

L' ULTIMA CENA



REGIONE
CAMPANIA



COMUNE DI NAPOLI
Assessorato alla Cultura

L'ULTIMA CENA

Napoli
Castel dell'Ovo

20 dicembre 2002
25 gennaio 2003

a cura di Massimo Sgroi

David Bade
Bianco - Valente
Arturo Casanova
Loris Cecchini
Michele Chiossi
Martino Coppes
Chiara Dynys
Peter Friedl
Nino Longobardi
Gulia Lusikova
Miltos Manetas
Jason Martin
Giuseppe Mingione
Simon Morley
Ryuji Miyamoto
Marco Neri
Marina Nuñez
Gabriel Orozco
Mimmo Paladino
Perino & Vele
Simon Reilly
Giovanni Rizzoli
Markus Schaller
Pieter Schoolwerth
Andres Serrano
Maria Luisa Tadei
Adrian Tranquilli
Vedova Mazzei
Bill Viola
Sislej Xhafa
Peter Zimmerman

Linea Grafica
Marco Izzolino
Massimo Sgroi

Su una possibile interpretazione del Cyborg

Marco Izzolino

Che la condizione di vita dell'uomo sia totalmente cambiata con la rivoluzione informatico-telematica è a tutti evidente. Meno si è probabilmente riflettuto su quanto sia mutata, nell'immaginario collettivo, la considerazione stessa di ciò che definiamo propriamente "umano". La tecnologia (informatica) è entrata in così stretto rapporto con la nostra vita, che noi uomini siamo ormai totalmente dipendenti dalle macchine che abbiamo creato, in un passato - cosa da non sottovalutare - che si allontana sempre più. Sarebbe impossibile per un uomo di oggi tornare ad una condizione di vita selvaggia (intesa in senso rousseauiano) a diretto contatto con la natura.

Negli ultimi due decenni l'uomo ha per così dire accelerato un processo di mutazione che da *sapiens sapiens* lo condurrà inevitabilmente a diventare *cyborg*. Da un punto di vista fisico non vi sono e probabilmente non vi saranno cambiamenti di rilievo, ma, da un punto di vista psicologico, la simbiosi con la macchina/computer sta determinando stravolgenti a livello sociale.

Molti artisti contemporanei, con la sensibilità che gli è propria, hanno già registrato nei loro lavori questo processo di trasformazione. La presente mostra intende offrire appunto un panorama di alcuni tra questi che, utilizzando i più diversi supporti medialti, hanno preso in considerazione la mutazione cybernetica dell'uomo, vi hanno fatto riferimento o addirittura vi hanno dedicato tutta la propria ricerca.

Un'opera d'arte di oggi è un palinsesto di immagini significanti che sono nate in diversi periodi storici. Simboli diffusi con la cultura di massa del Novecento (per esempio la bottiglia della Coca Cola) sono usati dagli artisti con la stessa facilità con cui fanno uso d'immagini dell'antichità classica (per esempio la vittoria alata) o del Rinascimento (per esempio la Gioconda o la Venere del Botticelli). Come ogni altra forma di linguaggio l'arte

«Può essere vist(a) come una città antica: un dedalo di stradine e piazzette, di case vecchie e nuove con aggiunte di settori moderni con strade diritte e regolari e case uniformi»¹.

Il nostro immaginario collettivo - quello a cui fanno riferimento gli artisti - così come una città è costituito di un nucleo centrale antico che, più o meno alterato nei vari periodi storici, ha una logica (urbanistica ed architettonica) specificamente locale, nata e sviluppata in stretto rapporto con la realtà geografica peculiare. Ma ai nuclei antichi delle città di tutto il mondo si sono aggiunte delle zone periferiche, dei sobborghi che, sebbene siano in qualche modo collegati urbanisticamente alle zone centrali attorno alle quali si sono sviluppate, sembrano avere delle caratteristiche costanti, simili ovunque. Se ci è mai capitato di vedere delle fotografie di periferie di diverse città (antiche) sparse per il mondo, anche se non siamo magari riusciti a riconoscerne la località, ci è capitato sicuramente, innanzitutto, di identificare la zona come "periferica" e poi di notare molte analogie tra le diverse foto.

