La nostra “finitudine” come condizione dell’essere è forse un limite, ma è soprattutto la condizione ontologica della specie. La perdita di questa consapevolezza e ad abbracciare l’idea di un’evoluzione senza limiti, un modello in realtà del tutto astratto proprio perché non tiene conto dell’ancoraggio biologico di ogni nostra conquista e conoscenza. Bisogna, quindi: mantenersi divenendo in ciò che si è.

L’urgente questione che più ci tocca come Futurismo 3000 è antica: l’uomo centuplicato dalla macchina. Si tratta di capire che saperi nuovi come la biopolitica, l’ingegneria genetica, le nanotecnologie, la robotica, affondano anch’essi il loro statuto nella centralità del corpo, che essi possono tentare di rendere più resistente agli attacchi e più capace di prestazioni ma che non possono in alcun modo sostituire o, peggio ancora, creare. L’umanità può modificarsi ed evolversi solo a partire da sé, a partire dal corpo così come esso è da sempre: bios contingente della immortale Zoé.

L’umanità del XXI secolo è caratterizzata da una mente nomade. Il Soggetto odierno è un’entità nomade, che si muove fra diverse dimensioni dell’essere e del conoscere, che sposta di continuo i confini fra l’umano, il naturale e l’artificiale. Corpo Meccaminoso è un prodotto intenzionalmente naturale, umano ed artificiale! Questa triade fondamentale per l’essere sembra oggi essere stata diminuita in una contrapposizione tra naturale e artificiale. Si sta perdendo il vero punto di partenza: l’uomo, l’essere! Corpo Meccaminoso ribadisce l’esigenza di ri-investire fiducia sull’uomo nell’era della macchina. Perciò, innanzi tutto Corpo. Il corpo conserva nelle proprie fibre, nelle cellule, nell’intero che lo costituisce, ogni piccolo evento, oggetto, visione, pensiero, sguardo, parola. Una risposta, all’attuale concezione meccanicista, non può che partire dal duplice e coerente fondamento della sostanza umana: il Corpo e il Tempo, il corpo come macchina temporale e dunque finita. Da qui si inizia, almeno per ciò che ci riguarda: dal CORPOMECCAMINOSO di Antonella Pagnotta.

Il CORPOMECCAMINOSO nell’Estetica della Macchina...

Il titolo ha in sé delle precise reminescenze, segna un legame profondo con la tradizione del Novecento italiano: Futurismo-Spazialismo-ArteProgrammata-Futurismo3000.

Da quando l’Arte ha cessato di essere imitazione della natura, un’attività riproduttiva, statica e l’artista un osservatore e contemplatore a distanza, per diventare, invece, un’arte permeata nella realtà e attuale si è dovuta mischiare col sapere scientifico, sapere che vive il presente, giacché è in grado di supporre un futuro. L’arte doveva abbeverarsi alla fonte scientifica, sapere quindi le notizie ultime sul funzionamento dei fenomeni terrestri e da questi partire per nuovi percorsi, ampliarsi. La combinazione tra arte e scienza ha portato alla nascita dell’Estetica

della Macchina.

Futuristicamente si è andati verso l'Uomo Centuplicato dalla macchina dalle componenti interscambiabili; verso il potenziamento dei sensi attraverso il Tattilismo, l'Arte Sacra, l'Aeropittura; e poi la Sinestesia e il Dinamismo applicati all'arte attraverso l'Analogia; poi il Paroliberoismo fino alle Tavole Parolibere, vere e proprie verbalizzazioni plastiche.