In sostanza il mondo delle immagini dell'uomo contemporaneo, così come la realtà in cui vive e il linguaggio che parla, è costituito di elementi storici particolari del luogo in cui risiede, comprensibili soltanto ai propri vicini, e di elementi più recenti costituiti con "parti" (immagini nel caso dell'arte, vocaboli nel caso del linguaggio, mattoni o cemento nel caso dell'architettura, ecc.) che provengono da luoghi altri e diversi e che già consentono una forma

¹ L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1983, pag. 8

2: Chi si dovesse trovare a scalare le più alte montagne del Nepal almeno fino al campo base troverebbe dei piccoli negozietti dove è possibile acquistare una bottiglia di Coca Cola, la stessa bottiglia che vende il pub in Nord America o il salumiere in Italia, ecc.

3: Una corrente artistica come la Pop Art e artisti come Warhol o Lichtenstein hanno molta più influenza sulla ricerca visiva di oggi di quanto non l'abbiano avuta negli anni immediatamente successivi la loro affermazione in ambito internazionale.

4: Clifford Geertz, "Dal punto di vista dei nativi": sulla natura della comprensione antropologica, in *Antropologia interpretativa*, Il Mulino, Bologna 1988, pag. 73

5: *ibid.*

di comunicazione comune tra le realtà che adottano tali elementi. Questa situazione, da molti definita "globalizzazione", si è sviluppata progressivamente a partire dal secondo dopoguerra con il miglioramento dei sistemi di trasporto e con l'effettiva internazionalizzazione degli scambi economici². Ma è solo nell'ultimo decennio, con la diffusione dei computer e di Internet praticamente in ogni casa (occidentale), che si è sviluppata una vera e propria globalizzazione culturale³. Globalizzazione, però, non vuol dire - attenzione - necessariamente "omologazione". Informazioni e immagini, che riescono a fare il giro del mondo ed essere letti e viste da migliaia di persone anche contemporaneamente, hanno la forza di trasformarsi in una sorta di "vocabolario linguistico comune", al quale tutti possono attingere per comunicare, ma che non può alterare la sostanza della cultura di provenienza di ciascun individuo.

Tenterò di chiarire quest'ultimo concetto facendo riferimento alle teorizzazioni dell'antropologo americano Clifford Geertz in merito alla metodologia che lo studioso (l'etno-antropologo) dovrebbe seguire per comprendere e spiegare una cultura *altra*, completamente diversa dalla propria. Secondo Geertz il processo conoscitivo si articola attraverso due tipi di concetti, quelli "vicini" e quelli "lontani dall'esperienza" del *nativo*. I primi sono quelli di ciascun individuo

«può utilizzare naturalmente e senza sforzo per definire ciò che lui e i suoi [vicini] vedono, sentono, pensano, immaginano e che comprenderebbe prontamente quando utilizzati in modo simile da altri [suoi vicini]»⁴;

i secondi sono quelli che

«uno specialista qualsiasi - un'analista, uno sperimentatore, un etnografo, perfino un prete o un ideologo - utilizzano per fare avanzare i loro obiettivi scientifici, filosofici o pratici. "Amore" è un concetto distante dall'esperienza. "Stratificazione sociale" e forse per molte persone anche "religione" (e certamente anche "sistema religioso") sono concetti distanti dall'esperienza; "casta" e "nirvana" sono vicini all'esperienza, almeno per i Buddisti e gli Induisti»⁵.

Il conoscere antropologico, dice Geertz, oscilla tra questi tipi, in un continuo tentativo di traduzione dei primi nei secondi,⁶

La comunicazione globalizzata avviene in maniera molto simile: ciascun individuo tenta di tradurre i simboli significanti della propria cultura d'origine (vicini all'esperienza) in forme e concetti globalmente - o più precisamente telematicamente - diffusi (lontani dall'esperienza). Ad esempio i Giapponesi hanno adottato una sorta di doppio alfabeto, uno per comunicare suoni e concetti ereditati dalla cultura del passato, l'altro per assimilare a quest'ultima nuovi suoni e nuovi concetti importati negli scambi culturali con i paesi occidentali.

Io non credo che la globalizzazione riuscirà ad omologare la cultura di tutti i paesi della terra; col tempo certo alcune caratteristiche peculiari di determinati luoghi si perderanno, ma altre ne nasceranno nel confronto tra l'antico (peculiare) e il moderno (globale). Per fare soltanto qualche esempio storico si può ricordare come nel corso dei secoli scorsi i paesi europei abbiano cercato di cristianizzare le popolazioni dell'America Latina e molte dell'Africa; per quanto tutto il sud America e alcuni paesi africani siano effettivamente diventati cristiani e venerino i nostri stessi santi, le immagini ed i riti da loro adottati hanno ereditato le caratteristiche delle religioni animiste precedenti. La cultura religiosa che si è creata in questi paesi, così, può da un lato comunicare con la nostra cultura religiosa e dall'altro anche

comprendere quella a loro precedente⁶. Ancora, si può citare il caso dell'Irlanda dove, scomparso apparentemente in tutto il paese il dialetto irlandese come linguaggio parlato e dichiarato perciò l'Inglese come lingua ufficiale, il dialetto ha ripreso ad essere parlato e scritto correntemente.

Tentiamo a questo punto di ricapitolare, secondo quanto abbiamo fino a qui sostenuto, in che modo si articola la vita dell'uomo contemporaneo:

- 1) da un punto di vista fisiologico ha le stesse esigenze del passato, ma, per qualsiasi azione, deve compiere, ha una sempre più forte dipendenza dalla macchina/computer;
- 2) dimora in centri abitati in cui ad un nucleo architettonico ed urbanistico antico si sono affiancate zone moderne dalle caratteristiche architettoniche internazionalmente diffuse;
- 3) alterna ad una forma di comunicazione locale una forma di comunicazione globalizzata.

In tutti gli aspetti della propria vita, in sostanza, l'uomo contemporaneo ricorre e si confronta con ciò che è *altro* da se e dalla propria cultura d'origine, ma che costituisce un "attributo" necessario per la propria esistenza. Un attributo che l'immaginario collettivo rappresenta inevitabilmente "meccanico" perchè la macchina/computer è ciò che ha consentito la trasformazione dell'esistenza. Ecco dunque perchè la nuova forma umana è percepita - o almeno quella del futuro è concepita - con propaggini elettroniche, come un *cyborg*, che gli consentano di riuscire ad adeguarsi meglio ad un mondo globalizzato.