L'Estetica della Macchina, porta presto i futuristi alla ricerca di uno Stile del Movimento. La sistematizzazione delle vibrazioni, delle luci e delle compenetrazioni dei piani produrrà la scultura futurista, il cui fondamento sarà architettonico, non soltanto come costruzione di masse, ma in modo che il blocco scultorio abbia in sé gli elementi architettonici dell'Ambiente Scultorio in cui vive il soggetto. I Futuristi dunque aprono una breccia nuova destinata ad essere perseguita: la geniale intuizione e teorizzazione del Complesso Plastico Motorumorista, frutto della Ricostruzione Futurista dell'Universo; è il primissimo esempio di superamento della divisione tra le arti, ma è anche la prima opera cinetica cioè opera attuale perché rispondente ad una necessità e sensibilità nuove. Già nel Primo Manifesto dello Spazialismo del 1947 Fontana dichiarava che la motivazione modernista in senso scientifico della ricerca spaziale si esprimeva con l'asserzione "ci rifiutiamo di pensare che scienza ed arte siano due fatti distinti, che cioè i gesti compiuti da una delle due attività possano non appartenere anche all'altra. Gli artisti anticipano gesti scientifici, i gesti scientifici provocano sempre gesti artistici". Quindi lo Spazialismo acquisisce e sviluppa la strada dell'arte ambientale, un arte che esce dalla bidimensionalità della tela per diluirsi nello spazio circostante. Ma queste due scoperte della plastica futurista, ossia l'uso di materiali diversi e inconsueti nell'arte, e lo sviluppo ambientale dell'opera d'arte diventano i presupposti su cui i gruppi cinetici (Gruppo T, Gruppo N, Gruppo Uno) costruiscono progressivamente i propri assunti teorici.

L'Estetica della Macchina dunque stabilisce una necessità nuova all'arte: la pittura e la scultura non rispondono più alla necessità dell'uomo di oggi. La sua sensibilità viene conformandosi continuamente sulle emergenze create dalle manifestazioni della civiltà che si rinnova. La scienza, il dinamismo, il mutevole determinano nell'uomo un modo più intenso di percepire il flusso del tempo. Viste alla luce di queste premesse le opere dei componenti dei gruppi cinetici si riconoscono come il risultato di ricerche tendenti ad usare il tempo come mezzo plastico assieme allo spazio. Di conseguenza, si impone un arte che vuole essere attuale nel suo tempo; una necessità di comunicazione totale per arrivare ad un'unità di tempo e spazio. Su questa premessa è possibile tracciare una linea continua che inizia col progetto di arte totale del Futurismo per proseguire ad un'arte ambientale nello Spazialismo e ancora un arte che introduce la nozione di tempo dei gruppi cinetici. Sono proprio su questa linea i prolegomeni di Futurismo 3000.

Ciò che accomuna Antonella Pagnotta all'operatività artistica che si fonde sull'Estetica della macchina è il tentativo di un' arte attuale che cerca la combinazione tra arte e scienza; un'arte che per essere attuale è costruita con mezzi attuali; e poi la convergenza con la provocazione più direttamente futurista, la componente ludica e in ultimo la centralità dell'essere, il corpo. Il binomio arte-scienza che come abbiamo visto ha accompagnato gran parte della storia del Novecento è entrato in crisi in questo XXI secolo. Dal momento in cui la scienza si è arrogata il diritto di divenire non una delle conoscenze, ma la conoscenza, non ha fatto altro che sostituire quel compito che per molti secoli è stato della religione, ovvero la custodia della verità, oggi la scienza non ha più verità, di conseguenza si devono recuperare strumenti della conoscenza che l'uomo ha pensato di non dover più utilizzare. Possiamo ben dire oggi che la parte razionale dell'essere ha raggiunto un elevato grado di sviluppo, ma, in modo altrettanto sicuro, possiamo dire che la parte emozionale dell'essere non ha raggiunto uguale sviluppo: le emozioni partono dalla parte più antica del cervello fondendosi somaticamente attraverso i sensi. Che cosa sono i sensi se non l'intelligenza del corpo? Questo è il fulcro dell'azione artistica di Antonella, l'intelligenza del corpo. Urge tornare al corpo, ristabilire l'integralità dell'essere nella sua unità di mente e corpo. Alla luce di questo vale l'aggettivo meccaminoso: un comportamento eretico nei confronti di un meccanicismo che impone sempre più un confronto con la realtà di tipo meccanico, simulatorio, artificioso.