Sarebbe impossibile riuscire in questo scritto a descrivere in che modo la ricerca di ciascuno dei trentuno artisti presentati in mostra è capace di illustrare il processo di trasformazione concettuale dell'uomo in *cyborg*. Tuttavia abbiamo fin qui tentato di fornire alcune chiavi di lettura al fine di chiarire alcune delle tante e complesse caratteristiche antropologiche che possono denotare il "nuovo" uomo. La ricerca di Marina Nuñez che si rivolge prevalentemente alla rappresentazione di un futuro possibile in cui l'uomo apparirà effettivamente come *cyborg*, o quella di Miltos Manetas che racconta di un rapporto tra uomo e macchina che ha inizio ormai dalla prima infanzia umana, o ancora quella di Bianco-Valente che studia i rapporti tra la natura fisica della mente umana e la incorporeità riproducibile dei processi mentali, o, infine, le visioni di David Bade che crea forme ed immagini rappresentative della confusione informatica globalizzante, sono soltanto la conclusione di un processo di rappresentazione del "nuovo uomo". Questo processo ha avuto però inizio già da alcuni anni col tentativo di recuperare, come ad esempio nella ricerca di Nino Longobardi, di Giuseppe Mingione, di Pieter Schoolwerth, di Chiara Dynys, di Andres Serfano o di Bill Viola, degli archetipi di rappresentazione dell'uomo da un punto di vista fisico ed espressivo in una fase in cui la sua percezione diffusa cominciava a modificarsi. Perchè se la normale percezione degli oggetti che ci circondano non era la stessa di prima - vedi le sculture molli di Cecchini o gli oggetti rappresentati soltanto con linee a zig zag di Michele Chiossi o gli "involucri" vuoti di Perino & Vele o ancora le alterazioni visionarie di Gabriel Orozco - allora anche l'uomo poteva già essere cambiato. Era bene dunque capire - come hanno fatto ad esempio Mimmo Paladino, Giovanni Rizzoli o Gulia Lusikova - in che modo elementi ed immagini tipiche di una cultura prettamente locale, prodotto del così detto *genius loci*, potevano essere diffusi, o semplicemente raccontati, al più esteso numero di individui (diversi per formazione e cultura) possibile oppure capire come il prodotto della macchina - ad esempio i lingotti metallici di Markus Schaller - e

6: Anche le immagini della religione cattolica derivano del resto della religiosità pagana antica.

della cultura globalizzata - come i personaggi di Adrian Tranquilli - potessero diventare rappresentativi di ogni uomo, di qualsiasi cultura d'origine? O ancora - come ad esempio hanno scelto Jason Martin o Arturo Casanova - rivolgere la propria attenzione a soggetti della realtà incontestabili e comprensibili da chiunque?

Al visitatore della mostra rimandiamo la risposta a queste domande, sperando che i lavori degli artisti proposti - anche quelli che per esigenze di spazio non sono riusciti a citare - riescano ad essere importanti per comprendere meglio le grandi trasformazioni che stiamo vivendo in questi anni.

L'Ultima Cena Verso l'arte dei mondi immateriali

Massimo Sgroi

Si vive e si soffre sulla linea di confine che separa i millenni. La fenomenologia della confusione diviene estroflessa pratica di vita attraverso l'invasione dell'immagine medialica. La rappresentazione, esclusivo dominio fino a pochi anni fa dell'arte, invade il quotidiano sino a rendere indistinguibile la *fiction* dalla realtà. E la bellezza sfugge al mondo reale per vivere in spazi *altri* di pura immaginazione o, al massimo, complementari alle situazioni effettive di vita.

Siamo sospesi tra la polverizzazione del rapporto sociale e l'estasi dell'illusione mediologica. Le nuove configurazioni corporee non appartengono più al campo fisico ma cavalcano l'onda elettronica modulare di pura trasmissione di dati. Non esistono più l'esterno e l'interno, il prima ed il dopo ma il *tutto ora* in una dislocazione spaziale schiacciata dall'annullamento temporale. Ed il tutto è una continua, ibrida alterità. L'ambiente, nei mondi virtuali, è null'altro che una estensione dei nostri corpi. Ed allora il soggetto si prolunga nell'oggetto e, questo, si confonde con il primo.

Viviamo un immaginario che sembra mutuato di testi della Science Fiction: quello del *cyborg*. Tra l'uomo e la macchina non esistono più soltanto scambi di informazione ma versazioni affettive vere e proprie. E, nel superare di continuo il limite tra il materiale e l'immateriale, finiamo per essere ogni giorno di più *stranieri a noi stessi*.

Il problema è che paghiamo questi spostamenti con la percezione di un'assenza, quasi come se il nostro *sentire* fosse nient'altro che "lacrime nella pioggia". Come sostiene Gabriele Montagano "Viviamo fenomeni estremi, un continuo sfondamento del *limite*. Tuttavia *oltre* il limite non c'è altro." In fondo, nel momento in cui la mutazione tecnologica investe come una tempesta il corpo e la mente, ci troviamo impreparati di fronte ai nuovi paradigmi del senso. La frammentazione non implica un automatico adattamento della nostra mente, anzi. Incapaci di interpretare tutti i segni che ci circondano finiamo per vivere un senso di spiazzamento, di estraneità verso tutti i modelli che la vita stessa ci propone. Non esiste più un criterio assoluto di riconoscibilità, dell'arte come della vita, ma un continuum disomogeneo di frammenti emozionali. In questo il rapporto con la nuova percezione assume, di volta in volta, valenze di sradicamento e di estraneità ed altre funzioni liberatorie ed aggreganti. Non serve, per lo meno in questo momento, avere l'apertura mentale che permetta di comprendere il tutto ma è, forse, più importante la capacità di viaggiare sulle linee di un immaginario che da soggettivo diviene collettivo.

Come superare la contraddizione che si evolve nella parte profonda della nostra mente? Prendendo atto, semplicemente, che è artificiosa la contrapposizione tra il nuovo sentire immateriale e la dannata concretezza che, comunque, attimo per attimo ci circonda. Facendo coesistere la percezione dematerializzata con la vita ordinaria; usando le porte del senso e dell'immaginario per legare i due mondi che si compenetrano l'uno nell'altro. Ricordando che noi non *abbiamo* un corpo, seppur scarnificato o immateriale, noi *siamo* un corpo.

In questo l'immaginazione ha un ruolo fondamentale nel pensiero che, già di per se, crea i mondi "altri". Si può discutere, come Pierre Levy, se sia in essere un passaggio da un'era teologica ad un'altra tecnologica dove le due cose, lungi dal succedersi, si sostituiscono

*Io non ho né fortuna
né sfortuna.*

*Non ho cognizione di
bene e di male.*

*Mi è negato anche il
vero senso della dif-
ferenza*

*che c'è tra piacere e
dolore.*

*Tutte le cose sono una,
e tutte sono parte di
me.*

J. Steinbeck

l'una all'altra. Sentiamo profondamente l'obbligatorietà di dare forma, concretezza alle nostre immagini mentali. Non siamo, o per lo meno non dovremmo più esserlo, disposti a subire delle forme visuali stereotipate ma percepiamo l'obbligatorietà di crearci da noi stessi la umana alterità. E, come i profeti, abbiamo la presunzione di vedere e sentire la verità. Nell'intelligenza collettiva cerchiamo la risposta ai quesiti che ci angosciano nella distruttività di fine millennio. Il mondo "altro", quello in cui si sviluppa la ricerca dello spirito della socialità diviene, allora, un mondo virtuale; immaginario eppure concreto in cui ogni essere, al di là dei propri limiti fisici, cerca di incontrare le altre parti del tutto. Il difficile sta nel non farsi ingabbiare nella logica preconstituita dello stimolo-risposta che potrebbe renderci tutti cani pavloviani.

Il cyberspace è la frontiera dell'immateriale in cui navigare per essere unici in una molteplicità. È un viaggio che presenta i pericoli del "folle volo" dell'Ulisse di Dante a cui, volenti o nolenti, andiamo incontro. L'arte è assioma centrale di questo viaggio; è traduzione in forma di idee e conoscenze. Ciò che rende, però, complesso il cammino verso una socialità dell'arte immateriale è la difficoltà nel rincorrere una tecnologia che, di per sé, si sviluppa in modo iperbolico.

Il problema è, nei fatti, falso. Non è la subordinazione al mezzo che consente di intraprendere il viaggio verso i mondi virtuali è, piuttosto, l'adattamento, lo sviluppo dell'intelligenza creativa collettiva partendo dai parametri del mondo immaginario. Ciò che appare strano è che, forse, proprio dallo strumento più legato all'immagine archetipica può nascere l'arte dei mondi immateriali.