Il comportamento eretico mira a ristabilire un contatto diretto e veritiero con l'ambiente. Così come la dimensione ludica è ineluttabilmente integrata ad ogni azione e si enfatizza negli interventi dello spazio espositivo o urbano per misurarsi con il vissuto quotidiano. È un esperimento di coinvolgimento attraverso l'atto estetico, quindi come ogni prassi sperimentale procede per tentativi e gli esperimenti si differenziano tra loro. Ogni mostra è metaforicamente un esperimento. Questa volta il coinvolgimento è nella complessità del sociale e dei suoi tabù. Il Sentiero del giorno, l'Albero della vita, i Frutti d'artista, il Puzzle dell'Incontro, le Videosenzazioni, non sono altro che un tentativo sinestetico di moltiplicare il proprio corpo, esporlo così com'è, senza controfigure, senza rimorsi. Il corpo è fruito attraverso l'ibridazione corpo-macchina nel Sentiero del giorno, dove l'opera è un meccanismo che si aziona solo attraverso la partecipazione dello spettatore; l'opera non è godibile apriori se non si è certi di attivarla e quindi svelarne il vero contenuto. Il corpo è presentato, nell'Albero della Vita, come forma pura, immortalato dall'obbiettivo fotografico, godibile in una dimensione puramente estetico-immaginativa. Una foto può diventare anche file, immesso nella rete; ma non c'è copyright, la si può copiare, riprodurre, ristampare, colorare, mutare, non c'è regola sulla rete. La foto celebra il corpo di Antonella. Il suo corpo non è altro che il corpomeccaminoso, pubblicizzato, presentato, esposto. Attraverso i corpo eternati,

fissati, lo spettatore, anche in questo modo, conosce l'arte di Antonella.

Nei Frutti d'artista, ci sono le Grazie. Qui il corpo ha abbandonato la dimensione privata, intima, segreta di sé. Il corpo è sovraesposto, non è più privato, è il corpo di A.P. ma è anche di tutti. Il suo corpo è messo a disposizione della collettività. Collezionare parti del corpo, oppure scegliere la parte che più si preferisce o meglio ci aggrada: le mani, i piedi, il seno, il busto, un solo braccio. A.P. che si auto celebra in un'Estetica Ascetica e mistica. In un mondo dominato dal razionalismo, da una laicità pura, dalla matematizzazione della logica A.P. vuole recuperare la fede in se stessa, nel suo corpo, nell'essere, nell'uomo.

Il corpo lo si conosce giocando, stuzzicando la fantasia come nel Puzzle dell'incontro. Lo spettatore può divertirsi ricostruendo il corpomeccaminoso, nel minor tempo possibile, e vincere un premio. Quest'angolo forse vuole ricreare quell'atmosfera fastosa delle manifestazioni collettive che implicano sempre un profondo e attivo coinvolgimento ludico: penso al luna park, al carnevale, alle processioni, alle danze tribali.

In ultimo le Videosensazioni, gli atteggiamenti, le pose, potenziati dalle possibilità video. Gli atteggiamenti di A.P. più rappresentativi, più osservabili, più visionabili. In conclusione, il meccanismo, la foto, la grazia, il video sono un messaggio preciso: Antonella Pagnotta vuole fare dell'arte, non l'artista. L'artista è un ruolo sociale, un mestiere come un'altro; fare dell'arte invece significa esprimersi sempre e comunque attraverso qualsiasi mezzo attuale. La sua arte nasce proprio dal suo essere nel mondo, dai suoi rapporti sociali, dal vivere a pieno ora: hic et nunc.

L'arte non è intellettualismo, non è concettualismo, anzi denuncia queste tipologie di lavoro artistico. Per questo mette il suo corpo, perché è la sua arte, che non è altro che la sua persona, il suo stare al mondo e nel mondo.

Per confermare questa ipotesi, poniamo il caso dei neuroni specchio, scoperti da Giacomo Rizzolatti: sono cellule cerebrali che si attivano non quando il soggetto agisce direttamente ma quando osserva l'azione compiuta da un altro. Essi rappresentano l'azione motoria di un animale nel cervello di un altro e se l'ipotesi del "sistema specchio" è valida «allora i concetti non sorgono, come credono alcuni, nella mente solitaria di un individuo, ma grazie all'interazione e alla comunicazione con gli altri».

Quest'ultima nota rappresenta la necessità di un'arte della comunicazione totale: ogni installazione rappresenta un tipo di risposta, un atteggiamento da porre nell'Attuale.