Nella sua *irragionevole efficacia* applicata al mondo della visione, nel suo contenere una componente misterica che proviene direttamente dal profondo dello spazio interno dell'uomo, sfugge al freddo determinismo per essere continuamente alla mercè di perturbazioni apparentemente casuali: quelle della vita.

Libera dai vincoli della obbligatorietà tecnologica, ma legata direttamente al gesto più naturale, essa travalica la mediazione della macchina per arrivare, direttamente al cuore del problema. Mutogena e/o mutevole è, nella sua cruda intelligibilità, la concretizzazione di idee che esistono solo in potenza, è sintesi del sensibile. Poco importa se, prima o poi, dipingeremo solo con un mouse o con qualcosa che lo sostituisce. La verità risiede nella profondità del gesto: la sua capacità di produrre mistero, l'obbligatorietà di dare forma all'immaginazione.

Cap. II: Il corpo dell'angelo

Esiste la voglia di trascendere dal proprio corpo rappresentandolo attraverso le interazioni simboliche e virtuali con il corpo dell'altro. Il corpo astratto rimuove, nell'esistenza disincarnata, la paura del dolore, della malattia, della sofferenza fisica. Esso è la sublimazione della bellezza che occupa il non spazio della matrice. È l'angelo (o il suo doppio: il demone) che si libra nella danza spettrale della pura luce. A questo proposito ciò che Dio ha definito come massimo esempio di bellezza, Lucifero, finisce per essere, nel momento successivo della creazione, l'incarnazione stessa dell'orrore del male. Non a caso John Ridley Scott cita William Blake in *Blade Runner* quando fa recitare a Roy Baty i versi che iniziano con le parole "Avvampando gli angeli caddero bruciando gli oscuri fuochi dell'orco", quasi a significare la sovrapposizione nella memoria dell'androide dell'angelo e del diavolo (e non potrebbe essere diversamente) nella loro assoluta purezza.

Come per gli angeli l'essere umano si trova contemporaneamente qui ed altrove, la percezione dei sensi si sposta verso l'esterno e, attraverso l'uso della macchina elettronica, ci dà quasi l'illusione di vivere l'esperienza dell'altro. È la clonazione, in tempo immediato, del modello ipercorporeo digitale che si nutre della tensione continua verso lo sfondamento del limite; esso naviga, con la leggerezza appunto dell'angelo, attraverso uno spazio etereo concepito per il suo stesso movimento. Spesso questo insieme di linee elettroniche modifica a tal punto le linee percettive da stravolgere il senso dell'equilibrio trasformando il luogo della razionalità in una lucida ed anomala follia. E la danza dei corpi angelici individuali si trasforma nell'angelo collettivo del sapere umano. Va da sé che un simile concetto di spazio è più un luogo di esistenza che non un mero e semplice artificio elettronico. In esso l'angelo si trova esattamente nel punto in cui agisce, ovvero il corpo dell'uomo nel momento in cui si muove, opera ed "è" in uno spazio che trascende la sua conoscenza empirica del mondo a causa della sovrapposizione tra spazio percettivo e spazio concettuale in una sorta di derealizzazione del corpo. Tra le righe è quello che stanno facendo molti artisti delle ultime generazioni; da Bill Viola a Andres Serrano a Miltos Manetas, Peter Zimmermann, David Bade, Gabriel Orozco e Jason Martin per finire in Italia con Loris Cecchini, Arturo Casanova, Martino Coppes e tanti altri. Non a caso il ruolo storico dell'artista è quello di essere dialettico con il tempo in cui vive, nel rappresentare se stesso, nell'essere messaggio e messaggero allo stesso tempo, angelo che brucia la sua esistenza nei mondi immateriali degli spazi interni della mente e dei non luoghi, per usare una immagine di Myamoto. Essi planano negli spazi che si creano nella rottura delle simmetrie navigando in un oceano di particelle virtuali dotate di energia potenziale. In quel nulla che può trasformarsi, proprio viaggiando a ridosso dell'angelo, in tutto ciò che è. E l'artista è il principale attore dello spettacolo del reale e dell'allegoria dell'alterità. Il suo corpo è mutante e/o mutogeno ed il suo stesso fluire fa collapsare le distinzioni tra ricettore, ed emettitore, ovvero tra il medium ed il reale. Secondo Baudrillard il soggetto è chiuso in un'interfaccia ininterrotta con lo screen in un universo di fascinazione. È interessante notare, in tutto questo caos, che secondo la letteratura cyberpunk (o la filosofia situazionista) ogni informazione è una deformazione, ovvero rispetto alla materia di partenza l'artista nel deformarla produce l'opera nel momento in cui al riempie di informazioni. Ciò che funge da detonatore per l'accadere artistico è, quindi, il corpo stesso dell'artista. Nel suo muoversi in una architettura di entropia, nella capacità immersiva non soltanto più visuale, egli determina le coordinate dell'opera creando, attraverso il fluire del proprio movimento, una vera unità nella molteplicità. Nel concezione della mistica cristiana esiste un assunto che dice: "Ciò che è al di là è dentro di noi". Il riferimento è all'ultimo periodo della storia umana, nel momento in cui, cioè, gli uomini saranno governati dall'*interno* (che si trova, per contiguità di idea, nell'*inner space* di Ballard). Ora questa idea, appunto, di mistica aggiunge: "Cristo possiede il vostro corpo, e voi possedete Cristo come vostra anima". Che è un po' come il concetto di *atman* (identificato con Brahma) che si trova dentro le persone. Tutto questo al di là di Maya, il mondo dell'illusione proiettato. La realtà, allora, e per estensione la realtà dell'angelo/artista, si trova al di là di questa rappresentazione illusoria, nel luogo in cui tutto è finzione, quindi non solo la realtà virtuale. Da questo punto di vista ed in una accezione puramente ontologico e metafisica non ha più senso parlare di realtà, illusione, virtualità e tutte le componenti del moderno vivere come in contraddizione fra loro; esse fanno tutte parte di un eterno processo di mistificazione senza che essa sia, in valore assoluto, positiva o negativa.

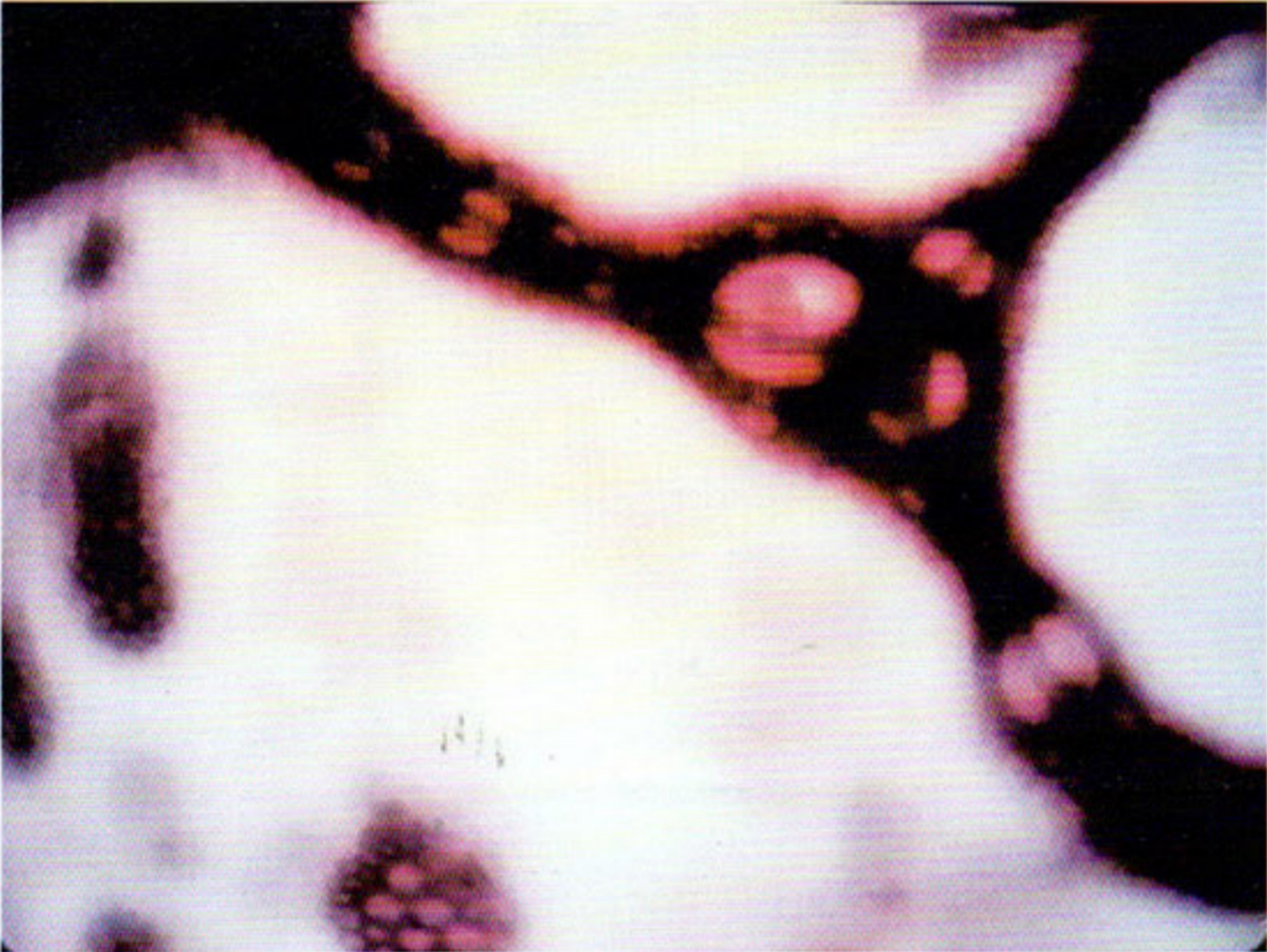
L'artista, come unità periferica umana di tutti questi input contraddittori si trova a metà

tra la condizione di angelo e quella di demone per giunta con l'obbligatorietà di una rappresentazione formale delle ibridazioni. Condannato perpetuamente, a prescindere dalla sua pochezza umana e proprio come un angelo, ad essere il medium ed il messaggio allo stesso tempo. Egli agisce sulla sua stessa forma, si trasforma replicando icone di se stesso e, nel movimento continuo degli spazi altri, riproduce l'immagine del suo pensiero essendo, in definitiva, la sua propria causa formale.

D'altra parte il corpo dell'angelo/artista è immerso in quella che Teilhard chiama "noosfera", ovvero quella entità immateriale che collega i veri inconsci individuali in una gestalt unitaria ed in fase di costante elaborazione e che proviene dal nostro cervello. Se trasferiamo questo concetto alla contemporaneità e nella configurazione attuale di uomo/macchina elettronica esso somiglia alla matrice di William Gibson. E, d'altra parte, esso affonda le radici nella splendente visione del futuro del mito della Caverna di Platone; archetipo di una umanità in cui la compresenza della memoria nomadica di Mimmo Paladino e Nino Longobardi si estende nella ibridazione formale di Michele Chiossi, Perino e Vele, Bianco Valente, Vedova Mazzei o Adrian Tranquilli.

Alla fine, quindi, la struttura fisica dell'angelo diviene della stessa sostanza dello spazio in cui muove. Il suo battere le ali, come per la farfalla che dura un solo giorno di fronte all'eternità, lascia sui fiori del pensiero la capacità feconda della creazione.

Deep in my mind, 1997 - plotter su tela
Courtesy Francesco Di Bennardo



Deep in my mind, 1997 - plotter su tela
Courtesy Francesco Di Bennardo

